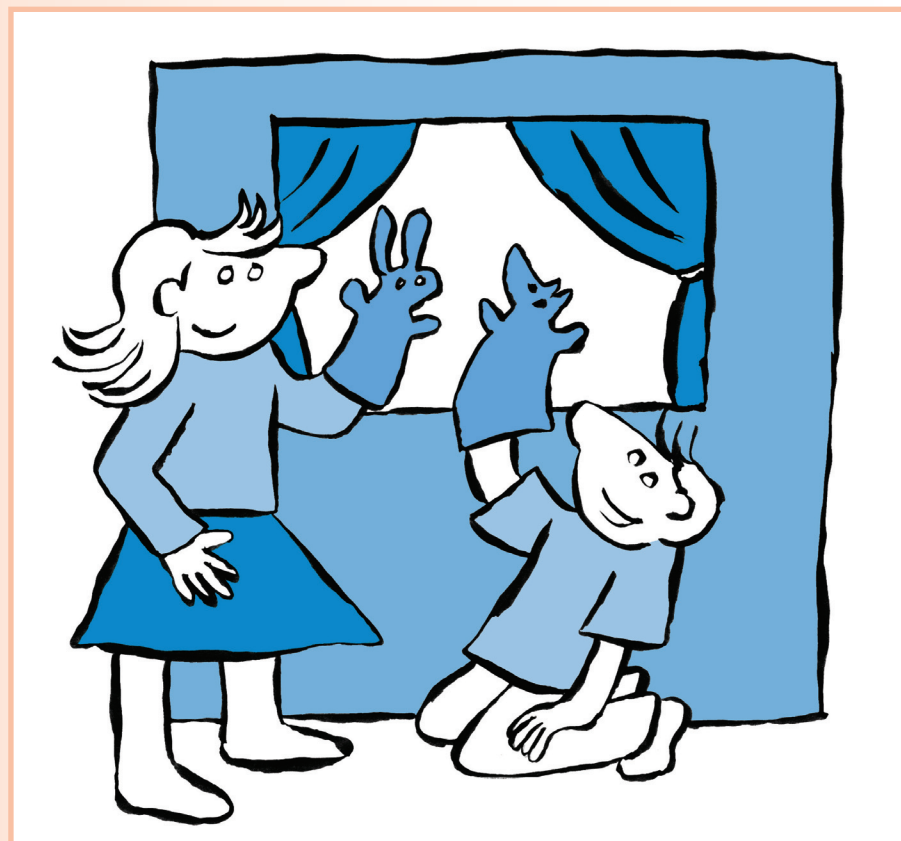


SZÍNHÁZBA, MOZIBA MEGYÜNK

Készítette: Korda Sándorné Takáts Rita



SZOCIÁLIS, ÉLETVITELI
ÉS KÖRNYEZETI KOMPETENCIÁK

A 2. ÉVFOLYAM

MODULVÁZLAT

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE					
I. a) Előkészítés					
A)	<p>Majom-diszkó</p> <p>A tanulók szabadon mozognak a térben, miközben zene szól. Lehet ez tánc is vagy futkározás. Ha megáll a zene, mindenki mozdulatlanra dermed. Ha ismét megszólal a zene, folytatják a mozgást. Néhány kör eltelte után megadhatunk karaktereket is a tánchoz, pl.: "Mozogjatok úgy, mintha robotok lennétek!", vagy „Ez itt a majomdiszkó.” Álljon be a tanító is a táncba, mert ezzel oldja a gyerekek gátlását.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Mozgásos ügyesség</p>	<p>Frontális – mozgás zenére</p>		<p>magnó, zene</p>

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1.□ A)	<p>Mese-diszkó</p> <p>A tanulók szabadon mozognak a térben miközben, zene szól. Lehet ez tánc is vagy futkározás. Ha megáll a zene, mindenki mozdulatlanra dermed. Ha ismét megszólal a zene, folytatják a mozgást. Néhány kör eltelte után megadhatjuk a mese szereplőinek karaktereit: Táncoljatok úgy, mintha ... lennétek! (A gyerekek akár tárgyakat is képesek el-táncolni, állatokat vagy emberi érzelmeket is megadhatunk attól függően, hogy mi szerepelt a darabban.) A tanító is álljon be a táncba, mert ezzel oldja a gyerekek gátlását.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Mozgásos ügyesség</p> <p>Emlékezet</p>	<p>Frontális – mozgás zenére</p>		<p>magnó, zene</p>

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, melléletek	
				Diák	Pedagógus
1.□ B)	<p>Rajzolás előkészítése</p> <p>A tanulók kérdések segítségével beszélgetnek az előadásról.</p> <p>Ki volt az előadás főszereplője?</p> <p>Kik voltak a további szereplők?</p> <p>Honnan tudtuk, hogy hol játszódik a történet? (díszlet)</p> <p>Mik voltak számotokra a legérdekesebb pillanatok?</p> <p>Mik voltak számotokra a legviccesebb pillanatok?</p> <p>Mik voltak számotokra a legérzelmesebb pillanatok?</p> <p>Milyen emberi érzésekről játszottak a színészek?</p> <p>Hogyan fejezték ezt ki?</p> <p>Milyen eszközökkel tudjuk ezt érzékeltetni a rajzunkon vagy festményünkön?</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>A színházi gesztusok értelmezése</p> <p>Emlékezet</p> <p>Beszédképesség</p>	Frontális – beszélgetés		P1 (Beszélgetés az előadásról)
II. ÚJ TARTALOM FELDOLGOZÁSA					
II. a) Új anyag					
A)	<p>Tükörjáték</p> <p>A tanulók szemben állnak az irányítóval és utánozzák mozdulatait, mintha tükörben lennének. Fontos, hogy az irányító folyamatosan lassan mozogjon.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Mozgáskoordináció</p> <p>Koncentráció</p> <p>Megfigyelés</p>	Frontális – tükörmozgás		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1.□ A)	<p>A mese vagy előadás vázának felállítása</p> <p>A tanulók kérdések segítségével beszélgetnek.</p> <p>Ki volt az előadás főszereplője?</p> <p>Kik voltak a további szereplők?</p> <p>Hol játszódott a történet? (lehet több helyszín is)</p> <p>Honnan tudtuk ezt meg? (díszlet)</p> <p>Melyek voltak a történet legfontosabb pillanatai?</p> <p>Ezek a mozzanatok színházi nyelven a jelenetek.</p> <p>Hogyan követték egymást a jelenetek?</p> <p>Melyik jelenetben történt a legfontosabb esemény?</p> <p>Milyen emberi érzésekről játszottak a színészek?</p> <p>Hogyan fejezték ezt ki? (gesztusok, mimika, hanghordozás)</p> <p>Mik voltak számotokra a legérdekesebb pillanatok?</p> <p>Mik voltak számotokra a legviccesebb pillanatok?</p> <p>Mik voltak számotokra a legérzelmesebb pillanatok?</p> <p>A válaszokat nemcsak szóban, hanem mozgással kísérve is kifejezhetik a gyerekek.</p> <p style="text-align: right;">15 perc</p>	<p>A színházi gesztusok értelmezése</p> <p>Emlékezet</p> <p>Beszédképesség</p>	Frontális – beszélgetés		
1.□ B)	<p>A tanulók képet készítenek az előadásról.</p> <p>Közben egyéni korrekció.</p> <p style="text-align: right;">30 perc</p>	<p>Átélt esemény vizuális megjelenítése</p> <p>Finommotorika</p>	Frontális – rajzolás vagy festés	a rajzolás vagy festés eszközei	

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. b) Szerepbe bújás					
A)	<p>Időgép</p> <p>„Beszélgessünk néhány mondatban arról, hogy a színészek szerepekbe bújva jelenítenek meg egy-egy karaktert, ehhez eszközül használják jelmezeiken kívül hangjukat, arcukat és a testüket is. Mi is kipróbálhatjuk, hogyan dolgoznak a színészek. Idézzük fel, majd próbáljuk megjeleníteni kiscsoportos óvodás önmagunkat. Próbáljunk úgy járni és beszélni, mint akkor. A játék második részében tekerjük előre az időgépet, és játszunk el magunkat nagyszülő korban. Teremtsenek kapcsolatot egymással a megváltozott korú résztvevők.”</p> <p>10 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Beszédképesség</p> <p>Emlékezet</p>	<p>Frontális – beszélgetés, drámajáték</p>		
B)	<p>Játék a hanggal</p> <p>Körben ülve egy egyszerű mondóka (pl. Egyedem-begyedem) sorait hangoztatjuk egymás után úgy, hogy mindig van egy előmondó, aki elváltoztatott hangon beszél.</p> <p>10 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Kreativitás</p> <p>Hallási differenciálás</p>	<p>Frontális – dráma, hangjáték</p>		P2 (Játék a hanggal)
2.□	<p>Játék a hanggal</p> <p>Körben ülve egy egyszerű mondóka (pl. Egyedem-begyedem) sorait hangoztatjuk egymás után úgy, hogy mindig van egy előmondó, aki elváltoztatott hangon beszél.</p> <p>10 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Kreativitás</p> <p>Hallási differenciálás</p>	<p>Frontális – dráma, hangjáték</p>		P3 (A szereplők hangjai)

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. c) Élő maszkok					
A)	<p>Élő maszkok</p> <p>Hogyan játszhatunk az arcunkkal? Alapvető emberi érzelmeket jelenítsünk meg arcunkon: öröm, bánat, harag, csodálkozás, huncutság, gyűlölet, kétségbeesés, segélykérés. Csak az arcunkkal játszunk.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Önkifejezési készség</p>	<p>Frontális – dráma, arcjáték</p>		
B)	<p>Élő maszkok</p> <p>Hogyan játszhatunk az arcunkkal? Az előadásban előforduló emberi érzelmeket jelenítsünk meg arcunkon: öröm, bánat, harag, csodálkozás, huncutság, gyűlölet, kétségbeesés, segélykérés. Csak az arcunkkal játsszunk.</p> <p style="text-align: right;">10 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Önkifejezési készség</p>	<p>Frontális – dráma, arcjáték</p>		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. d) Érzelmek					
4)	<p>Érzelmek</p> <p>A játékmester (tanító) felsorol néhány érzelmi állapotot (akár az előzőek közül, vagy düh, harag, aggodalom, türelmetlenség, izgalom, unalom), amelyek közül a résztvevők választhatnak. Ezeket kell bemutatni szoborként, vagy mozgás közben gesztusokkal, taglejtéssel, mimikával. A többiek feladata kitalálni, hogy mi lehet a bemutatott érzelmi állapot.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Önkifejezési készség</p>	<p>Frontális – Dráma, gesztusjáték</p>		
4.□ A)	<p>Érzelmek</p> <p>A játékmester (tanító) felsorol néhány érzelmi állapotot, amely a darabra jellemző volt, pl. ijedség, harag, féltékenység, öröm, megkönnyebbülés. A résztvevők választhatnak, ezeket kell bemutatni szoborként, vagy mozgás közben gesztusokkal, taglejtéssel, mimikával. A többiek feladata kitalálni, hogy mi lehet a bemutatott érzelmi állapot.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Nonverbális kommunikáció</p> <p>Önkifejezési készség</p>	<p>Frontális – Dráma, gesztusjáték</p>		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
4.□ B)	Rajzok értékelése Értékelési szempontok: Mennyire tudta jól megjeleníteni az érzelmeket? Hogyan tudta érzékeltetni a színészek gesztusait? Felismerhető-e, hogy melyik jelenetet látjuk? Felismerhetők-e a szereplők? 5 perc	Átélt esemény vizuális megjelenítése Véleményalkotás	Kooperatív – kóborlás a teremben	az elkészült alkotások	
II. e) Dramatizálás					
1. A)	Tablók Osszuk kisebb, 5-6 fős csoportokra az osztályt! Minden csoport egy jól ismert mese címét választhatja, vagy elfogadhatja a tanító ajánlatát. Ezek lehetőleg legyenek közös meseélmények, mert a többi csoport fogja a játék alapján kitalálni, mi a megjelenített történet. Tisztázzák, hogy kik a mese szereplői, és mik a legfontosabb események a történetben. Ezeket a fontos történeti mozzanatokot kell a saját testükből készített állóképekben (tabló) bemutatni a többieknek. Érdekes a csoportok munkájába „behallgatózni”, hogy 3-4 képre le tudják szűkíteni a történetet. 20 perc	Kreativitás Együttműködés	Csoportmunka – drámajáték		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1. B)	<p>„Ugye, én megmondtam”</p> <p>Kicsit jártasabb gyerekeknek: 3-4 fős csoportokban szabadon építsenek föl és játsszanak el egy történetet, amelyben csak egy dolog adott: mindenképpen el kell hangozzon a jelenet végén az „Ugye, én megmondtam!” mondat. Fontos, hogy egyértelműen tisztázzák a jelenet elejét és végét, döntsék el, ki milyen szerepet játszik. Az sem árt, ha a cselekmény alappilléreit is kitűzik.</p> <p style="text-align: right;">20 perc</p>	<p>Kreativitás</p> <p>Együttműködés</p> <p>Beszédképesség</p>	<p>Csoportmunka</p> <p>– drámajáték,</p> <p>improvizáció</p>		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1.□	<p>Kulcsjelenetek</p> <p>Osszuk kisebb, 5-6 fős csoportokra az osztályt! Minden csoportnak a látott előadás egy-egy kulcsjelenetéről kell játszani, lehetőleg úgy, hogy minden fontos jeleneten dolgozzon egy-egy csoport.</p> <p>Kulcsjelenetek a <i>Maminti, a kicsi zöld tündérben</i>:</p> <p>Gyűlés, összeáll a brigád. Favágás, közben rádól Dömdödömre a fa. Vita arról, hogyan mentsék meg Dömdödömöt. Maminti megjelenik, de elzavarják. A varázslat, sóbálvánnyá változás. Hálálkodás, hazafelé.</p> <p>Ezeket a jeleneteket játsszák el a kiscsoportok. Természetesen nem a látott előadást kell utánozni, hanem a szerepek kiosztása után szabadon improvizálhatnak.</p> <p style="text-align: right;">20 perc</p>	<p>Kreativitás</p> <p>Együttműködés</p> <p>Figyelem</p>	<p>Csoportmunka</p> <p>– dráma, improvizáció</p>		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
II. f) Közös jelenet, filmforgatás					
1.	<p>Cápajáték Filmet fogunk forgatni. Egy egész csoportos tablóból indítjuk a játékot: nyári hőség, tengerpart, sok ember. (Ez a helyszín azoknak is ismerős a filmekből, akik még nem jártak tengerparton.) Néhány másodperc alatt mindenki találja ki, hogy úszik, napozik, szörfözik, húsöl, vagy mi mást csinál. Állítsuk meg a képet, ha rendezni kell a teret, azt nyugodtan tegyünk most meg, tehát legyen egyértelmű, hogy ki van a vízben, és ki van a parton. Kérjünk meg minden szereplőt, hogy jegyezze meg a helyét, mert a filmfelvételt gyakran meg kell ismételni, és pontosan ugyanarról a helyről kell indítani. Ezután eleve nedjen meg a kép (használhatjuk a „figyelem, csapó, mehet” fordulatot), és a tanár is szerepbe lépve vegyen észre a vízben egy cápát.</p> <p style="text-align: right;">20 perc</p>	<p>Kreativitás Együttműködés Figyelem</p>	<p>Frontális – dráma, improvizáció</p>		<p>P4 (Cápajáték)</p>

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1.□	<p>A legdrámaibb jelenet Filmet fogunk forgatni. Az előadás legdrámaibb vagy legfeszültebb jelenetét válasszuk ki. Jelen esetben ez a favágásjelenet. Azt fogjuk eljátszani egész csoportban, hogy az erdőben kiránduló, favágó stb. emberek közül valakire ráesik egy fa. Néhány másodperc alatt mindenki találja ki, hogy mit csinál az erdőben. Állítsuk meg a képet, ha rendezni kell a teret, azt nyugodtan tegyük most meg, tehát legyen egyértelmű, hogy ki hol van. Kérjünk meg minden szereplőt, hogy jegyezze meg a helyét, mert a filmfelvételt gyakran meg kell ismételni, és pontosan ugyanarról a helyről kell indítani. Ezután elevenedjen meg a kép (használhatjuk a „figyelem, csapó, mehet” fordulatot), és a tanár is szerepbe lépve vegye észre, hogy dől a fa.</p> <p style="text-align: right;">20 perc</p>	<p>Kreativitás Együttműködés Figyelem</p>	<p>Frontális – dráma, improvizáció</p>		<p>P5 (Legdrámaibb jelenet)</p>

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
III. AZ ÚJ TARTALOM ÖSSZEFOGLALÁSA, ELLENŐRZÉS ÉS ÉRTÉKELÉS					
III. a) Vágás, levezetés					
A)	<p>Filmszalag-mondóka</p> <p>Álljunk láncba úgy, mintha mi lennénk egy filmszalag. A szalagon képkockánként, azaz szavanként van egy közismert mondóka felvéve úgy, hogy minden gyerekre egy szó jut, ezt kell megjegyeznie. (Nem fontos, hogy végig jussunk a mondókában, csak jusson mindenkinek egy szó, ha többen vagyunk, kezdjük előlről a mondókát.) Próbáljuk folyamatosan vetíteni – azaz mondani – a filmet. Ha ez megy, egy vágó bizonyos kockákat kivág a filmből, ezek a gyerekek egy új filmet hoznak létre. Megnézzük előbb az eredeti film vágott verzióját, majd a kivágott részeket is levetítjük, mint a bakikat a mozifilmek végén. Többször is eljátszhatjuk ezt, több vágóval.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Verbális kommunikáció</p> <p>Figyelem</p> <p>Együttműködés</p>	<p>Frontális – dráma, verbális játék</p>		
B)	<p>Élményfeldolgozás:</p> <p>Készítsünk egy szoborcsoportot arról, hogy mi volt játékunk legizgalmasabb pillanata számotokra. Mindenki készítse el saját testéből a szobrát, aztán igazodunk és kapcsolódunk egymáshoz.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Kreativitás</p> <p>Együttműködés</p> <p>Nonverbális kommunikáció</p>	<p>Frontális – dráma, állókép</p>		

	Tevékenységek – időmegjelöléssel	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák és módszerek	Eszközök, mellékletek	
				Diák	Pedagógus
1.□ A)	<p>Filmszalag-mondóka</p> <p>Álljunk láncba úgy, mintha mi lennénk egy filmszalag. A szalagon képkockánként, azaz szavanként van egy közismert mondóka felvéve úgy, hogy minden gyerekre egy szó jut, ezt kell megjegyeznie. (Nem fontos, hogy végigjussunk a mondókában, csak jusson mindenkinek egy szó, ha többen vagyunk, kezdjük előlről a mondókát.) Próbáljuk folyamatosan vetíteni – azaz mondani – a filmet. Ha ez megy, egy vágó bizonyos kockákat kivág a filmből, ezek a gyerekek egy új filmet hoznak létre. Megnézzük előbb az eredeti film vágott verzióját, majd a kivágott részeket is levetítjük, mint a bakikat a mozifilmek végén. Többször is eljátszhatjuk ezt, több vágóval.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Verbális kommunikáció</p> <p>Figyelem</p> <p>Együttműködés</p>	<p>Frontális – dráma, verbális játék</p>		
1.□ B)	<p>Élményfeldolgozás:</p> <p>Készítsünk egy szoborcsoportot arról, hogy mi volt játékunk legizgalmasabb pillanata számotokra. Mindenki készítse el saját testéből a szobrát, aztán igazodunk és kapcsolódunk egymáshoz.</p> <p style="text-align: right;">5 perc</p>	<p>Kreativitás, együttműködés</p> <p>Nonverbális kommunikáció</p>	<p>Frontális – dráma, állókép</p>		

Mellékletek

P1 BESZÉLGETÉS AZ ELŐADÁSRÓL

Sokan szívesen választják a látott színházi vagy filmélmény vizuális megjelenítését. Hasznos lehet, de a gyerekek számára akkor mélyíti el az élményt, ha előtte segítséget nyújtunk a feldolgozáshoz. A válaszokat nemcsak szóban, hanem mozgással kísérve is kifejezhetik a gyerekek.

P2 JÁTÉK A HANGGAL

Ha tapasztalatlanabb a csoport, kezdhethük állathangok utánzásával. A körben ülő játékosok az előmondót utánozzák. Második lépésben megadhatunk karaktereket, az ő hangjukon mondjuk a mondókát. Pl. kövér öregember, megszeppent kislány, ideges tanító néni, kifulladás sportoló, unottan rágógumizó kamasz. Fontos tudatosítani a gyerekekben, hogy hangunk elváltoztatása nem egyenlő az affektálással, tehát a hangzókat tisztán ejtjük megváltozott hangmagasságnál is. Egyszerűen mutassuk meg nekik a különbséget.

P3 A SZEREPLŐK HANGJAI

Ha tapasztalatlanabb a csoport, kezdhethük állathangok utánzásával. A körben ülő játékosok az előmondót utánozzák. Második lépésben megadhatjuk az előadás karaktereit, az ő hangjukon mondjuk a mondókát. Pl. az ordító Dömdödöm, az okoskodó Aromó, a picike Maminti stb. Fontos tudatosítani a gyerekekben, hogy hangunk elváltoztatása nem egyenlő az affektálással, tehát a hangzókat tisztán ejtjük megváltozott hangmagasságnál is. Egyszerűen mutassuk meg nekik a különbséget.

P4 CÁPAJÁTÉK

Hagyjuk, hogy a játék szabadon alakuljon, majd állítsuk le. Ha a játékban egy szereplő úgy alakította szerepét, hogy kiderült: vaklármavolt, akkor kérjük meg őket, hogy most játsszuk újra a jelenetet úgy, hogy igazából jöjjön a cápa, de ne személyesítsük meg a cápát, ez a filmekben úgysem igazi szereplő. Ha ekkor valaki nem tud elmenekülni, és elkapja a cápa, állítsuk meg a játékot, kérdezzük meg, hogy mi fog történni ezzel a szereplővel (*nem vele*), és hogy van-e kedve továbbra is ezt a szerepet játszani. Ha nincs, jelentkezhet más, de nem fontos, hogy tragédia történjen. Játsszuk újra a jelenetet, úgy, hogy mindenki rögzítse magában, hogy pontosan hova megy, és mit csinál az improvizáció során, valamint a kezdőképhez hasonlóan rögzítsük a záróképet is. Játshatjuk hangosan vagy hang nélkül (elromlott a mikrofon a stúdióban), színesíthetjük vele a játékot.

Majd megint játsszuk újra a most már valamelyest beállított jelenetet. Ezután következnek a filmes trükkök. Játsszuk újra a jelenetet lassítva, senki nem tehet egyetlen gyors mozdulatot sem, mégis ugyanazt kell csinálnia, mint eddig. Ha sikeres volt, gyorsítsuk fel.

P5 LEGDRÁMAIBB JELENET

Hagyjuk, hogy a játék szabadon alakuljon, majd állítsuk le. Ha a játékban egy szereplő úgy alakította szerepét, hogy kiderült: vaklárma volt, akkor kérjük meg őket, hogy most játsszuk újra a jelenetet úgy, hogy essen rá valakire a fa. Ha ekkor valaki magára vállalja ezt a szerepet, kérdezzük meg, hogy mi fog történni ezzel a szereplővel (*nem vele*), és hogy van-e kedve továbbra is ezt a szerepet játszani. Ha nincs, jelentkezhetsz más, de nem fontos, hogy tragédia történjen. Játsszuk újra a jelenetet, úgyhogy mindenki rögzítse magában, hogy pontosan hova megy, és mit csinál az improvizáció során, valamint a kezdőképhez hasonlóan rögzítsük a záróképet is. Majd megint játsszuk újra a most már valamelyest beállított jelenetet. Ezután következnek a filmes trükkök. Játsszuk újra a jelenetet lassítva, senki nem tehet egyetlen gyors mozdulatot sem, mégis ugyanazt kell csinálnia, mint eddig. Ha sikeres volt, gyorsítsuk fel. Játshatjuk hangosan vagy hang nélkül (elromlott a mikrofon a stúdióban), színesíthetjük vele a játékot.