

Video feladatsorok (Elkezdve) EGYEBFOG/ video.doc

(Vissza a tartalomjegyzékhez. [\Tartalomjegyzék.doc - Video feladatsorok](#) :)

5. o.

A pók és a lepke / 4 - 6 óra/ **Video**

Csontváry / 2 - 8 óra/

Képzületünk képei / 1-2 óra/

Térbeli kontrasztok / 2 óra /

6. o.

A kéz / 1-2 óra/

Textilszobrok / 1 óra/

A mozgás / 4-6 óra/

7. o.

Falak / 4-6 óra/

Egy ház lakói / 2-4 óra /

Tükörképek / 4-6 óra/

Árnyék / 2-4 óra/

8. o.

A lakótelep átalakulása / 2-8 óra/

Művészettörténet sorozat / 6-12 óra/

Gubancok / 2-4 óra /

Mesél az erdő / 4-8 óra /

Játék a kamerával

Óravázlatok

5. o.

A pók és a lepke / 4 - 6 óra/

Szükséges anyagok:

Alapfelszerelés, nagy csomagolópapírok / IO ív/, fejenként egy gombolyag vastagabb színes fonál / 40-50 m-es/, Fényképezőgép, osztályonként egy film, magnó kazetta, dia anyag, video kamera, reflektorok, lámpák, zseblámpák, magnó, Tv, egyszerű hangszerbarkácsoláshoz szükséges anyagok. / üres üvegek, fa, csont és vasdarabok, nád, fémhurok, deszkalapok, szögek. Jelmezek készítéséhez használható nagyobb színes textilek, fonál és textilhulladék, tű, cérna.

Előkészítés

Kialakítjuk a termet, elöl a játéktér, hátul a munkaasztalok.

A mai órán egy hosszabb feladatsorba kezdünk. Év elején már láttatok ezt a két képet / Óceániai és Észak - Amerikai indián motívum./ A szellő madár és a földrengésmadár képét. Miket mondtunk el róluk?

Táblai felirat:

Vízszintes - függőleges, szögletes vastag vonalak. Egyenes vonalvezetés, nehéz, súlyos formák. Ijesztő hatás.

Ívelt, vékony, könnyed vonalak, lebegő hatás.

Most vetitek néhány képet, amik semmit nem fognak ábrázolni, csak színek és formák lesznek rajtuk, mégis mindig el tudjuk dönteni, hogy melyik madár birodalmából származhatnak.

Dia sorozat

Válasszátok ketté a rajzlapot, és rajzoljatok a két félre olyan foltokat, vonalakat, amik szerintetek a két madárhoz illenek! A színeket is úgy válogassátok, ahogy szerintetek a madarakhoz illenek. A rajzok ne ábrázoljanak semmit, ne legyen rajtuk halálfej, vagy tündér, mert ekkor már a tartalomra koncentráltok, nem pedig a formára.

A Tündért és halálfejet nagyjából ugyanazokkal a vonalakkal rajzolnátok meg. / 5 - 30 perc/

Vizuális beállítottságú osztályoknak újabb feladatokat adhatunk:

- Állítsunk össze a vonalokból, foltokból két figurát, de szigorú másolással. Tehát nem találhattok ki új dolgokat, csak a meglévő foltokat használhatjátok. Nagyítani, kicsinyíteni, sokszorozni, összeilleszteni lehet. / 5 - 10 perc /

A két figurát megszemélyesíthetjük, mondjuk a LEPKETÜNDÉR és a PÓKTÜNDÉR alakjában, de rá is bízhatjuk a gyerekekre, miinek képzelik el a két szereplőt. / Előbbi egyszerűbb, utóbbi viszont sokkal gazdagabb játékhelyzeteket kínálhat a későbbiekben./

Tervezzük meg az alakok röptét, vagy a földön haladó figurák mozgásának útvonalát is! /Néhány perces gyors vázlat. Esetleg lehunyt szemű firka. /

Most két zenei részletet fogunk hallani. Válasszuk ki melyik melyik alakhoz illik. /Pl. Orff: Carmina Burana /

Ha zenét szeretnénk szerezni a gyerekekkel, két rövid motívumot játszok be. De ha rögtön a mozgások kidolgozásához kezdünk,

kihagyva a zeneírást, akkor hosszabb, többször összemontírozott részletet választok, / Székácsné Vida Mária nyomán / és elkezdjük a zenére a spontán, vagy irányítottból spontánná váló mozgásokat.

Nehéz feladat a színpad intim légköréhez nem szokott osztályok megmozgatása, főleg ha erős feszültségek is terhelik a légkört. / Hasonlóan nehéz például egy klubdelutánon táncba vinni őket. //Segíthet az Előkészítő foglalkozássorozat a komplex feladatokhoz fejzetből összeállított bevezető./

Egy másik módszer:

+Üljünk körbe, mondok egy mesét. Élt egyszer egy király, akinek az udvarában különös szokások uralkodtak. A lovagok minden este megjelentek a király előtt, és minden este új ruhát öltöttek, az arcukon pedig mindig más maszkot hordtak. Bejöttek, köszöntek a királynak, leültek a kerekasztal mellé, és csak itt vehették le a maszkot. Volt még egy szabály, amíg le nem ültek, meg sem szólalhattak. Mit gondoltok, hogyan köszöntek akkor? /mozdulatokkal /Amint köszönt a lovag, rögtön mindenki tudta, ki érkezett. Mit gondoltok miért? Hogyan köszönne például Kovács Peti? /Kovácsoló mozdulat /Ki tudja még eljátszani a nevét? Akik nem tudják eljátszani a nevüket, kitalálnak maguknak valami különös bemutatkozó mozgást.

Néhány gyereket megkérek, mutassa be saját mozgáseképzését az egyes zenékre. Gátlásosabb osztályokban magam mutatom be. Esetleg elsötétített teremben is bemutatathatjuk, zseblámpákkal a kézben, rögtön videóra rögzítve, kivetítve.

Ezután dolgozhatunk csoportmunkában, az egyes csoportoknak különböző feladatokat adva, vagy végigmehetünk az egyes feladatokon mindenkivel.

Az egyes csoportok feladatai:

1. Nagy csomagolópapíron körberajzolják egymás alakját, és átalakítják a körvonalrajzokat mesebeli pók- lepke tündérré, vagy egyéb lényekké.

Felszerelés: Zsírkréta vagy gouache, nagy papírok.

2. Lámpával sziluett rajzokat készítenek, és portrékat rajzolnak a mesebeli lényekről, amiket később meg lehet festeni a szereplők arcára.

Felszerelés: Lámpa, falra erősíthető A/3-as rajzlap, zsírkréta.

3. Épületeket terveznek a lények számára. Ha video felvételekre készülünk, egyből elkezdhetik a rendelkezésre álló alapanyagokból

összeállítható díszletek tervezését, kivitelezését. Ezeknek először esetleg a kis makettjeit is elkészíthetik, így a nagy díszletek szabásmintáit könnyebb elkészíteni.

Felszerelés: Filctoll, A/4-es rajzlap, vagy nagy papírdobozok, keménypapír ill. hullámpapír lapok, spárga, ragasztószalag, drót, tempera, ecsetek, vödrök, gézgipsz, ollók, drótvágó olló, fóliák, stb.

4. A zenész csoport egyszerű hangszereket készíthet, vagy saját hangszereivel különböző zenei részleteket dolgozhat ki, az egyes szereplők jellemzésére. Ezeket a zenétet magnóra veszik, és a későbbi cselekményalakítás során játsszák be. / J 11 /

Felszerelés: 5. A fotós csoport az előkészületek fényképezése során megismerkedhet a komponálás, világítás alapjaival.

6. A ruhatervezők a szereplők számára készítenek ruhaterveket.

Amikor a munkacsoportok elkészültek, szemügyre vesszük a rendelkezésünkre álló anyagot. Megnézzük az elkészült terveket, meghallgatjuk a zenét. Most már csak az a feladatunk, hogy egy cselekményvázat tervezzünk. Ezt megint több úton tehetjük. Leírhatja mindenki az ötleteit, vagy a munkacsoportok dolgozhatnak ki jeleneteket, amiket aztán igyekezünk összemontírozni.

A zenészcsoport előzetesen mindenféle zörejeket, hangokat gyűjthet szalagra. Ezekből is elkezdhetjük a cselekményépítést. Rendezhetünk néhány stafétamesélést, magnóra rögzítve a mesét, majd a legjobbat megfilmesíthetjük.

Ha a J/2-t választottuk felvezetésként, akkor megtervezhetjük a játék előzményét és következményeit.

Csontváry / 2 - 8 óra / Lásd 5. o. kieg. F 5.A kamera csak dokumentál.

Képzeletünk képei / 1-2 óra /

Térbeli kontrasztok / 2 óra /

Kontrasztos testtartásokat fotózunk, vagy videóra vesszük a testtartások átváltozását egymásba. Rövid kis etűdöket vehetünk fel, ha ugyanezt zenére tesszük. Esetleg választhatunk olyan zenét, ahol egy motívum fokozatosan átváltozik, és ezt követheti a szereplő testtartása.

Bemutathatunk kétkontrasztos testtartást, a feladat: egy játékot rögtönözni, amelyikben mindkettő szerepel. Dok. felvétel.

6. o.

A kéz / 1-2 óra / A játékok fotózása, videózása.

Kockázással felvett fekete kéz papírkivágásos rajzfilm. Textilszobrok / 1 óra /

A mozgás / 4-6 óra /

7. o.

Falak / 4-6 óra /

Egy ház lakói / 2-4 óra /

Tükörképek / 4-6 óra/

Árnyék / 2-4 óra/

8. o.

A lakótelep átalakulása / 2-8 óra/

Művészettörténet sorozat / 6-12 óra/

Gubancok / 2-4 óra /

Mesél az erdő / 4-8 óra

Játék a kamerával

Sötét teremben állványra tesszük a kamerát. Kissé ferdén szembeállítjuk a kamerát a kamera által felvett képet mutató képernyővel. Így a képernyőn önmaga megtöbbszörözött képe tűnik fel. Zongorán zenei rögtönzéseket végzünk, a zenész és a felvételt készítő csoport kölcsönösen alkalmazkodhat egymáshoz. Esetleg magnóról is jöhet a zene. A képernyő és a kamera között tárgyakat, kezeket, fejeket, stb. mozgatunk, jól jönnek a gyorsan forgatható kerek, stb. A mozgatás ritmusa követi a zenét. A kamera közben játszik a zumm, a fényerővel, a homályosítással, finoman mozoghat is ide, oda, stb. A mozgatott tárgyakat zseblámpákkal, illetve erősebb lámpákkal is megvilágíthatjuk, a fény a képernyőre, kamerába is bevilanhat, ez is gazdagítja a játékot. Esetleg diaképeket is vetíthetünk.

