

Drámapedagógiai játékok, gyakorlatok az elemi osztályokban

„**A** drámajáték olyan játékos emberi megnyilvánulás, amelyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei lelehetők fel. A dramatikus folyamat kifejezési formája: a megjelenítés, az utánczás, a megjelenítés módja: a földézett vagy éppen megnyilvánuló társas kölcsönhatás, az interakció; eszköze: az emberi és zenei



hang, az adott nyelv, a test, a tér és az idő, tartószervezete pedig a szervezett emberi cselekvés. Drámajátékaink az emberépitést célozzák, feladatuk a személyiségformálás, a kapcsolatfelvétel, a kapcsolattartás, a közlés megköny-

nyítése. Gyakorlásuk voltaképpen szocializáló tevékenység, kreativitást és empátiát igényel, s a gyakorlatok cselekvést, aktív részvételt követelnek minden játékostól. A dráma a jelenlevő emberre számít, s a másik ember élményét készíti elő vagy dolgozza fel.” (Gabnai, 1990, 45.) Gabnai Katalin gondolatai szerint tehát a drámajáték célja az emberépités, feladata a személyiségformálás. A játékok és készségfejlesztő eljárások cselekvést, aktív részvételt követelnek minden játékostól. A drámajátékban az egész csoport játszik. A játékos foglalkozások javára válnak minden gyermeknek, hiszen olyan tapasztalatokra tesznek szert, melyek segítenek neki beilleszkedni a közösségbe, önismeretre, emberismeretre, önálló gondolkodásra és az alkotáshoz szükséges bátorságra biztatnak. A drámajátékok új ismeretekre serkentenek, összpontosított, megtervezett munkára szoktatnak. A gyermekek számára értéké válik a jó megfigyelés, a képzelőerő, a szabályok betartása, fejlődik a helyzetfelismerési és a döntési készség, a könnyed és kifejező mozgás és

a tiszta beszéd. A játszókat hozzásegíti ahhoz, hogy gazdagabb személyiséggé váljanak, reálisabb képük legyen önmagukról és a világról egyaránt.

A drámajáték célja, hogy a gyermekek a játékos gyakorlatok során sajátítsák el a drámai kifejezési formákat, amelyek megkönnyítik a mindennapi kapcsolatfelvételt és a kapcsolattartást. Ezek mozgósítják a koncentráció és a figyelem „elemeit”. Figyelmük koncentrációjával mintegy „élesítik” azokat a pillanatokat, amelyek révén kapcsolatba kerülhetnek társaikkal.

Fontos, hogy a gyermekek testi adottságaiknak és személyiségüknek megfelelően a legkülönbözőbb élethelyzetekben pontosan és tisztán fejezzék ki magukat. Küzdjék le gátlásosságukat, magabiztosan viselkedjenek a nyilvánosság előtt. A drámajátékok „mintha” akciói és helyzetei is a képzeletben megteremtett körülmények igazságaira épülnek, ahogy a mindennapi életben is a csak hallomás útján elképzelt esetek – fizikailag és érzelmileg egyaránt – intenzív hatást keltenek bennük. A drámajátékok alkalmat teremtenek a múlt mozzanatainak újraélésére, amikor érzékletesen, a hozzájuk tapadó érzelmi tartalommal együtt felidéztenek egy eseményt vagy jelenséget.

Lényeges, hogy a tanulók gyakorolják a különféle élethelyzeteket, kiélezett szituációkat, az azokban való eligazodást, döntést, hiszen ezzel alakul szociális és esztétikai érzékenységük, erősödik empátiaképességük. A drámajátékok egy adott pillanatának izgalmas feszültsége azt jelzi, hogy az érzelmi folyamatok és kapcsolatok logikusak, igazak, őszinték. A játék, a játékköröm, a játék iránti fogékonyság a gyermek „jelzéseinek” számát növeli, a fejlődés jele.

A drámajáték kifejezés nemcsak a szerepvállalást is igénylő drámaimprovizációkra vonatkozik, hanem a *készségfejlesztő gyakorlatokra* is. A dráma, akár csak a gyermekkori játék egy képzeletbeli világban, „mintha” jellegű cselekvésben zajlik. A drámajáték által megvalósult készségfejlesztés a gyermek saját belső világának a megjelenítésére, vágyainak, érzelmeinek, pillanatnyi gondolatainak kifejezésére összpontosít. A drámajátékok szerepvállaló típusánál a foglalkozások alapját a jelen idejű interakció, a társas kölcsönhatás képezi, mely esetben adott a konkrét, megjelenítendő tartalom (általában egy irodalmi mű cselekményének formájában). A drámajátékok esetében a tartalom maga a megjelenítés.

A tanulás jelenléte a játékban

Minél inkább belefeledkezik a gyermek a játékba, annál inkább megindulnak benne a tanulást előidéző folyamatok. Minél többféle játékban vesz részt, annál többféle tanulási hatás éri.

A folyamatos és rendszeres játék hatására kialakuló új szükségletek mind bonyolultabb játékhöz teremtik meg a belső, pszichés feltételeket.

Minél inkább
belefeledkezik a gyermek
a játékba, annál inkább
megindulnak benne
a tanulást előidéző
folyamatok.



A megfelelően összeállított játékok segítségével a valamilyen részfunkció fejlődési ütemében megkésett gyermekek is behozhatják lemaradásukat.

A drámajátékok

segítségével fejleszthető a gyerekek megfigyelő készsége, emlékezete, fantáziája, tájékozódási készsége, esztétikai érzéke, koncentrációs készsége, kommunikációja, társas kapcsolatteremtő készsége. Mindezek nélkülözhetetlenek a sikeres tanuláshoz. A drámajátékok alkalmazói nem a tanulást akarják játékkal helyettesíteni, hanem a játékban mint az emberi tanulás egyik formájában rejlő tanító-nevelő erőt igyekeznek felhasználni az iskolai oktatás céljainak elérésére. A drámajátékok fejlesztő hatása abban rejlik, hogy cselekvést, aktív közreműködést követelnek minden résztvevőtől. A drámajátékok átmenetet képeznek a konkrét tapasztalás és az elvont tapasztalás között. A drámajáték elgondolkodtat, kreatívvá tesz, rejtett tartalékokat mozgósít, hozzásegít a kollektív élményekhez, észrevétlenül fejt ki terápiás hatásokat.

Problematikus a drámajátékok *pedagógiai cél* szerinti csoportosítása, hiszen ezeket a játékokat éppen a sokrétűség, a variálhatóság, a komplexitás jellemzi a leginkább. Az egyes játékok kategóriába sorolása igen viszonylagos, és semmi esetre sem jelenti azt, hogy azok csak a megjelölt célra volnának alkalmasak.

A drámajátékok pedagógiai célok szerinti csoportosítása a következő:

- az *érzékszervi működés finomítását célzó játékok* – az érzékelés játéakai: látást, hallást, szaglást, tapintást, térben és időben való tájékozódást fejlesztő játékok;
- *testkultúrát, mozgáskoordinációt fejlesztő játékok*: ritmikus játékok, térhasználat, tájékozódás játéakai;
- *készségfejlesztő játékok*: memóriagyakorlatok, fantáziajátékok;
- a *kapcsolatteremtés játéakai*: utánzó játékok alapfokon, személyiségfejlesztő gyakorlatok, rögzítés, improvizáció.

A drámajátékokat, gyakorlatokat akár külön tanóra keretében is alkalmazhatjuk, például választott tantárgyként. Ezeknek az óráknak a legfőbb nevelési célja a személyiség nyitása, a fölös gátlások oldása, a játékbátorság fölkeltése. Ehhez kellemes csoport-

légkört kell kialakítani, melyben eleinte a játékoság, a felszabadult hangulat uralkodik, s ennek megtartásával érhetjük el a játékoságból kinövő alkotó hozzáállás megszületését.

Az *általános készségfejlesztő* gyakorlatok során alapozó jelleggel kerülnek sorra az érzékelő, ritmus- és fantáziagyakorlatok. Törvényszerűen csoportmunkával indítunk, s csak később kérünk egyéni feladatteljesítést. Az ismerkedés időszakában nem vagy alig korrigálunk! A pedagógus azonban most is, mint a későbbiek során is, ezen gyakorlatok végzése közben állapítja meg, milyen szinten tudja kezdeni vagy folytatni csoportjával a munkát, kinek van szüksége esetleg korrekciós átirányításra, nagyobb segísége, ki mutatkozik különös tehetséggel bírónak stb. Évről évre többet kérve erősítjük a koncentráció intenzitását és idejét. A kezdet és a vég hangsúlyozásával harmadik osztályban megkívánjuk a szerkezet, a konstrukció érzékelését. Az egyszerre végeztetett egyéni gyakorlatok után arra törekszünk, hogy valódi csoportmunka, jó együttműködés alakuljon ki.

A drámapedagógiai gyakorlatok olyan szituációkat is teremthetnek, amelyek által a gyermek kifejezőkészsége spontán módon fejlődik. Előfordul, hogy a beszédgyakorlatokat mozgásgyakorlatokkal együtt végeztetjük, ilyenkor különösen figyelünk a helyes hangképzésre.

Ebben az időszakban alapszinten használják a gyerekek a színművészet kifejezőeszközeit. Célunk a jól érthető, tagolt, helyes magyar beszéd elsajátíttatása. Törekszünk arra, hogy mozgásuk koordinált, könnyed és biztonságos legyen.

Megjelenítő játékaik során dicsérettel jutalmazzuk ugyan a sikeres megnyilvánulásokat, de ezekben az években tulajdonképpen még nem korrigálunk. És semmiképpen nem mutatjuk be előre sem a mozdulatot, sem a hangsúlyt. Megbeszélhetjük, hogy mennyire volt pontos egy-egy megoldás, de nem erőltetjük a javítást! A gyermek színjátéka néha hiányosan kidolgozottnak tűnik, mégis tudatában kell lennünk annak, hogy a



tökéletes – az ismerhetően tökéletes – imitáció szinte természetellenes kíváncsi ennél a korosztálynál. A kifejezetten tehetséges, a pontosításban örömet találó gyermeket kíváncsága szerint segíthetjük, de ez ritka kivétel.

A társművészetek közül elsősorban a *bábjátékot* alkalmazzuk. Ragadjunk meg minden alkalmat a manuális foglalkoztatásra, amelynek szervesen kell kapcsolódnia a foglalkozások fő témájához. Gondoljuk végig azt is előre, hogy a báb, a maszk és a maskara készítése közben még mi fog történni.

Az adott életkor dramatikus megnyilvánulásait különös figyelemmel kell gondoznunk. Most dől el, hogy meg tudjuk-e őrizni az előző évek „papás – mamás” játékaik természetes rögtönző technikáját, sűrítő tudományát, vagy örökre elveszítjük azt. Nem lesz gondunk a későbbiek során a rögtönzés szabályainak megtanításával, illetve tudatosításával, ha napi gyakorlatként átmentjük ezt a fajta – mindenki által tudott és gyakorolt, de véglegesen tönkretétel – improvizációs technikát. Figyelem! Nem úgy korrigálunk, hogy megmutatjuk, mi hogyan gondoljuk jónak, hanem úgy, hogy megbeszéljük, melyik játék miért volt jó. Első évben egyáltalán nem szükséges javítani. Sok-sok néma-játékot használunk, hogy elkerüljük azt, hogy a gyerekek „megfeleljenek” a pedagógusnak ahelyett, hogy kifejezni próbálnának valamit. Harmadik osztály végére elérhetjük, hogy a rögtönzött jelenetnek nemcsak az elejét érzik, hanem a végét is. Tapssal vagy más jellel indítsák és zárják le saját játékaikat.

Íme néhány játék, amelyek alkalmazása nagymértékben hozzájárul az osztály közösségé alakításához a kölcsönös bizalom és együttműködés talaján.

Bizalomjátékok

Dülöngélős

A tanulók szorosan egymás mellé állva kört alkotnak, mindenki támaszban áll, a kezek mellmagasságban. A csoport egyik tagja a kör közepén áll, behunyt szemmel, merev testtel kell dőlnie valamelyik irányba. A körben állók megfogják, és visszahelyezik középre.

Vakvezetés

A pár egyik tagja behunyt szemmel jár, a másik a „vak” vállára helyezett kézzel irányítja őt.

Együttműködésre ösztönző játékok

Sziámi

Kinyílni azt jelenti,
hogy nyitni a képzelet
kinyilatkoztatásai előtt,
elfogadva így a másikat és
önmagunkat.

Ebben a játékban egy általuk választott ponton a párok „összenőnek”. Az összeszorított testrészek nem válhatnak el a játék során, és beszéd nélkül kell mozogniuk.

Szobrász

Itt a párok egyik tagja a „szobor anyaga”, másikuk a szobrász. Amit a szobrász beállít, azt társának meg kell tartania.

Önismeretet fejlesztő játékok

Varázsbolt



Ebből a „boltból” olyan tulajdonságokat lehet vásárolni, amelyek a vásárlóból hiányoznak, viszont fizetni csak olyan tulajdonsággal lehet, amiből ő birtokol elegendőt.

Névjegykártya

Minden játékos készít magáról egy olyan névjegykártyát, amelyik inkább a belső tulajdonságait tartalmazza. A játékvezető összekeveri a kártyákat, majd kihúz egyet,

és felolvassa. A résztvevők ki kell találják, hogy kiről lehet szó.

A drámafoglalkozásokat bevezető játékok és gyakorlatok

Ha elfogadjuk, hogy a dráma olyan színpadi elemeket is alkalmazó tevékenység, amely lehetőséget ad arra, hogy gondolati és érzelmi reflektorainkkal a valóság elemeit különféle szögekből világítsuk meg, felajánljuk a játszóknak a téma körbejárásának lehetőségét, akkor elsődleges az, hogy kedvet csináljunk ennek beindításához. A bevezető játékok és gyakorlatok fő szerepe ez az érzelmi ráhangolódás, valamint az oldás megkönnyítése. Kinyílni azt jelenti, hogy nyitni a képzelet kinyilatkoztatásai előtt, elfogadva így a másikat és önmagunkat.

A játékok gyakran összerosódnak a gyakorlattal, mégis van közöttük különbség.

A *játék* az ember üzenetkibocsátó és üzenetfelfogó szerepével kapcsolatos, „partner” igénylő tevékenység. Gyakran kompetitív, hisz tétje van. Pedagógiai haszna is nyilvánvaló: valamelyik képesség fejlesztését szolgálja a legtöbbször, még akkor is, amikor igen burkoltan teszi.

A *gyakorlat* képességfejlesztő szerepe szembeötlőbb, alkalmazásában színészművészet szempontok is közrejátszanak, hisz legfőbb szerepe testünk és érzékeink megismerése, „megzabolázása”, előkészítése a színpad számára. – Mind a játékok, mind a gyakorlatok egy-egy drámafoglalkozás előtt – korrekt formában és indokolt helyen történő – használata csodákat tehet: a résztvevőkben bizalmat ébreszthet a többiek és a drámafoglalkozás iránt, legmélyebb érzéseiket, ösztöneiket érintheti, a mindennapi életük során háttérbe szorított képességeiket hozhatja működésbe, és segíthet egy szövegfeldolgozásában.

Felvetődhet az a kérdés, hogy mennyi időt töltsünk játékokkal és gyakorlatokkal egy-egy drámafoglalkozás előtt. Minden egyes játéknak és gyakorlatnak saját kifizetési

A tárgy itt nem más, mint jó ürügy a játéokra.

ideje van. A túl korán abbahagyott játékok és gyakorlatok hiányérzetet hagynak maguk után, s nem érzük el velük az adott célt. Az agyonjátszott, agyongyakorolt tevékenység mechanikussá, örömtelenné válik. A helyes arány megállapításában csak a munka során szerzett tapasztalatok és a pedagógiai érzék segít.

Ajánlatos sok játék és gyakorlat ismerete. Kiválasztásukat az adott körülmények is diktálják: ha fáradt a csoport, sok a feszültség, akkor könnyebb játékokra, több és egyszerűbb dinamizációs gyakorlatra van szükség.

Egy másik kérdés is felmerülhet: kellenek-e színésztechnikai alapismeretekre épülő gyakorlatok a drámajáték előtt? Véleményem szerint nem feltétlenül, de hátrányt semmiképpen nem jelentenek, sőt gyakran a drámajáték malmára hajtják a vizet. Egyeseknél kimondottan bizalomerősítő szerepük van, s módot adnak arra, hogy a résztvevők a rejtett adottságaikat, képességeiket is megmozgassák. A drámajátékok, drámafoglalkozások során nem a „színészpalánták képzése” az elsődleges feladat.

Ha a drámapedagógia eszközeit az évek során folyamatosan használjuk különböző tanórákon, főleg anyanyelvórán, harmadik, negyedik osztályra a gyerekek nyitottabbak lesznek egy jól megválasztott irodalmi szöveg befogadására, a szövegfeldolgozás során nincs szükség didaktikus tanulságok tanító általi megfogalmazására, mert a játékok (improvizációk) során ezek megjelennek.

A drámafoglalkozásokat előkészítő gyakorlatokat a következőképpen állíthatjuk össze:

1. Bemelegítő gyakorlatok

A bemelegítés alkalmassá tesz a tevékenységben való részvétellel, „felébreszti” a testet és az elmét, elfogadtatja a „fikciót”. A bemelegítés során a játékosokat megismertetjük a térrel (bejáratjuk a teret).

2. Dinamizációs gyakorlatok

A dinamizációs gyakorlatok egy részének az a célja, hogy összegyűjtsük a csoportos energiákat, oldjuk az egyéni feszültségeket. Fontos a térrel való ismerkedés, de nem annak bejárása, hanem inkább a testtel való betöltése, a test adott térben való mozgáslehetőségeinek tanulmányozása.

3. Légző- és hanggyakorlatok

A tanítás minden területén begyűjthető az ilyen típusú gyakorlatok gyümölcse. Sokszor hallunk panaszt nem csak halkán beszélő, a mondatai közben energiáival rosszul bánó, gondolatai fontos részét beszédben kiemelni képtelen diákról. E gyakorlatok célja, hogy tudatosodjon a légzés folyamata, a hangfekvések és a hangerősségi szintek közti különbség.

4. Érintésgyakorlatok

Gyermekek között gyakran találkozunk azzal a problémával, hogy nem szeretik, illetve nem tudják egymást intelligensen megérinteni. Pedig az érintésnek a kommunikációban nagy szerepe van: sokszor konkrét információt hordoz.

5. Gyakorlatok tárgyakkal

A gyakorlatok során mindenféle egyszerű tárgy alkalmazható. A tárgy itt nem más, mint jó ürügy a játékra, hisz használata során az egyén kapcsolatba kerül a térrel, megmozgatja fantáziáját, rácsodálkozhat arra, hogy igen ritka az ugyanarra a tárgyra azonosan reagáló résztvevő. Használhatjuk azokat a tárgyakat, amelyeket a foglalkozás során is használni fogunk.

6. Csoportos improvizációs gyakorlatok

Az improvizációs gyakorlatok során a résztvevők a szabadságot fedezhetik fel. Azt a fajta szabadságot, amely bizonyos egyszerű szabályok betartása árán csodát tesz az egyénnel, mert megtanítottja vele, hogy fantáziája révén minden bőrbe belebújhat, minden érzést érezhet, s minden gondolatot kimondhat. A legegyszerűbb csoportos improvizációs gyakorlat a *tabló* és a *hangosított tabló*. Improvizációra épül a drámafoglalkozás jeleneteinek döntő többsége. A tabló gyakorlatként játszható, szabályainak ismeretében elég egy címet megadni (pl. *Az állomáson*, *A fogorvosi váróteremben* stb.), majd egy gyors megbeszélés után nagyon jó szerepfelvételeket láthatunk.

Irodalom

Gabnai Katalin (1990): *Drámajátéktár 1*. Magyar Drámapedagógiai Társaság, Gödöllői Művelődési Központ, 45.

Vatai Éva (1997): A drámafoglalkozást bevezető játékokról és gyakorlatokról. *Drámapedagógiai Magazin*, 7. 3.