

A témahét megnevezése: Hajózzunk Rumini nyomában!

Siposné Hajdú Margit

Dokumentálás dátuma: 2018.11.03.

Témahét vezetői: Bollerné Kiss Márta és Siposné Hajdú Margit tanítók, drámapedagógusok

Téma: Betekintés a tengerészek életébe Berg Judit: Rumini című könyve segítségével

Dráma, élmény, kaland és kézművesség

Cél: Rumini útját követve részesülünk a kalandjaiban, majd utolsó nap „személyesen” is találkozunk vele

Pedagógiai cél: Olvasóvá nevelés, természettudományi ismeretek szerzése, testedzés, kreativitás, ön-, és társismeret fejlesztése

Korcsoport: 3-4. osztály, vegyes csoport

Létszám: 22 gyermek

Segítők, bevont külső, belső szakemberek: csillagász, sárkányhajó kormányos

Helyszín: fő helyszín az iskolánk, innen kalandozunk különböző helyszínekre

Időkeretek 5 nap, 8.30-16 óráig

Anyagok, eszközök: különböző minőségű és színű papírok, fonalak, dekorgumi, hurkapálca, festhető kövek, akril festék, parafadugó, faládika, térkép, „evező”, szivacsrudak(nudli), műanyag kislabdák, ejtőernyő, kötél (8m) ecset, olló,

Előkészítés: nagyméretű hajó készítése kartondobozból, melybe beférnek a gyerekek

Utómunka: Fotók nyomtatása, kiállítás készítése a témahét alatt készült kézműves munkákból, fotókból

Források: Berg Judit: Rumini

Kaposi László: Játékos könyv

Besnyi Szabolcs; Nagy Gábor: A játék nem játék

HÉTFŐ

I. blokk

1. Köszöntés- A tengerészek bal kézzel...

2. Bemutatkozás- **En vagyok az a híres nevezetes XY**, aki szeret....

-T e vagy az a híres nevezetes, aki szeret.....

- Igen. És te ki vagy? (Rámutat valakire)

Mondd ki a nevét annak, aki szeret ...

Becenév+mozdulat- ismételjétek egymás nevét és mozdulatait!

Gombolyag névmemória

Mondatbefejezés: Azért jöttem a táborba, mert...

3. Térbejárás-sebességváltó járás 1-2-3

- **Mutasd magad zenestoppra!** (ébredés, játék, sport, alvás, iskolában)

- **Alakzatformálás zenestoppra**

4. Fúj, fúj, fúj a szél...

II. blokk

1. Hullám jobbról, balról, vihar

2. Mi van a zsákban? Tapintással találd ki!

Kis hátizsákban Ruminire jellemző tárgyak (mindenkinek jut)

Ki lehet? Hol élhet? Mit dolgozik?

Térkép böngészése, palackposta elolvasása

3. Szerep a falon- Rumini

Mit gondolunk róla? Mit tudunk róla?

4. Elköteleződés a hajóra szállás mellett

5. Feladatvállalás a hajón

Kik dolgoznak egy tengerjáró hajón? – ötletroham

Te mi lennél szívesen? – csoportos állókép

mozdítsd meg, pontosíts, lassíts

Közös cselekvés- Elaludt a kapitány!- szoborjáték

6. Fontos tárgy- Ez nem az enyém, hanem...

A kapitány tárgya – evezőre hasonlító nagy fakanál

Mire használnád? Mutasd meg!

7. Matróztánc: Drumuj

II. blokk

1. Névadás a hajónak (R.Á.K.K. lett a hajó konszenzusos neve, azaz Ruminik+állatvédők+Kék hercegnő+Kard)

2. Induló éneklése- Nagy hajókkal....

3. Zászlókészítés- Mindenki elkészíti a saját zászlóját

5. Kiképzés

Mókuska, egérke

Kalóztámadás- csapatok-2 hajó legénysége-bátor és erős

-ágyúgolyók (szivacs labdák) röpülnek a hajókra

cél: ne maradjon golyó a hajótokon

Kardvívás (páros)-nudlival

Rumini: kézcseré; Balikó-párcsere; Félszemű Morti- sántikál, bottal lábra céloz

Forrásvíz vezetése- nudlival labdákat

Titkos csomag (ejtőernyő)

- Nem érhet a földre

- Hullámozás

- kupola

- Vízbe esett XY- aki a nevét hallja, beugrik a kupola alá

Tűzijáték

6. Matrózjelöltek avatása- nyakkendő átadás

KEDD

I. blokk

1. Induló gyakorlása
2. Köszönés tengerész módra
3. Számoljunk együtt 10-ig!
4. Tapsolj velem!
5. Ébresztő matróz módra 8-1-ig számolással
jobb kéz, bal kéz, jobb láb, bal láb
6. Hangulatjelentés-lépj a körbe, mutasd meg egy mozdulattal milyen kedvvel érkezted!
többiek is belépnek egy lépést és utánozzák a bemutatót.
7. Térbejárás-Az általad kiválasztott pont a térben a te saját forrásod
Zenestopra próbálj a forráshoz jutni különböző feltételekkel! (röviden, hosszan, lassan, gyorsan, háttal, csukott szemmel)
-Utánzó járások-tengerészek az imbolygó hajón; ládát cipelve; büszke, egyenes tartással a kikötőben; tengerészjárás növekvő létszámú csoportban)
10. Narráció- kontextusteremtés; Rumini üzenete
11. Készülődés az utazásra- Teszek a zsákomba egy...
Memóriajáték
12. Beszállás a hajóba-szertartásrészeinek közös kitalálása
13. Ragacs tenger-Távcső-Mit látsz, amitől megijedtek a matrózok?(fantáziajáték)
14. Polip – csoportos improk a polip leküzdésére, a fontos pillanatnál megállítva állóképben
15. A küzdelem- Kötélkör; polip 2 szivacsruárd a csápjá, időkorlát 3 perc

II. blokk

1. Hangerőgyakorlat-Jó szelünk van kapitány!
 2. Narráció-Ki kell kötnünk vízért....
 3. Partraszállás-keskeny úton, hogy vigyázzunk a sziget apró élőlényeire
útépítés nudliból
 4. A sziget hangjai-csukott szemmel, fejtámaszra kapcsolódik mindenki a saját maga alkotta hangjával
 5. Felderítő körút- állókép 4 csoport- Mit találsz, ami meglepő?
 6. Elaludt a matróz -nem lehet felébreszteni. Mi történhetett?
 7. Forró székben a bölcs Batka király
8. Ajándék Rumininek- Recefice kéreg
Mondatbefejezés: Ha nekem lenne Recefice kérgem, akkor...
9. Indulás – örömtánc(drumuj)

III. blokk

Karkötőcsomózás

IV. blokk

Planetárium látogatás- kapcsolat keresése a tengerészet és a csillagok járása között

SZERDA

I.blokk

1.Számoljunk 10-ig

2.Ébresztő matróz módra

3. Hangulatjelentés időjárás képekkel- Milyen kedved van? napos, felfős, viharos, stb.

4. Trópusi eső-játék

5. Egézs csoportos improvizáció-radír technikával az eddigi események összefoglalása

jelenetek: legénység toborzása, feladatkörök

polip, kötélpály-állóképek

Batka sziget- hangok; alvó matróz; pici, mérges batkák; lepkeröptetés

6. Útrakelés-Nagy hajóval... induló éneklése

7. Üzenet Ruminitől

„Iszapos tóból...” (Weöres S.)

Szószerk: a tér közepén egy karika- Úgy hallottam öregapámtól, hogy a sárkány ellen...(ötletelés)

8. Átkelés a Sárkány szoroson-tűzfolyosó nudlikkal

Felszállt a köd?-Igen!-Akkor jövök!

9. Sárkánytojáslopás („polip”+szivacs labda)

10. Győzelmi tánc (drumuj)

11. Lövészgyakorlat- Bumm játék

12. Oromsziget

- kincskeresés a barlangban-járatépítés a teremben található tárgyakból

- bekötött szemmel mindenki végigkúszik rajta

- Kalóznak kincse (a megfestendő köveket őrzi a kalóz)

- Mit csináljunk a megszerzett kincsel?- gyűlés

- Honnan van a kincs? -kiscsoportos jelenetek

13. Visszatérés a hajóra- Ki hiányzik? – játék

14. Közös fotó- szerencsére mindenki megvan

II. blokk

Távcsőkészítés; karkötőcsomózás

III. blokk

Sárkányhajózás

CSÜTÖRTÖK

Tőserdő

I.blokk

Matrózok próbája az ártéri erdőben (akadályverseny)

4 állomás- 4 csoport, a kicsik nagyokkal legyenek együtt

Csoportnév kitalálása, menetlevélre írása

Állomások

1. Kazamaták- kötélpály végigjárása vakon

2. Bazár- fűszerek felismerése szaglás alapján

3. Párbaj Félszemű Mortival- nudlival

4. Képtár- a természetben található dolgokból a könyv szereplőit kellett megalkotni (Rumini, Szélkirálynő, Polip, Sárkány)

II. blokk

Strand

Hajókészítés- parafadugó, hurkapálca, textil

Matrózavatás- egyszerű ceremónia, ahol matrózzá avatjuk egy kis fröcsköléssel a jelölteket, majd meghívjuk Rumini másnapi szülinapi bulijára, a Ninni Ruminni szigetre

PÉNTEK

I.blokk

1. Számoljunk 10-ig

2. Ébresztő matróz módra

3. Tapsolj-dobbants fordítva!

4. Artikuláció, hangerő gyakorlat- Iszapos tóból...

5. Térbejárás

-sebességváltós 1-5-ig

-küldj egy mosolyt!

-titkos érintés

-látványos érintés

-Mindent fordítva csinálj!

-zenestop-hangulatszobor-Mit csinálnál legszívesebben?

6. Bazar-egészscsoportos impro

Mit árulsz? Mozdulat+hang

7. Varázstárgyak- Mire lehet jó?

öregítő szirup, némító kenőcs, recefice kéreg, látószelence, térképrajzoló

8. Saját varázseszközök tervezése, rajzolása

Meséld el, mire használnád!

II. blokk

Témahét záróelőadás megszerkesztése közösen(produktum):

1. Hátizsák tárgyai

2. Induló

3. Legénység-állókép

4. Hullámozó tenger- ejtőernyő

5. Polip- jelenetek megállítással

6. Batka sziget- hangok, király, pillangók

7. Kalózkodás- állókép; jelenetek

8. Varázseszközök- képek bemutatása

9. Tánc

III. blokk

Kavicsfestés- ajándékkészítés Rumini születésnapjára

IV.blokk

Születésnap Ruminivel, akit Forró székbe ültetünk, majd megvendégelünk

Óriásbuborék az udvaron

V. Témahét záróelőadás a szülők részvételével