

Szuper Boldog Varázserdő

Pásztor Csörgei Andrea

Online drámaóra

Cél: csapatépítés, csapatmegtartás, kapcsolattartás a kijárási korlát idején (Működhet-e egy játékokon alapuló drámaóra az online térben?)

Korosztály: 5 - 8. osztályosok

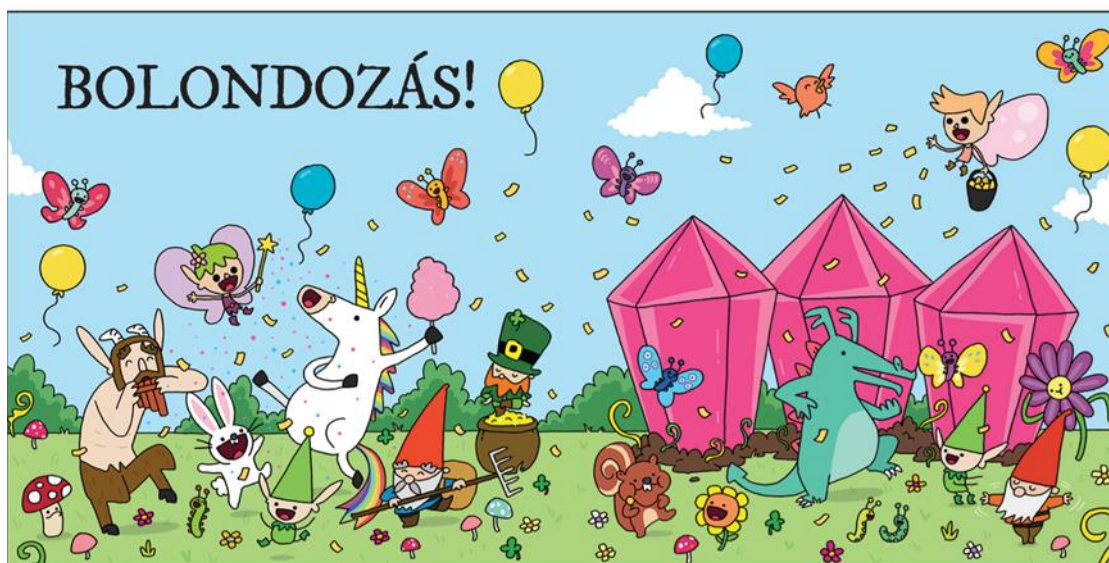
Téma: Virtuális világmegmentés a Szuper Boldog Varázserdő egyik oldalpárja alapján

1. Bevezető

A tanár elmondja, hogy a mai órán küldetésen veszünk részt. Ehhez tele kell pakolnunk a bőröndöt: „Holnap, ha hozzád indulok...”-játék (Gabnai Katalin *Drámajátékok*, Budapest, Helikon, 2015. 48.). Figyelni kell, hogy a játék kezdetén meg kell határozni a sorrendet, amit jó, ha mindenki magának rögzít, vagy külön felírjuk a csetablakba!

2. Karakterépítés

Nyissátok meg a képet, amit a file-ok közé töltöttem!



Mindenki válasszon egy karaktert, nevezd el, és mondd el, mit lehet tudni róla(d), mi a szuperképessége(d)!

3. Rabszolga- játék

(A játék eredeti szabálya megtekinthető itt:

<https://atliga.eoldal.hu/cikkek/jatekfoglalkozas/gondolkodtato-jatekok.html>)

A karakterek világmegmentő útnak indulnak, de csak egy vezér lehet. Döntsük el játékkal, ki legyen az! Mindenki válasszon egy fedőnevet (valamilyen mese vagy mítosz szereplő nevét), írja meg nekem privát csetben. Én beírom a közösbe, hogy könnyebb legyen szólítani egymást. Aki kiesett, annak a nevét like jellel jelöljük meg. Én jegyzem, hogy ki melyik csapathoz került. A győztes lesz a vezető.

4. Közös történetalkotás

Szöjünk közösen egy olyan történetet a kalandról, aminek a vége a képen látható esemény lesz! Mindenki a saját szereplőjét is szöje bele a történetbe. Mindenki egy-egy mondatot mond, két körön keresztül. A cél, hogy a végére kerek történet alakuljon ki.

5. Rögtönzés

A küldetés sikeres véget ért, egy teljes híradóadást szenteltek neki. Körkapcsolással jelentkezzen be minden rovat!

A gyerekek improvizatív módon adhatták egymásnak a szót: hírek, bűnügyi rovat, időjárás, bulvár hír, kulturális ajánló stb. A végén elköszöntünk és jó éjszakát kívántunk.