ŰRVILÁG- DRÁMAJÁTÉKOK

Iskola: Rákóczi Ferenc Általános Iskola

Pedagógus neve: Török Enikő Andrea

Osztály: 3-4. osztály

A foglalkozás támája: Űrvilág -Drámajátékok

A foglalkozás célja: Kommunikációs és szociális kompetenciák fejlesztése. Figyelem, emlékezet, empátia fejlesztése. A világunkban vagy azon kívül található élőlények iránti érdeklődés felkeltése.

Tantárgyi kapcsolódás: magyar nyelv, környezetismeret, földrajz, személyiségfejlesztés.

Felhasználási javaslat: anyanyelv, személyiségfejlesztés, földrajz, természetismeret órán, kiránduláson.

Időtartam:60- 90 perc

Módszerek: magyarázat, beszélgetés, drámajáték, szemléltetés,

Eszközök: számítógép, Szitakötő folyóirat-2023- tavasz-61. szám, tárgyak, papír, íróeszközök.

Felhasznált irodalom: Szitakötő folyóirat-2023-tavasz- 61. szám-Vörös István: Űrparányok jövetele

 ŰRVILÁG- DRÁMAJÁTÉKOK

MIT VISZEL MAGADDAL AZ ŰRBE?

A játékosok körben állnak és az egyik elkezdi a történetet, hogy mit visz magával az űrbe és miért. A következő megismétli, és hozzátesz valamit és így tovább. Addig folytatódik, míg mindenki sorra kerül.

ISMERETLEN BOLYGÓ

A játék vezetője elmeséli a következő történetet: „Most csukd be a szemed, és képzeld el, hogy egy ismeretlen bolygóra kerültél. Amikor majd kinyitod a szemedet, meglátod, hogy teljesen ismeretlen lények vesznek körül téged, olyanok, amilyeneket még soha nem láttál. Nem tudod, hogyan kell velük kommunikálni, de azt látod rajtuk, hogy kedvesek és barátságosak, ezért valamilyen módon megpróbálod üdvözölni őket. Egy biztos: a hagyományos, közismert földi üdvözlési szabályokat (kézfogás, fejbólintás) nem ismerik. A te feladatod, hogy kikísérletezd, vajon milyen üdvözléssel lehet őket a legérdekesebben köszönteni”.

A történet után a játékosoknak, ki kell nyitniuk a szemüket, és először szó nélkül kell lépkedniük egymás felé, csak szemléljék, csodálják egymást, némán közeledjenek a másikhoz.

Miután szemügyre vették a társaikat, mint ismeretlen lényeket, üdvözöljék őket a saját maguk által kitalált módon. Ez lehet bármilyen szokatlan dolog, ami csak eszükbe jut (pl. térdvakarás, gyors helyben forgás, a fej kétkezes megvakarása, finoman a fülcimpa húzogatása stb.).

HÁNY KÉZ FOGOTT MEG AZ ŰRBEN?

A játékosok az űrbe kerülnek, ahol fura lényekkel találkoznak. A fura lények úgy ismerkednek, hogy a kezüket ráteszik az ismeretlen jövevényre.

Egy játékosnak bekötik a szemét, ő a bolygón az új jövevény.

Ha több játékos van, akkor két játékos szemét kell bekötni. A többiek, az űrlények. Az ő feladatuk, hogy halkan, észrevétlenül rátegyék a bekötött szemű játékosra a kezüket. A bekötött szemű játékosoknak minél pontosabban meg kell mondaniuk, hogy hol van rajtuk kéz és körülbelül hány.

BESZÉLGETÉS EGY MARSLAKÓVAL

A játékosok körben ülnek. A játékvezető a marslakó. A játékosoknak fura kérdéseket tesz fel, amire nekik válaszolniuk kell. Aki nem tud válaszolni, marslakóvá változik.

A kérdések ehhez hasonlók legyenek: Mi az a ház? Mi az utca? Mi az a haj? Mi az a könyv?

MILYEN? MIT CSINÁL?

Minden csapat kap fejenként egy-egy lapot, amelyre egy-egy űrrel kapcsolatos főnév van felírva. Minden játékosnak más. A csapattagok mindegyike felír a papírján lévő főnév mellé egy tulajdonságot jelentő szót, majd továbbadja a csapat másik tagjának, aki szintén ír egy szót.

Pl.: -űrlény: találékony, fura, érdekes, stb.

-űrhajó: hatalmas, imbolygó, új, stb.

 Ezt addig folytatják, ameddig van ötletük. Ha minden csapat befejezte, egy csapatvezető felolvassa a mellékneveket és minden helyes szóért egy pontot kapnak. Az a csapat nyer, amelyik a legtöbb pontot éri el.

*MÁS VÁLTOZAT*: Hasonlóan lehet játszani, úgy, hogy a főnév mellé igéket gyűjtenek.

Pl. : az űrlény: mutogat, matat, mászkál

-az űrhajó: repül, suhan, száll, zúg..

ŰRLÉNYEK

A játszók feladata, hogy 4-6 főből álló csoportokat alkotva képzeletbeli állatokat utánozzanak, melyeknek a paramétereit a játékvezető adja meg. Pl.: Legyen 5 feje, hat lába, két farka, három keze, stb. A játékosok feladata, hogy a megadott paraméterekkel rendelkező állatot létrehozzák saját testrészeiket használva, az így létrejött szörnyecskének be kell mutatkoznia egy fantázianévvel, néhány mondatot mondania kell magáról és néhány lépést meg kell tennie. Ha minden szörnyecske bemutatkozott, újabb állatkák paramétereit adhatja meg a játékvezető.

ZŰRÖS MESÉLÉS

Két játékos egy történetet ad elő. Az első elkezdi a történetet, a másik pedig egy űrrel kapcsolatos szót tartalmazó cetlit ad a kezébe, melyet bele kell foglalnia a történetbe. Néhány mondat után cserélnek, s a másik játékos mesél, s a társa válogatja számára a szavakat.

A szavak lehetnek akár a következők is: űrhajó, űrlény, bolygó, csillagok, űrállomás, expedíció, stb.