A KIRÁLYFI MACSKÁI- CSALAFINTA DRÁMAJÁTÉKOK

Iskola: Rákóczi Ferenc Általános Iskola

Pedagógus neve: Török Enikő Andrea

Osztály: 3.-4. osztály

A foglalkozás támája: : A királyfi macskái- Csalafinta drámajátékok

A foglalkozás célja: Kommunikációs és szociális kompetenciák fejlesztése. Figyelem, emlékezet, empátia fejlesztése. Az egymásért és a környezetünkben élő állatokért való felelősségtudat megvilágítása.

Tantárgyi kapcsolódás: magyar nyelv, környezetismeret, személyiségfejlesztés.

Felhasználási javaslat: anyanyelv, személyiségfejlesztés óránvagy erdei iskolában.

Időtartam:60- 90 perc

Módszerek: magyarázat, beszélgetés, drámajáték, szemléltetés,

Eszközök: számítógép, Szitakötő folyóirat-2022- ősz-59. szám, tárgyak, papír, íróeszközök, nagyító, csipesz.

Felhasznált irodalom: Szitakötő folyóirat-2022-ősz- 59. szám-Janecskó Kata: A királyfi macskái

 CSALAFINTA DRÁMAJÁTÉKOK

INDIÁN NÉV TULAJDONSÁGOKKAL

A játékosoknak olyan nevet kell választaniuk, amelyek rájuk jellemző kifejezéseket, tulajdonságokat tartalmaznak. Pl. Bátor Dóra, Merész Péter. Választhatnak olyan tulajdonságot is, ami olyan betűvel kezdődik, mint a keresztnevük. Majd a kiválasztott neveket fel kell tűzniük a ruhájukra és aszerint kell bemutatkozniuk.

Megoldási lehetőségek alliteráló nevekkel: Szorgalmas Szilárd, Ravasz Réka, Okos Ottó, Laza Lackó, Eleven Erik, Beszédes Bence, Hisztis Helga, Kedves Kamilla.

HA ÉN GAZDAG LENNÉK

Ez a játék kötött mondatkezdéssel indul. Minden játékos kap egy kártyát, az elkezdett mondatokkal, amit folytatniuk kell. Amikor rájuk kerül a sor, fel kell olvasniuk a már befejezett mondatokat.

* Ha én gazdag lennék segítenék:….
* Ha én gazdag lennék vennék:….
* Ha én gazdag lennék csinálnék:….

Megoldási lehetőségek:

* Ha én gazdag lennék segítenék: az állatokon, az öregeken, a betegeken.
* Ha én gazdag lennék vennék: egy állatkertet, egy palotát, egy falut.
* Ha én gazdag lennék csinálnék:egy iskolát, egy házat, egy titkos tervet.

CSALAFINTA KERESZTELŐ

Minden játékos egy királyfi keresztelőjére megy, ahol egy-egy tulajdonságot kell adjon ajándékba. Az ajándékok átadásakor számokat kell húzniuk. Ha páros a szám pozitív tulajdonságot adhatnak ajándékba, ha páratlan, negatív tulajdonságot kell adniuk.

Megoldási lehetőségek:

|  |  |
| --- | --- |
| Páros számok esetén | Páratlan számok esetén |
| jó, kedves, rendes, becsületes, eszes, lelkes, gondoskodó, barátságos, segítőkész, adakozó  | lusta, rendetlen, gonosz, undok, nagyravágyó, barátságtalan, öntelt, büszke |

TALÁLJ VALAKIT, AKI…

Minden játékos kap egy feladatlapot ugyanazokkal a kérdésekkel. Az a feladat, hogy találjanak valakit a játékosok közül, akire illik a kijelentés, és a válaszadó nevével ki kell egészíteni a feladatlapot. A feladatra 10 percet kapnak. A kérdések lehetnek a következők, de természetesen más kérdéseket is alkalmazhatunk:

Találj valakit, aki:

1.szereti a macskákat:…………………………………

2.van macskája:……………………………………..

3.gyűjti a macskás dolgokat:………………………………

4.nem szereti a macskákat:………………………………

5.van egy háziállata:………………………………………….

6.több háziállata van:……………………………………..

7.nincs háziállata:……………………………………………..

A játékosok kiegészítik a nevekkel. Majd a végén meg kell beszélni a találatokat.

A KIRÁLYFI MACSKÁJA

A középpontban a melléknevek használata áll és az ABC gyakorlása.

Az első játékos azt mondja: A királyfi macskája aranyos cica, a neve Aranka.

A többi játékosnak meg kell cserélnie a macska tulajdonságát és a nevét, mégpedig ábécésorrendben, ahogy következnek.

Megoldási lehetőségek:

pl. A miniszter macskája álmos cica, a neve Álmoska

…barátságos,…Bogyóca, cirmos,…Cili, düllöngőző,…Dugó, egerészős,…Elza,fura…, Fáni

Úgy is lehet játszani, hogy a játékosok húznak egy betűt és azzal mondanak egy tulajdonságot és egy cicanevet.

A SZESZÉLYES KIRÁLYFI

A játékosok megállapodnak abban, hogy a szeszélyes királyfi melyik betűt nem szereti, pl. nem szereti a ,,k” betűt.

Megoldási lehetőségek:

A játékvezető azt mondja: -A szeszélyes királyfi éhes, mit adsz neki enni?

Minden játékos mond egy ételt, amiben nincs ,,k” betű: levest, húst, tésztát, gyümölcsöt, tejszínhabot.

Más kérdések: -A királyfi unatkozik, mivel szórakozzék?

-Sétáljon, lovagoljon, menjen színházba, moziba, olvasson, táncoljon.

-Mit olvasson a király?

-Lapot, levelet, újságot.

-Hová utazzon őfelsége?

-Magyarországra, Hollandiába, Romániába.

,,SZERETETHÁLÓ”

A játékosok körben állnak. Egy gombolyagot adogatnak egymásnak, közben sorra egy-egy kedves gondolatot mondanak annak, akinek adják a gombolyagot, ezáltal létrehozva a ,,szeretethálót”.

Megoldási lehetőségek:

-Kedves vagy. Jó barát vagy! Mindig számíthatok rád. Köszönöm, hogy segítőkész vagy! Jó veled! Aranyos vagy! Szeretek veled játszani. Együtt minden könnyebb. Okos vagy! Ügyes vagy! Csodálom a bátorságod!

A játékvezető mielőtt feltekeri a fonalat, elmondja, hogy a szeretet olyan megfoghatatlan kincs, mely megfizethetetlen, s ez a ,,szeretetháló”, mely a játékosok tagjait összeköti emlékeztessen mindenkit arra, hogy szeretettel szinte mindent el lehet érni.