



DUBA ZSÓFIA

## A KŐLEVES C. MAGYAR NÉPMESE FELDOLGOZÁSA AZ INTERAKTÍV DRÁMAPEDAGÓGIA SEGÍTSÉGÉVEL

**Csoport:** közép, nagycsoport

**Tevékenységi forma:** mesélés

**A tevékenység tartalma:** *A kőleves* című népmese

**A tevékenység fajtája:** új ismeret feloldozó óra

**Munkaforma:** csoportos

**Alkalmazott módszerek, eljárások:** interaktív mesélés, beszélgetés, szemléltetés, magyarázat, bemutatás, gyakorlás, értékelés, dramatizálás

**Eszközök:** katonasisak, asztal, fazék, kő, fakanál, seprő, kis berliner kendő, nagy berliner kendő, 2 fejkendő

**A tevékenység céljai:**

- Művelésített célok: a mese cselekményének megismerése és reprodukálása, a magabiztos szereplés gyakorlása: a gyerekek tapasztalathoz, magabiztossághoz, határozottsághoz és megfontoltsághoz juttatása, magyar huszári viselet bemutatása
- Képesség- és készségfejlesztés: érzékelés, képzelet, figyelem, emlékezet, problémamegoldás, kommunikációs képesség, gesztikuláció, mimika, figyelmesség, fegyelmezetttség fejlesztése

### A FOGLALKOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE, KONTEXTUSA

A foglalkozás célja *A kőleves* című magyar népmese interaktív mesemondással történő bemutatása. Egy hiszténységgel és ravaszsággal ötvözött, humorral megfogalmazott történet kerül bemutatásra a gyerekek, azaz

a mesebefogadók közreműködésével. A szereplők ezáltal életre kelnek, a gyermekek tapasztalathoz, magabiztossághoz, határozottsághoz és megfontoltsághoz jutnak. A történet középpontjában egy öregasszony és egy huszár áll, aki szabadságon van. A bonyodalom a katona éhségéből és az öregasszony naivitásából keletkezik.

A történet előadása alatt általában három szereplő lép színre: a pedagógus (alkalmanként öregasszony, mindig narrátor), a kislány(ok) az öregasszony szerepében (ez többször változik), valamint a kislány(ok) a huszár szerepében. A mese helyszíne az öregasszony háza tájéka. A díszlet középpontjában egy asztal áll. A terítővel letakart asztal raktárként fog szerepelni a foglalkozásvezető és a szereplők részére. Az asztal alatt kap helyet a fazék, fakanál, zöldségek, kolbász és a pénzeszsák. A foglalkozás kezdete előtt az asztaltól nem messze véletlenszerűen elhelyezünk egy nagyobb követ. A foglalkozásvezető már a tevékenység elkezdése előtt jelmezölt, berliner kendőt és fejkendőt terít magára. Kevésbé látható helyre helyezük a huszárnak szánt csákót és a kisebb berliner kendőt.

### MOTIVÁCIÓ

A foglalkozás egy indirekt motivációval veszi kezdetét. A pedagógus elsősorban öltözékével és viselkedésével vonja magára a gyermekek figyelmét.

Majd elővesz egy követ, elmondja, hogy ez egy varázskő, és hogy most vette egy katonától, aki épp az imént ment el tőle. Beszélgetésbe kezd a közönséggel a huszárok kinézetéről, viselkedéséről, dolgáról. Irányított kérdések: – *Hogy néz ki egy huszár? Mit csinál egy huszár? Milyen tulajdonságokkal kell bírnia a huszárnak? Mit visel magán egy magyar huszár?*

A ráhangolódo beszélgetést követően a pedagógus egy nagy körbe tereli a hallgatóságot: egy huszárszázadot alkotva mindenki katona lesz. Csárdást járva táncukat az *A jó lovas katonának* (lásd: 1. sz. melléklet) című dallal kísérik. A tánc végére kiválasztja a pedagógus egy kislányt a katona szerepére. A katona egy huszárkalappal van kiejelölve. A motiváció célja a hallgatóság figyelmének felkeltése, a koncentrációképesség fejlesztése. A foglalkozásvezető az előadás, megbeszélés és a szemléltetés módszerét használja. Eszközként a két berliner kendő, a két fejkendő és a huszárkalap jelmez jelenik meg.

### FŐ RÉSZ

A mese a huszár kiválasztásával veszi kezdetét. Narráció: – *Hát te pont ugyanúgy nézel ki, mint a huszár, hadd nézzem! A kalapja is jó rád? Az újdonsült katona a pedagógus által adott instrukciókat követve járkal a hallgatóság között, ételt kéregetve. A gyerekek fel-*

adata, hogy visszautasítsák, néhol kutya szerepébe bújva megugassák.

Ezután a már előre kihelyezett követ felvéve a kis huszár, a tanári narráció nyomán, elindítja a történet tényleges szálát. Az asztalhoz ér, ahol a pedagógus várja, aki úgy irányítja a beszélgetést, hogy a köre terelődjön a szó, amiből a katona levest tud főzni. Előkerül a fazék, melyben a varázslat végbemegegy. Ezt követően a foglalkozásvezető a *Fazekam a tűzhelyen* (lásd: 2. sz. melléklet) című mondókát tanítja meg a közönséggel, melyet háromszor kántálásként ismételtetnek, a fazekat körben állva.

Ekkor az öregasszony szerepét a pedagógus átruházza egy kislányra. Innentől kezdve a pedagógus narrátorként van jelen a történetben. A történet következő részében folytatódik a „leves” főzése. Folyamatosan előkerülnek a hozzávalók, a bűvös mondóka újra ismétlésre kerül. Az öregasszony és a katona szerepe új gyerekek előadásában folytatódik.

A katona a következő jelenetben felveti az ötletet, hogy zöldséget is tegyenek a fazékba. Egy játék keretén belül keltjük életre a zöldségeket: a gyerekek a pedagógus utasítását követve kört alkotnak, ami a fazekat szimbolizálja, majd a *Csicseriborsó* (lásd: 3. sz. melléklet) című dal éneklése közben körbe-körbejárnak. A dalt záró „pattantyú” szó kimondására mind leguggolnak: aki legutoljára guggol le, kivá-

lasztja, milyen zöldség szeretne lenni a levesben, és beugrik a kör középebe.

A játék végével újra az öregasszony házában vagyunk, a pedagógus visszatér az öregasszony szerepébe, a kislány visszamegy a mesehallgatók közé. Végül némi kóstolás után elkészül a leves, és utoljára a gyerekek közösen elkántálják a mondókát. Az öregasszony megveszi a követ a katonától egy zsák aranyért, mely fizikailag is megjelenik a jelenetben. A katona ennél a pontnál lép ki a szerepből.

### BEFEJEZŐ RÉSZ

Miközben visszatér a közönséghez, a pedagógus a foglalkozás elején elhangzott dalt éneklie a gyerekekkel. Innentől kezdve a foglalkozásvezető monológja következik, mely visszakalauzolja a közönséget a történet elejére. A pedagógus beszélgetést kezdeményez a gyerekekkel. Kérdéseket tesz fel: – *Ti már ettetek kőleveset? Mi mindent tett a katona a levesbe? Melyik szereplő volt a hiszékeny és melyik a csalafinta? Miért? Vajon hova ment a katona, miután elköszönt az öregasszonytól? A kérdésekre adott válaszok alapján még további témák felé haladhat a beszélgetés.*

Az eszmecesterét követően *A huszárlegény azt mondta* c. játékkal záródik a foglalkozás. A játékban a gyerekek katonabőrbe bújnak. A feladatuk, hogy egy pedagógus által kiválasztott színű dolgot érintsenek meg a helyiségben, mert az jelenti a biztonságos környezetet.

### MELLÉKLETEK:

1. számú melléklet:  
A JÓ LOVAS KATONÁNAK...

A jó lovas katonának,  
de jól vagyon dolga,  
eszik-iszik a sátorban,  
sem mire sincs gondja,  
hej, élet, be gyöngy élet,  
ennél szebb sem lehet,  
csak az jöjjön katonának,  
aki ilyet szeret.

Paripáját megforgatja,  
úgy megyen dolgára,  
csillog-villog a mezőben  
virágszál módjára,  
hej, élet...

2. számú melléklet:  
FAZEKAM A TŰZHELYEN

Fazekam a tűzhelyen,  
Fazékban a levesem,  
Hogyha megfőtt, megeszem.

Keverem-kavarom,  
Ott hűl már az asztalon,  
Tányéromra kirakom,  
Éhes már a pocakom.

3. számú melléklet:  
CSICSERIBORSÓ, BAB, LENCSE

Csicseriborsó, bab, lencse,  
Fekete szemű menyecske,  
Ne menj haza este,  
Mer fölbök a kecske.  
Pattantyú.

