

Az óra célja: a konfliktus tudatosítása és feldolgozása
Tantárgy, műveltségi terület: magyar nyelv és irodalom

Az óra címe: „Az igazság pillanata” (Legyek ura)

II. VÁZLAT

A játék neve Feladatlírás (játékleírás, ami alapján érthető, mi fog történni) Idő (pl. 5’)	Munkaforma (frontális, egyéni, páros, csoportos) Módszer Választás a kiadott segédanyagból	Képességfejlesztés területei Választás a kiadott segédanyagból	Szükséges eszközök, anyagok
Bevezető feladatok, játékok:			
1. Irányított képalkotás (4 perc) (Feladat: előtörténet, felvezetés, részletező utasítások, belső képek kialakítása, ráhangolódás; „Lazíts”, „gondolj a szigetre”, „képzeld el...”) Keress egy olyan pontot a szigeten, ahol biztonságban érzed magad. Kivel lennél ott? Hívd magadhoz az illetőt a szemeddel!	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat relaxáció	cd, hanganyag, zene
2. „Ismeretlen terep” – bizalomséta (4 perc) (Feladat: lábnyom) – Induljatok el együtt az ismeretlen terepen! (Párban az egyik vakon követi a másikat, csak a kisujjuk érintkezésével)	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	
Az óra fő feladatai, játécai:			
1. Allókép (3 perc) (Feladat: Hogyan érzitek magatokat a gyűlésen? Csoportalkotás a játékvezető irányításával, a hasonló érzések alapján két – agresszív kontra félős, magabiztos kontra ijedős – csoportra)	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	
2. A csoport tagjai vezetőt választanak maguk közül (1 perc)	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	zene
3. „Fix pont” (2 perc) (Feladat: Nézzen egy pontot			zene

és gondolkozzon azon, hogy mit kérdezne a vezetőktől)			
4. „Forró szék” (5-5 perc) (Feladat: A két kiválasztott vezető – Jack és Ralph szerepében – érvel, válaszol a többiek kérdéseire: „Milyen stratégiát képvisel a túléléshez?”, „Mik a céljai?”, „Miért ő lenne a jó, alkalmas vezető?”)	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	
5. Improvizációs játék (3 perc) Csapatonként 1-1 ember háttal áll egymásnak, egy adott jelre megfordulnak, és a másik csapat tagjai „szóltassák meg” az ellenfél emberét.	páros, csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	
6. Szerepcsere (1 perc) vagy véleményvonal (Feladat: Mindenkinek van egy lehetősége a változtatásra; egyszer szabadon átmehet az „ellenfélhez”.Dönthetsz, melyik csapatba tartoznál véglegesen.)	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	
7. Süket varázsló játék adaptálása (5-5 perc) (Varázsló: a másik csoportból egy önkéntes; Két fázis, a két csapat külön-külön: 1. Röfi szemüvegének megszerzése – Jack 2. Röfi szemüvegének visszaszerzése – Ralph)	csoportos drámapedagógia	Ön- és csoportismereti gyakorlat	