

INTEGRÁLT TÖRTÉNELEM-DRÁMA ÓRATERV

AJÁNLOM GYAKORLÓ ÓRÁNAK, DRÁMAJÁTÉKOT RITKÁN ALKALMAZÓK IS KÖNNYEN MEGVALÓSTHATJÁK.

Az óra témája: Az Ókori Görög Olimpia és az Eupolosz-botrány (Kr. e. 388)

Korosztály: 6. osztály (11–12 évesek)

Időtartam: 45 perc

TANTÁRGYI KAPCSOLÓDÁSOK ÉS FEJLESZTÉSI TERÜLETEK

- **Történelem kerettantervi tartalom:** Az ókori görög civilizáció; vallási és kulturális kapcsolatok; az olimpiai játékok eredete és sportágai; az ókori görög értékrend (agón - versenyszellem, ekecheiria - szent béke).
- **Dráma és színház tantárgyi fejlesztési terület:** Nonverbális kommunikáció (testtudat, térérzékelés); téri kompozíció (tabló/élőkép); szerepvállalás és improvizáció; dramaturgiai logika és oknyomozó kérdezéstechnika.
- **Kiemelt kompetenciák:** Kritikai gondolkodás, etikai érzék (sportszerűség vs. csalás), együttműködés, verbális és nonverbális kifejezőkészség.

A KERETTÖRTÉNET (Tanári indító narráció)

„Képzeljétek el, hogy az időszámításunk előtti 388-as évben járunk. Görögország poliszai – Athén, Spárta, Théba és Thesszália – állandóan háborúznak egymással, de most valami rendkívüli történik. Fényes páncélú hírnökök futnak végig a poros utakon, és teli torokból kiáltják: Szent béke! Zeusz ligete vár rátok! Ti most mindannyian leteszitek a kardot és a pajzsot. Elindultok Olümpiába, ahol nem a fegyverek, hanem a test ereje és a lélek tisztasága fog döntení. Azonban az idej, 98. olimpiai játékok más lesz, mint a többi... egy olyan bűn árnyéka vetül rá, amit Olümpia földje még sosem látott.”

AZ ÓRA RÉSZLETES MENETE ÉS INSTRUKCIÓI

1. FÁZIS: Bemelegítés és Ráhangolás (7 perc)

- **A tevékenység neve:** Az olimpiai szent béke (*Ekecheiria*)
- **A tevékenység formája:** Frontális, csoportos mozgásos játék a térben.
- **Tanári instrukció:**
„Sétáljatok szabadon a teremben! Ti vagytok a különböző poliszok harcosai. Ellenségesen, gyanakodva nézzetek egymásra, a testetek feszült. Amikor azt kiáltom: 'Ekecheiria!', a fegyvereket leteszitek! A mozgásotok fellazul, békéssé válik, kezet fogtok, üdvözlitek a szembejövőket, és elindultok Olümpia felé. Amikor elhangzik az, hogy 'Zeusz szent ligete!', azonnal meg kell merevednetek egy mélyen tiszteletteljes, vallásos, áhítatos pózban!”
- **Módszertani megjegyzés:** A tanár váltogatja a parancsokat (Háború → *Ekecheiria* → Zeusz ligete). Ez a fázis fizikailag levezeti a diákok felesleges energiáit, és azonnali fókuszot teremt.

2. FÁZIS: Bizalom és Együttműködés (10 perc)

- **A tevékenység neve:** A vak kocsihajtó
- **A tevékenység formája:** Páros mozgásos játék.
- **Tanári instrukció:**
„Az ókori olimpiák legveszélyesebb száma a négyesfogat-verseny, a kocsihajtás volt. Alakítsatok párokat! Az első játékos a 'Kocsi', ő becsukja a szemét. A mögötte álló társ a 'Hajtó', ő nyitott szemmel irányít. A hajtó nem beszélhet! Kizárólag érintéssel kormányoz: ha a Kocsi jobb vállát nyomja meg, jobbra kell kanyarodni, ha a balt, balra. Ha mindkét vállát finoman hátrahúzza, az a 'Stop!'. Induljon a futam, vigyázzatok egymás épségére a stadionban!”
- **Módszertani megjegyzés:** A párok 4 perc után cseréljenek szerepet. A játék drasztikusan fejleszti a partneri felelősségérzetet, miközben modellezi az ókori versenyek feszültségét.

3. FÁZIS: Improvizáció és Tényrögzítés (10 perc)

- **A tevékenység neve:** Az Öttusa (*Pentatlon*) bajnokai
- **A tevékenység formája:** Körjáték, tárgytranszformáció pantomimmal.
- **Tanári instrukció:**
„Üljünk körbe! Leteszek a kör közepére egy egyszerű tornabotot (vagy kötelet). Sorban gyertek ki, és változtassátok át ezt a tárgyat az ókori öttusa egyik versenyszámának eszközévé! Nem szabad megszólalni, csak a mozgásokkal mutathatjátok meg, hogy a bot éppen gerely, diszkosz, a távolugrás mérőszinőre, a futópálya rajtvonala vagy a birkózók küzdőterének határa. A többiek találják ki, melyik sportágat látják!”
- **Módszertani megjegyzés:** A tanár a táblára felírja az ókori öttusa 5 ágát (futás, távolugrás, diszkoszvetés, gerelyhajítás, birkózás). A játék segít, hogy a diákok ne csak bemagolják a sportágakat, hanem vizuálisan és mozgásosan asszociáljanak rájuk.

4. FÁZIS: Csoportos Tabló / Élőkép (10 perc)

- **A tevékenység neve:** A győzelem ára és a veszteség fájdalma
- **A tevékenység formája:** Kiscsoportos (4-5 fős) állóképek alkotása.
- **Tanári instrukció:**
„Alakítsatok 4-5 fős csoportokat. Készítsetek egyetlen közös, teljesen mozdulatlan élőképet (szoborcsoporthoz), amely a stadion célegyenesét ábrázolja abban a pillanatban, amikor a futó átszakítja a szalagot! A szoborcsoporthoz kötelezően lennie kell: egy büszke győztesnek, egy teljesen összetört vesztesnek, egy őrlöngve ünneplő nézőnek és egy szigorú versenybírónak (hellanodikosznak), aki a babérkoszorút tartja. Amikor tapsolok, merevedjétek meg!”
- **A technika mélyítése (Belső monológ):** A tanár körbesétál az elkészült szobrok között. Megérinti egy-egy diák vállát, akinek a pózban maradván, **egyetlen mondatban** ki kell mondania a karaktere belső, őszinte gondolatát (pl. Győztes: *„Megcsináltam, Spárta büszke lesz rám!”* → Vesztes: *„Mindent elveszítettem, nem merek hazatérni...”*).

5. FÁZIS: Történetmesélés és Oknyomozó Riport (8 perc)

- **A tevékenység neve:** Thesszáliai Eupolosz pere
- **A tevékenység formája:** Szerepjáték (Szakértői szerep / Riporttechnika).
- **Tanári instrukció (Titkos szereposztás):**
„Kijelölök három diákot, ők lesznek az olimpiai főbírák (Hellanodikoszok). Kérlek, menjetek ki a terem elé egy percre! Addig mi bent elosztjuk a szerepeket az igaz történet alapján. Te leszel Eupolosz, a thesszáliai bokszoló, aki titokban pénzt adott az ellenfeleinek, hogy hagyják magukat legyőzni. Te vagy Agétor, az arkadiai bokszoló, aki elfogadta a csúszópénzt, de mardos a bűntudat. Ti pedig tanúk vagytok (egy hírnök, aki gyanús thesszáliai pénzürméket talált a sátorban, és egy néző, aki látta a gyanús könnyű kiütést). A bírák feladata az lesz, hogy keresztkérdésekkel kiderítsék az igazságot és meghozzák a büntetést!”
- **A játék menete:** A bírák belépnek, helyet foglalnak a terem elején. A tanár mint moderátor segíti a folyamatot. A bírák kérdeznek (pl. *„Eupolosz, honnan volt ennyi aranyad?”*, *„Agétor, miért estél el olyan könnyen a második menetben?”*).
- **A lezáró ítélet (Történelmi tény rögzítése):** A bírának ki kell mondaniuk a történelmi ítéletet: Eupolosznak és társainak hatalmas pénzbüntetést kell fizetniük, amiből **bronz Zeus-szobrokat (Zanesz-szobrokat)** fognak emelni a stadion bejáratához, rájuk vésve a csalók nevét, hogy az örök szégyent hirdessék.

AZ ÓRA LEZÁRÁSA ÉS REFLEXIÓ (3 perc)

A tanár kilépteti a gyerekeket a szerepből (pl. *„Most már nem görög harcosok és bírák vagytok, hanem ötödikes/hatodikos diákok, rázzátok meg a kezeteket, lépjétek ki a szerepből!”*).

- **Záró kérdések a csoporthoz:**
 1. Mit gondoltok az ókori görögök büntetéséről? Miért volt jobb megoldás a csalók nevét szoborra vésni a stadion kapujában, mint egyszerűen börtönbe zárni őket?
 2. Hogyan jelenik meg az ókori görög versenyszellem (agón) és a tisztesség a mai modern sportokban?