

**Az óra célja: Megismerni a középkorban használatos eszközöket, berendezési tárgyakat, lehetséges szereplőket, akkor élt embereket, problémáikat.**

**Tantárgy, műveltségi terület: drámapedagógia**

**Az óra címe: Egy örült nap a várban**

## II. VÁZLAT

<b>A játék neve</b> <b>Feladatleírás</b> (játékleírás, ami alapján érthető, mi fog történni) <b>Idő (pl. 5')</b>	<b>Munkaforma</b> (frontális, egyéni, páros, csoportos) <b>Módszer</b> Választás a kiadott segédanyagból	<b>Képességfejlesztés területei</b>  Választás a kiadott segédanyagból	<b>Szükséges eszközök, anyagok</b>
Bevezető feladatok, játékok:			
1.A labda útja: Körben állunk, mindenki mondja meg, mi lenne a várban. Elindítjuk a labdát és mindenki bemutatkozik. Második körben mondd a saját nevedet és azét, akinek dobod. Aki téveszt, keresztbe teszi a lábát, ő megfigyelő lesz. A játékot ellenőrző körrel zárjuk. (5')	Csoportos drámapedagógia	Koncentráció	labda
2.Ki vezeti a járművünket? (5'): Útnak indulunk a várba. Körben állunk, egy játékos kimegy a teremből. A bent maradók kiválasztják a járművezetőt, ő irányítja a mozgást, őt utánozzák a többiek. A kitaláló feladata, hogy megnevezze a járművezetőt és hogy milyen járművet vezetnek.	Csoportos drámapedagógia	Bemelegítő, mozgáskoordináció	
Az óra fő feladatai, játékai:			
1.Őrjáték: a játék célja a várba való bejutás. Kiosztjuk a szerepeket, meghatározzuk a terepet. Az őr hátat fordít a játékosoknak, akik elindulnak a vár bevételeire. Amikor az őr megfordul, nem mozoghatnak tovább. Akit az őr észrevesz, vissza kell mennie a kiinduló helyre. A játéknak akkor van vége, ha mindenki bejutott a várba. A játékosok nem	Csoportos, drámapedagógia	Koncentráció, mozgásos	

beszélhetnek. (10')			
2. Tárgyak a várban: körben ülünk. Sikeresen bejutottunk a várba. Mindenki válasszon egy tárgyat környezetéből. Gondold ki, milyen tárgy lehet a várban, fogd meg, nevezd meg és tedd a kör közepére. 2. körben: Válassz egy tárgyat, fogd meg és nevezd meg, mi ez a tárgy a várban. (10')	Csoportos, drámapedagógia	Koncentráció, emlékezet, kreativitás, szókincs	Tárgyak a teremből
3. Mi lennél a várban?: A csoport fele válasszon egy tárgyat a várból. Jelenítsék meg szoborként! A csoport másik fele kérdez (Mit csinálsz? Miért csinálsz? Mi az életcélod?) és kitalálja a válaszokból, hogy milyen tárggyal beszélgetett. Utána szerepcsere. (10')	Csoportos, drámapedagógia	Kreativitás, mozgás	
Levezető feladatok, játékok:			
1. Járványjáróka: A várban járvány tör ki. Kezdj el lassan sétálni a térben. Egyik testrészünk megbolondul, addig mozog így, míg nem találkozunk valakivel. Nézzük meg, a társnak mije bolond, fogjunk kezét és cseréljük ki a betegségünket. Menjünk tovább és keressünk másik kórságot! (5')	Csoportos, drámapedagógia	Koncentráció, mozgás, kreativitás	

### III. ÖNREFLEXIÓ – a vázlat kipróbálását követő tapasztalatok:

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