

**Az óra célja: Megtartandó és megváltoztatandó tulajdonságaim
Tantárgy, műveltségi terület: Drámapedagógia**

Az óra címe: „, Játsszótársam, mondd, akarsz – e lenni?”

II. VÁZLAT

A játék neve Feladatléírás (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. Légzőgyakorlat zenére: mesebeli állatok hangjának utánzása. A tanár mond egy hangot, a gyerekek kilégzésre utánozzák. 3'	Csoportos dráma	Érzékszervi finomítás, hangképzés	Zene CD
2. Beszédkészség fejlesztés: állatokról szóló mondókák, nyelvtörők 3'	Páros munkaforma	Ritmus- és beszédgyakorlatok, szókincsbővítés	Mondókák, nyelvtörők gyűjteménye
3. Utánzó mozgások: Milyen állat bőrébe bújnál? Utánozd a mozgását!!! 4'	Egyéni bemutatás	Mozgáskordináció, nagymozgások és finommotorika fejlesztése	
Az óra fő feladatai, játécai:			
1. Játék a lufival: választott állatnév a lufira, jellemző arcvonások rajzolása (szem, orr, száj...) 8'	Csoportos dráma	önismeret	Lufi Zene CD filctoll
2. Ilyen vagyok? – A kitaláló a többieknek háttal helyezkedik el. Kiválasztunk valakit a csoportból s megpróbáljuk közösen leírni arcának jellemző vonásait. A kitalálónak azt kell megmondania, kiről beszélnek a többiek. 5'	Csoportos dráma	ön- és társismeret	
3. Fedezd fel önmagad! – Kérjük meg a csoport tagjait, hogy fél percig nézzék meg egy kiválasztott testrészüket, s keressék: „mihez hasonlít”? pl.: tenyerük vonalai..... 5'	Csoportos dráma	ön- és társismeret	
4. Fedezd fel társadat! – ua. Fedezd fel önmagad! 5'	Csoportos dráma	ön- és társismeret	
5. Időgép: Idézzük fel	Csoportos dráma	ön- és társismeret	

magunkban milyenek voltunk 5 – 10 évvel ezelőtt, majd próbáljuk megjeleníteni akkori önmagunkat. Igyekezzünk úgy járni, beszélni, mint akkor. A játék második felében hajtsuk előre az időgépet, s próbáljuk elképzelni, 5 – 10 évvel későbbi önmagunkat! Játsszuk el! 5'			
Levezető feladatok, játékok:			
1. Varázsló játék – Egy önként jelentkező kimegy a teremből, eközben a bennmaradók közül választanak egy varázslót, akinek mozgását utánozzák! A kint lévőknek ki kell találnia, hogy ki a varázsló! 5'	Csoportos dráma	ön- és társismeret	
2. Keresd a helyed! – A terem négy sarkát elnevezzük négy különféle pl.: meseszereplőknek, mindenkinek választania kell egy sarkot, ahol szívesen tartózkodik. A játékvezető háttal a csoportoknak jeladásra dönt, hogy ki esett ki. 2'	Kooperatív csoportmunka és véleményсарok	ön- és társismeret	

III. ÖNREFLEXIÓ – a vázlat kipróbálását követő tapasztalatok:

Saját tapasztalatok összefoglalása (az értékelési szempontrendszer alapján) – max 20 sor: