AZ ŰRLÉNYEK SZELENCÉJE- ŰRÖS-ZŰRÖS DRÁMAJÁTÉKOK

Iskola: Rákóczi Ferenc Általános Iskola  
Pedagógus neve: Török Enikő Andrea  
Osztály: 3.-4. osztály  
A foglalkozás támája: Az űrlények szelencéje- Űrös-zűrös drámajátékok  
A foglalkozás célja: Kommunikációs és szociális kompetenciák fejlesztése. Figyelem,  
emlékezet, empátia fejlesztése. Az egymásért és a környezetünkért való felelősségtudat  
megvilágítása. Kapcsolatteremtő lehetőségek gyakorlása.  
Tantárgyi kapcsolódás: magyar nyelv, környezetismeret, földrajz, személyiségfejlesztés.  
Felhasználási javaslat: anyanyelv, földrajzórán, személyiségfejlesztés órán vagy erdei iskolában.  
Időtartam:60- 90 perc  
Módszerek: magyarázat, beszélgetés, drámajáték, szemléltetés,  
Eszközök: számítógép, Szitakötő folyóirat-2023- Nyár-62. szám, tárgyak, papír, íróeszközök.  
Felhasznált irodalom: Szitakötő folyóirat-2023-Nyár 62. szám-Janecskó Kata: Az űrlények szelencéje

ŰRÖS-ZŰRÖS 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.  
Pl. Viszek az űrbe egy kötelet, hogy legyen mivel kapaszkodni.  
Viszek az űrbe egy kötelet, hogy legyen mivel kapaszkodni és egy fényképezőgépet, hogy  
mindenről fotót készíthessek.

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.

SZÖRNYEK  
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.

RÖGTÖNZÖTT AJÁNDÉKOZÓ  
A játékosok körben ülnek, és amikor rájuk kerül a sor, arra a kérdésre kell válaszolniuk azonnal,  
hogy: ,,Milyen ajándékot adnál egy űrlénynek és miért?”  
Pl.: Adnék neki egy elemlámpát, hogy jobban észrevegye a nyomokat.  
Adnék neki egy okos telefont, hogy minél többet megtudjon a világunkról.