

A drámapedagógia haszna, használhatósága az egyetemi oktatásban

Farkas Beáta¹ – Gombos Péter²

1. Mi a drámapedagógia?

A drámapedagógia talán az egyik leginkább félreértett és bizonyos szempontból megosztó pedagógiai módszer. A leggyakoribb „vád” (valójában félreértés), amely a módszer alkalmazóit éri, hogy az órákon a résztvevők (többnyire gyerekek) csupán játszanak, valós tanulás és munka nem történik. (Nyitottabb pedagógusok akár el is fogadják játék, kikapcsolódás céljára a drámát.) A felvetés persze két okból is nonszensz. Egyrészt, aki ezt állítja, nem ismeri a drámapedagógiát, másrészt ebben a véleményben benne van az a még mindig gyakran tapasztalt, ugyanakkor sokszor megcáfolt feltételezés, hogy játék és tanulás kizárja egymást. Sajnos a magyar oktatásnak (történjen az általános iskolában vagy az egyetemen) mindmáig egyik jellemző sajátossága, hogy a tanár (oktató) rendellenességet sejt, ha a diák jól érzi magát. Akkor biztosan nincs ott „komoly” munka, igazi tanulás...

Hallgatóinkat gyakran kérdezzük meg arról a legelső drámás kurzuson, hogy mit takarhat a „drámapedagógia” kifejezés. Megkérjük őket, hogy képzeljenek el két halmazkarikát, az egyik a „színház/dráma” címke olvasható, a másikon a „pedagógia”. Elmondjuk, hogy bár ez nem igaz, de tételezzük fel, hogy a két halmaznak nincsen metszete, közös pontja. A kérdés az, hogy ezen az ábrán hova helyeznénk el a „drámapedagógia” szót. Tapasztalataink szerint a vélemények megoszlanak, de a többség úgy képzei, akármit is jelentsen a szó, inkább a színházhoz állhat közelebb, abba a karikába való. Pedig, ha az a feladat, hogy az egyik, és csak az egyik halmazba helyezhető a fogalom, akkor biztosan a „pedagógiát” választjuk, hiszen ez egy *pedagógiai módszer*. Vagyis az a pedagógus, aki ezt használja, az egy sajátos módszertant alkalmaz. Természetesen eközben meríthet a színház eszköztárából, de a *cél* mindig pedagógiai jellegű. A játék „csak” eszköz.

Érdeemes megvizsgálunk, hogy mi is maga a játék, és miként lehet ezt mint módszertani eszközt tudatosan alkalmazni a drámapedagógián belül.

„A játék önként, szabadon választott tevékenység, amelyben nincs kényszer. A játék varázsa minden korosztályt magával ragad, a játék lényege az embernek az a képessége, hogy tükrözze a valóságot, és át is alakítsa azt. A gyermeki játék által a gyermek hatni tud környezetére, az őt körülvevő világra, és közben játékaival változást idéz elő a valóságban” (Fáyiné és Sztanáné, 2019). A játék tehát az a tevékenység, amely során a gyermek reflektálni tud az őt körülvevő világra, fel tudja dolgozni az őt ért élményeket, és a folyamatok közben megélheti a kreativitás szabadságát, és ezek együttesen segítik az egészséges

¹ MATE Kaposvári Campus, Neveléstudományi Intézet, Anyanyelvi és Gyermekkultúra Tanszék művésztanára, farkas.beata.kap@uni-mate.hu

² MATE Kaposvári Campus, Neveléstudományi Intézet, Szakdidaktikai Tanszék tanszék-vezetője, általános campusfőigazgató helyettes, gombos.peter@uni-mate.hu

mentális és érzelmi állapot fenntartását, fejlődését, a tudás gyarapodását. „*Megfigyelések, vizsgálatok bizonyítják, hogy a diszharmonikus érzelmi élet nagymértékben befolyásolhatja a helyes problémamegoldó, helyzet felismerő képességet, a társas kapcsolatok kialakulását, és nem ritkán a tanulásban is zavart okozhat*” (Tunyogi, 2004. p. 5.).

Mivel az aktuális érzelmi állapot nagyban befolyásolja a teljesítőképességet, így kiemelten fontos, hogy a pedagógián belül is teret és lehetőséget biztosítsunk arra, hogy a játékok, a játékosság végigkísérje a gyermekek életét, és pozitívan hasson személyiségük egészére. A játékot mint tanulási formát tehát nem száműzni kell a pedagógiai módszerek közül, hanem meglátni és felhasználni annak ösztönös igényét.

A drámapedagógia gazdag módszertani eszköztárában a játéknak, játékosságnak egyértelműen helye van, és felismeri ezek lehetőségeit és hasznosságát a tudás megszerzése, fejlesztése terén. Már azért is érdemes megismerkednünk a drámapedagógiával mint módszerrel, hogy ezt megértsük.

A dráma egyik legfontosabb eleme a „mintha” jellegű tevékenység, amely során fontos szempont a foglalkozásokban részt vevők pszichés biztonsága. Ezt segíti a szereplők és a szituációk fiktív atmoszférája, melyben sokkal szabadabban élhetik ki a fantáziájukat. Ez a biztonságos közeg lehetőséget kínál a szerepek és szituációk széles skálán való megélésére, hogy a foglalkozásban részt vevők valós problémákkal találkozhassanak, ezáltal szerevezve új tudást és tapasztalatot. „*A dráma létrejött a gyermeki »mintha« játékból ered, az átélés és a tanulás eszköze a dráma konvencióival valósul meg*” (Vancsuráné, 2010, p. 21.). Ennek a formának két előnye is van. A „mintha” lehetőséget ad arra, hogy másvalaki helyébe képzeljem magam. (Lehet ez egy egyszerű szakmai vitahelyzet, bármilyen témában, kérdésben. A tapasztalat az, hogy vitahelyzetben szinte képtelenek vagyunk a másik fejével gondolkodni...) Az, hogy más nézőpontot látok, csak hasznunkra lehet egy helyzetben. Ugyanakkor a „mintha” azt is jelenti, hogy nem teljes azonosulásról, „eggyé válásról” van szó. Vagyis van tétje a játéknak, de nem akkora, hogy az erős frusztrációval járjon. (Népszerű drámajáték a „barlangi mentés”, amelynek során a résztvevők egy szakértői csoport tagjainak helyébe képzelve magukat döntenek arról, milyen sorrendben hozzanak fel életveszélyben lévő turistákat. Valójában életről-halálról döntenek... Fontos, hogy a résztvevők érezzék a tétet, de ez a helyzet – szerencsére – sohasem pont olyan, mint a valóság, itt *valójában* nem múlik rajtuk embertársaink élete.)

A dráma felhasználja a saját, már meglévő tapasztalatot és képzelőerőt annak érdekében, hogy új tudáshoz jussanak a résztvevők (Neelands, 1995). A drámapedagógia művelői nem értenek egyet azzal, hogy a tanulás csupán egy intellektuális feladat lenne, hiszen a diákok az ismeretek megszerzése kapcsán nemcsak értelmüket használják, de testi és érzelmi bevonódás történik a részükről (Schmidt, 2017). A módszer során alkalmazott többretű bevonódásnak köszönhetően maga a megszerezett tudás, tapasztalat is jobban és tartósabban képes rögzülni. „*Ez a diákközpontú, a diák személyiségét és érdeklődését és döntéshozatalra való képességét figyelembe vevő módszer elősegíti a diák önálló tanulásra való képességét is*” (Schmidt, 2017, p. 146.).

Hazai szinten az 1970-es évektől van jelen a drámapedagógia mint módszer, és elterjedésében fontos szerepük van Mezei Évának, Debreczeni Tibornak, Gabnai Katalinnak és Kaposi Lászlónak. A Nemzeti Alaptantervben is többször megemlíti a drámapedagógiát,

de többnyire tananyag-feldolgozáshoz javasolják, holott annál jóval változatosabb, sokrétű módszerről beszélünk.

2. Ki használ(hat)ja a drámapedagógiát mint módszert?

Ugyanaz igaz a drámára is, mint a legtöbb módszertani eszközre: bárki használhatja, nem a „beavatottak” privilégiuma. De tapasztalat, ismeretek nélkül nem fogunk tudni minden (típusú) drámajátékkal azonnal hatékonyan, eredményesen élni. Ahogy fentebb is jeleztük, ez nem „csupán” játék; a látszólag könnyed, csak a szórakoztatást szolgáló formáknak, tevékenységeknek is meghatározott pedagógiai céljuk van. Nem véletlen, hogy mit, mikor, miért használunk.

Természetesen vannak olyan játékok, amelyeket kisebb gyakorlattal vagy anélkül is kipróbálhatunk. S minél többször élünk ezekkel, annál sikeresebbek leszünk. De vannak olyan konvenciók is, amelyeknek a „bevetése” komoly előkészületeket/tudást/tapasztalatokat igényel.

Alapvető elvárás, hogy a drámatanár *nyitott* legyen. Ez elsősorban azt jelenti, hogy a feladatmegoldások, játékok során szinte soha nincsenek rossz válaszok, megfelelő érvrendszer mellett el kell fogadnunk azt a véleményt, amely eltér a miénktől. Hasonló okból távol álljon tőlünk a didaxis, a tanulásra kihegyezett, szájbarágósan, egy konkrét erkölcsi-etikai konzekvenciát megfogalmazó, azt hallani akaró tanár attitűdje. (Nyilván egy matematikafeladatnak sokszor csak egy megoldása van, de a drámát nem is ilyenek feladat-típusoknál, problémáknál használjuk.)

Azt tapasztaltuk, hogy sokszor fontosabb a játékok során megélt élmény, tapasztalat, mint a végén kimondott eredmény, következtetés. Konkrét, különböző tudományterületekről hozott példákkal élve: egy adott óra témája legyen például:

1. Egy környezetvédelmi határozat, döntés.
2. Egy történelmi helyzet/esemény (csata, békekötés).
3. Egy fizikai/kémiai fogalom meghatározásának változása, új meghatározás születése.

A három téma nagyon különböző, ugyanakkor mindegyik lényege jól körülírható tényen, tényeken alapul. Képzeljünk el egy olyan típusú feladatot, amikor azt kérjük a diákoktól, helyezkedjenek bele a döntéshozók helyébe, akiknek szerepük volt a határozat, a fogalom, a béke ötlete vagy épp szövege megfogalmazásában. (Érdekes pontosan meghatározni a körülményeket. Ezek a három esetben természetesen nagyon különbözőek.) Mi/ki befolyásolta a döntést? Hogy született meg *az a pillanat*, amelyik a változást hozta? Történhetett volna másként? Ha ezt a helyzetet eljuttassák a diákok, biztosan megszületnek bennük a fenti kérdésekre a válaszok, s ez segíti a megértést is. Elvileg nem „tanultunk”, nem memorizáltunk, nem magyaráz(kod)tunk, mégis mélyítettük a megértést, s valószínűleg a megjegyzést, a rögzítést is segítettük. S ebben eszközünk volt egy játék, amely érzelmeket váltott ki, s amely több érzékszervünkre is hatott.

Általánosságban azt mondhatjuk, hogy a jó drámajáték során legtöbbször valamilyen *változás* indul el a résztvevőkben – akkor is, ha ezt nem feltétlenül tudják megfogalmazni.

A fenti játék kipróbálásához, sikeres megvalósításához nem kell előképzettség; igaz, az, hogy hogyan reagálunk a diákok mondataira, viselkedésére, hogy hogyan értékeljük a játékot, már egy másik kérdés. Hosszabb távon azt javasoljuk, aki rendszeresen élne drámajátékokkal, próbálja meg intézményes keretek között elsajátítani a módszer alapjait.

2.1. A drámajátékok típusai

Aki komolyabban foglalkozik ezzel a területtel, biztosan találkozik Gavin Bolton nevével. A boltoni négyes felosztás (Bolton, 1993) bemutatja a különböző drámaformákat, az egyszerűbb játékoktól kezdve a komolyabb előkészületeket és gyakorlati tapasztalatot igénylő foglalkozásokig. (A típus: a gyakorlatok, B típus: dramatikus játék, C típus: színház, D típus: a komplex vagy tanítási dráma). Ezekben belül számtalan olyan módszert és lehetőséget ismerhetünk meg, melyek alkalmasak a különböző szituációk, tananyagok feldolgozására, elmélyítésére, vagy akár a meglévő tudásanyag ismétlésére, kiegészítésére a tantárgy területétől és a tananyag tartalmától függetlenül. A módszer sokszínűsége továbbá azt is lehetővé teszi, hogy hatékonyan igazítsuk azt a különböző korosztályok igényeihez, így téve lehetővé, hogy egy óvodapedagógus éppúgy alkalmazhassa a drámapedagógiát a munkájában, mint egy tanító vagy épp egy egyetemi oktató a felnőttképzésben.

Más szempontból közelítve léteznek (a teljesség igénye nélkül felsorolva) koncentrációt segítő, ismerkedést segítő, csoportkohéziót erősítő, kommunikációs készséget fejlesztő, érzések kifejezését, empátiás készséget fejlesztő, konfliktuskezelő vagy épp ismeretek elmélyítését segítő gyakorlatok.

2.2. Értékelés és önértékelés

Számtalan drámapedagógus hívja fel a figyelmet arra, hogy a drámapedagógiai foglalkozások többségének kötetlen légkörűnek kell lennie, ez segít megteremteni azt a bizalmas viszonyt, amelyben könnyebben és oldottabban történhet meg a szerepbe helyezkedés, az élmények és érzések kifejezése. Ezek ugyanis az alapjai egy jól felépített drámás foglalkozásnak. Ez az a terület a drámapedagógiában, ahol nem születhet rossz megoldás, minden megjelenítési forma, amit az adott szituáció szül, az egyedi és szubjektív. Ehhez fontos, hogy a résztvevők szabadon be- és kicsatlakoznak a foglalkozásokból, attól függően, hogy mennyire komfortos számukra az adott feladat. Ennél fogva a drámapedagógia másfajta értékelési attitűdöt kíván meg a foglalkozások vezetőjétől. Nem a színészi teljesítményt kell értékelni, sokkal inkább a drámajátékokban való részvételt, az egyéni teljesítményeken keresztül a módszer hasznosulását.

Az értékelés során fontos szem előtt tartani annak fejlesztő és motiváló hatását. Számtalan lehetőség van arra, hogy a pedagógus önállóan vagy a csoport tagjainak bevonásával közösen értékelje a munkát. A közös értékelés fontos része a drámapedagógiának, mely során számtalan olyan készséget és képességet lehet fejleszteni, amely egyéb területen is hasznosulhat, legyen szó a kommunikációs vagy akár a szociális készségekről, az önbizalomról, a személyiségfejlődésről, az önértékelésről, az analízis vagy problémamegoldó képességekről. Az egyes tananyagok lezárása során a közös értékelés segítségével sor kerülhet az ismétlésre, elmélyítésre, és általa az összefoglalás is megvalósulhat.

Természetesen a módszer nem alkalmas minden egyes tananyag elsajátításhoz, feldolgozásához, de némi oktatói nyitottsággal nagyon sok új lehetőséget és technikát tapasztalhatunk meg az élményszerű munkaformák alkalmazásával. Talán típusából adódóan nem meglepő, hogy humán területen alkalmazzák a leggyakrabban, de a reál tárgyak kapcsán is rendkívül jó gyakorlati módszereket ajánl számunkra a drámapedagógia.

Az alábbiakban néhány példát szeretnék ismertetni arra az esetre, ha a csoport tagjainak bevonásával szeretnénk elvégezni az értékelést.

Ma azt tapasztaltam, hogy...

A csoport tagjai egyenként megosztják a véleményüket mindarról, amit aznap tapasztaltak, tanultak, amit a tananyagból, vagy a fő gondolatokból fel tudnak idézni. Itt aztán lehetőség van arra is, hogy a csoporttársak reflektáljanak az elhangzottakra, vagy ismertessék saját véleményüket.

A kezdő mondatok megadása mindig segít a lényegen tartani a fókuszot, és segítenek abban is, hogy azok is könnyebben megnyilvánuljanak, akik esetleg jobban szoronganak a szerepléstől. A közös értékelések annál hatékonyabban és előremutatóbban működhetnek, minél nagyobb a csoport tagjai közti összhang és bizalmi viszony. Ezek a közös munka során nagymértékben tudnak fejlődni, ezáltal a háttérbe szorult hallgatók is előtérbe kerülhetnek, és könnyebben megnyilvánulhatnak.

Az ehhez hasonló lezáró feladatok jó alkalmat nyújtanak arra, hogy az egyes módszerek hatékonyságát lemérjük, megítéljük a csoport résztvevőinek visszajelzései alapján. Ez lehetőséget ad egyfajta átgondolásra, összegzésre, együtt gondolkodásra.

Szókártya

A tananyaggal kapcsolatos fő fogalmakat felírjuk kis lapokra, majd ezekből húzniuk kell a hallgatóknak. A szavakat körbeírhatják, de nem mondhatják ki. A többiek feladata, hogy mielőbb kitalálják azokat. Akár versenyszerűen, pontok gyűjtésével is lehet játszani.

Kilépőkártya

Egy-egy üres lapot osztunk ki a résztvevőknek, és megkérjük őket, hogy írják rá gondolataikat az adott óra/alkalom kapcsán. Segítettek-e nekik a módszerek a tananyag elsajátításban, megértették-e az adott tananyag egyes részeit stb. A lapra kerülhetnek személyes javaslatok, észrevételek. Ezt a feladatot anonim is el lehet végeztetni a résztvevőkkel, és jó visszacsatolásként szolgálhatnak a pedagógus számára is.

Önértékelés – a folyamat (a félév) közepén!

Kipróbáltuk, s magunk is meglepődtünk ennek a hatékonyságán: a félév közepén arra kértük (egyessel) a hallgatókat, hogy értékeljék saját jelenlétük minőségét a kurzuson. Nem a kurzust, nem az oktatót, nem a szakmaiságot kellett minősíteni (ezt megteszik a szemeszter végén), hanem azt, hogy ki-ki hogy látta: mennyire volt aktívan jelen az órákon. Természetesen mindenki ismeri annyira magát, hogy tudja, mi a reális elvárás saját magával kapcsolatban. Lehet, hogy egy visszahúzó hallgató azt is eredménynek veszi, hogy kétszer megszólalt, vagy hogy mindent tudott követni. Érdekes volt látni, amikor a saját magukkal szemben megfogalmazott kritikák után többen is megpróbálták változtatni.

3. Drámajátékok a tanórán

Az alábbiakban néhány helyzetre, problémára, felvetésre ajánlunk konkrét, komolyabb gyakorlat nélkül is használható drámajátékokat.

3.1. Csoportalakulással összefüggő gyakorlatok (ismerkedés, bemelegítő, kapcsolatteremtő gyakorlatok)

Én még soha

Fejlesztő hatás: A csoport alakulási szakaszában játszható, ismerkedési játék.

Életkori ajánlás: felnőtteknek, esetleg idősebb serdülőknek ajánlott

Csoportvezetői gyakorlat: Nem igényel komolyabb csoportvezetői gyakorlatot

Időkeretek: 15–20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek, és sorban mindenki mond valamit, amit még sohasem tett, de amiről azt feltételezi, hogy a csoport többi tagja már igen. Például azt mondhatja: „Én még sohasem voltam Budapesten”. Ha sikerül olyat találnia, amit a többiek már tényleg csináltak, egy pontot kap. Az nyer, aki először gyűjt össze három pontot.

Egyéb megjegyzések: Mivel ismerkedéses játékról van szó, érdemes kiemelni az őszinteség fontosságát.

Füllentős

Fejlesztő hatás: A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is.

Életkori ajánlás: minden korosztálynál használható.

Csoportvezetői gyakorlat: a játék komolyabb csoportvezetői tapasztalatokat nem igényel.

Időkeretek: 15–20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: a csoporttagok körben ülnek. A feladat az, hogy mindenki három tényt mondjon magáról, ezek egyike füllentés. A csoporttársaknak kell kitalálni, hogy az. Ha először tévednek, még választhatnak a fennmaradó két lehetőség közül. A játék addig tart, amíg mindenki sorra nem kerül.

Három tárgy

Fejlesztő hatás: A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is.

Életkori ajánlás: minden korosztálynál használható.

Csoportvezetői gyakorlat: a játék komolyabb csoportvezetői tapasztalatokat nem igényel.

Időkeretek: 15–20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Mindenki kiválaszt otthon három tárgyat, és ezt az órára magával hozza. A cél az, hogy ezen a három tárgyon keresztül mutassa be magát a többieknek. A tárgyak

szimbolizálhatják őt, vagy a számára fontos történéseket, élete kulcsszemélyeit stb. A tagok körben ülnek, és sorban megnézik mindenki tárgyait. Ezután a csoport megbeszéli az élményeiket, kinek sikerült a legjobban szimbolizálni magát a tárgyakkal.

Ilyennek látlak!

Fejlesztő hatás: A játék célja az ismerkedés, emellett segíti a jó hangulat és az együvé tartozás érzésének kialakulását is, társismeret, önkép, milyennek látnak mások.

Életkori ajánlás: mindhárom korosztálynál használható.

Csoportvezetői gyakorlat: a játék komolyabb csoportvezetői tapasztalatokat nem igényel.

Idői keretek: 15–20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A választott pár megszemélyesítése a cél. Két egyenlő létszámú csapatot alakítunk. Az 1-es csapat tagjai felosztják maguk között, hogy ki kit fog megszemélyesíteni a 2-es csapat tagjai közül, és fordítva. Ezután megpróbálnak valami személyeset eljátszani a másikról. A játék során lehet utalni a másik termetére, járására, gesztusaira. (Ha nem némajáték, akkor a beszédstílusára és a hangjára is.) Ha az 1-es csapat valamelyik tagja játszik, akkor a 2-es csapatnak kell kitalálnia, hogy kit választottak közülük. Fordítva ugyanígy.

Egyéb megjegyzések: A karikatúra és a gúnyrajz nem azonos fogalmak. A társak jellemző vonásait eltúlozhatjuk, de nem olyan mértékben, amely már sértésszámba megy.

Mi változott?

Fejlesztő hatás: koncentráció, memóriafejlesztés, egymásra figyelés

Életkori ajánlás: Minden korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Időkeretek: 10–15 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: Egyvalakit kiküldünk a szobából. Mielőtt kimegy, alaposan körülnéz: Ki hol ül, hogy néz ki stb. Ezután a bent maradók megcserélhetik a helyüket, elcserélhetik a ruháikat, használati tárgyaikat. Összesen három változást hajthatnak végre. Behívjuk a kitalálót, akinek rá kell jönnie, hogy milyen változások történtek.

3.2. A csoporton belüli együttműködés fejlesztése

A bíró

Fejlesztő hatás: Koncentráció

Életkori ajánlás: bármely korosztálynak

Csoportvezetői gyakorlat: Nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Időkeretek: 5–10 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A bíró a következő rendelkezést hozza: „Akit kérdezek, nem válaszolhat. Helyette a baloldali szomszédjának kell felelnie. A kérdezett semmiféle módon nem jelezhet vissza, nem bólinthat, nem mosolyoghat stb. Érted?” A bíró kérdésére majdnem mindig válaszolnak. Aki válaszol, az kiesik.

Egyéb megjegyzések: A játék a bíró rendelkezéseivel tetszés szerint variálható, nehezíthető, például az *igen-nem* válaszok kizárásával.

A mi házunk

Fejlesztő hatás: A csoporton belüli együttműködés és az összetartozás fejlesztése mellett alkalmas az értékek, értékrendek tisztázására is.

Életkori ajánlás: serdülőknek és felnőtteknek

Csoportvezetői gyakorlat: komolyabb csoportvezetői gyakorlatot és pszichológiai ismereteket igényel.

Időkeretek: 45–60 perc

Eszközigény: papír, ceruza.

A játék leírása: A csoporttagok körben ülnek. A játékvezető arra kéri őket, hogy képzeljék el, hogy hosszabb-rövidebb ideig, de együtt, egy házban kell élniük a csoporttagoknak. A feladat, hogy megegyezzenek az együttélés szabályaiban. Ezután megbeszélés következik arról, hogy hogyan sikerült megegyezésre jutni, ki milyen kompromisszumokat hozott a közösség érdekében. Érdekes arra is kitérni, hogy ilyen értékrendet tükröz a kész szabálygyűjtemény.

Egyéb megjegyzések: Nagy létszámú csoport esetén a csoportot kisebb csapatokra lehet osztani.

Bogozd ki a csomót!

Fejlesztő hatás: A testi közelség, a közös erőfeszítés és a kényelmetlenségből kényelmet hozó megoldás miatt a feladat az együttesség élményét adja.

Életkori ajánlás: gyerekeknek, felnőtteknél csak óvatos mérlegelés után (bizonyos csoportokban ijesztőnek tűnhet a testi közelség)

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Időkeretek: 10–15 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport egy tagja kimegy a teremből. A többiek körbe állva megfogják egymás kezét. Majd – anélkül, hogy egymás kezét elengednék – néhányan felemelik a kezüket, mások átbújnak alatta, addig, amíg egy nagy élő „csomó” nem keletkezik. (A másik lehetőség: a résztvevők behunyt szemmel nagyon közel állnak egymáshoz, felemelik mindkét kezüket, majd mindenki megfog egy másik kezét.) A kitaláló feladata, hogy kibogozza a csomót, helyreállítsa az eredeti kört, de úgy, hogy közbe senki ne engedje el a másik kezét.

Egyéb megjegyzések: Hívjuk fel a kitaláló figyelmét, hogy óvatosan „bontogassa” a „csomót”, nehogy sérülést, fájdalmat okozzon.

Csináld meg!

Fejlesztő hatás: A csoportközi konfliktus demonstrálása olyan helyzetekben, ahol elegenden források állnak rendelkezésre. A csoportoknak lehetőségük van egymás közt „üzle-

telni”, így a feladat alkalmas lehet a tárgyalási készség és a társas hatékonyság fejlesztésére is. Ezenkívül, mivel kiscsoportokban folyik a munka, így a kiscsoporton belüli együttműködés, a valahova tartozás érzése is erősödik.

Életkori ajánlás: serdülőknek és felnőtteknek.

Csoportvezetői gyakorlat: komolyabb csoportvezetői tapasztalatokat és mélyebb önismertet igényel.

Időkeretek: 30–45 perc

Eszközigény: 1 tekercs ragasztószalag, 1 olló, 1 ragasztó stift, és sok-sok színes képes újság, színes papír, 4-5 nagyobb kartonlap.

A játék leírása: A csoportot 5–7 fős alcsoportokra osztjuk. Az alcsoportok feladata, hogy 15–20 perc alatt minél szebb kollázsokat hozzanak létre. Az ehhez szükséges anyagok szétszórva találhatóak a teremben. A csoportok összeszedhetik mindazt, amire a kollázshoz szükségük van, de egymás között is cserélhetnek. Nyilván az a csoport, amelyik először jön, rá, hogy csupán 1 ragasztó, 1 olló és 1 ragasztószalag van, előnyösebb tárgyalási pozícióba kerül. Utána közösen elbíráljuk a kollázsokat, és megbeszéljük, milyen élmény volt a játékban részt venni, ki milyen tárgyalási helyzetbe került, ki milyen módon próbált másokat meggyőzni, használt-e valaki olyan „nem megengedhető” eszközöket, mint például lopás, milyen érzés volt rájönni, hogy a feladat elkészítéséhez szükséges fontos eszközök más csoportnak jutottak.

3.3. Értékrend tisztázását segítő gyakorlatok

Hogy került hozzá?

Fejlesztő hatás: Önkép, önbemutató, önjellemzés, társismeret

Életkori ajánlás: Minden korosztály számára ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: A gyakorlat nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Időkeretek: 20–30 perc

Eszközigény: A játék előkészítést igényel, kérjük meg a csoportot, hogy mindenki hozzon magával 2–4 személyes tárgyat a következő alkalomra.

A játék leírása: Párt választunk – a partner tárgyairól kell kitalálni, hogy hogyan kerültek azok hozzá. Néhány perces gondolkodás után összeül a csoport, és mindenki elmondhatja a „következtetését”. Ezek után a tárgy igazi történetét is megtudhatjuk a tulajdonosától.

Egyéb megjegyzések: A játék egy másik módja, hogy a játék előtt mindenki átad 1-1 tárgyat a játék vezetőjének, aki azokat jól látható helyre teszi. Azt kell kitalálni, hogy melyik tárgy kié, és miért jutottunk erre a következtetésre.

Szeretem – nem szeretem

Fejlesztő hatás: A csoport alakulási szakaszában játszható, ismerkedési játék. Később is játszható, segíthet az értékek és/vagy érzések tisztázásában.

Életkori ajánlás: felnőtteknek, esetleg idősebb serdülőknek ajánlott

Csoportvezetői gyakorlat: Nem igényel komolyabb csoportvezetői gyakorlatot

Időkeretek: 30 perc

Eszközigény: papír, toll

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Minden játékos ír egy listát öt olyan dologról, amit szeret, és öt olyan dologról, amit nem szeret. Ezek bármi lehetnek, tárgyak, tulajdonságok, események stb. Ha kész vannak, összehajtogatják a papírokat és a csoportvezetőnek adják. A csoportvezető felolvassa a listákat, és a játékosok feladata kitalálni, ki írta az adott papírt.

Egyéb megjegyzések: Az esetek többségében jó hangulatú, sok nevetéssel járó játék. Akkor érdemes játszani, ha a csoporttagok már a tréning előtt is ismerték kicsit egymást.

3.4. Érzések kifejezését, empátiás készséget fejlesztő gyakorlatok

Ismételd el más szavakkal

Fejlesztő hatás: A kommunikációs készségek fejlesztése. De a szókincset is fejleszti, és az érzelmek kifejezéseit is gazdagítja.

Életkori ajánlás: Minden korosztály számára ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: A gyakorlat nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Időkeretek: 10–20 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. A csoportból valaki elmond egy tetszőleges, rövid történetet. A mellette ülő ugyanezt a történetet más szavakkal ismétli meg, a kikötés az, hogy közben egyetlen egy azonos szó sem használható fel. Aki téveszt, annak kétszer kell történetet ismételnie. Addig játsszuk, amíg mindenki egyszer mesélő és ismétlő is lesz.

Táviratok

Fejlesztő hatás: A gyakorlat célja, hogy elmélyítse a csoporton belüli kapcsolatokat, és a tagok lehetőséget kapjanak a visszajelzések adására.

Életkori ajánlás: serdülőknek és felnőtteknek

Csoportvezetői gyakorlat: komolyabb csoportvezetői tapasztalatokat és mélyebb pszichológiai ismereteket igényel.

Időkeretek: 30–45 perc

Eszközigény: Papír, íróeszközök

A játék leírása: A csoportvezető kellő mennyiségű papírlapot tesz ki középre, majd elmondja a szabályokat. Eszerint bárki bárkinek küldhet táviratokat, és válaszolhat is a kapott táviratokra. Egyetlen kikötés van: a megszólítástól és az aláírástól eltekintve összesen 100 szót használhat fel a távirataiban. Amint elkészült a távirat, azonnal kézbesíteni kell. A gyakorlat addig tart, amíg mindenki el nem használja a rendelkezésre álló 100 szót. Majd a csoporttagok beszámolnak érzéseikről. Érdemes magukat a táviratokat is megbeszélni, de lehetőséget kell nyújtani arra, hogy aki nem akarja, az megtarthassa magának az olvasottakat. Ezt a szabályt érdemes előre tisztázni, hogy a távirat írói őszintében merjenek megnyilvánulni.

3.5. Kommunikációs készség fejlesztését szolgáló gyakorlatok

A herceg úrfi vizsgálója

Fejlesztő hatás: a verbális kommunikáció, fantázia, kreativitás fejlesztése.

Életkori ajánlás: Serdülőknek és felnőtteknek

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Időkeretek: 15–20 perc

Eszközigény: nem igényel eszközöket

A játék leírása: A játékot ketten játsszák – egyikük az udvari tanító, másikuk a herceg úrfi. Az udvari tanító (fejét veszik, ha kiderül, hogy meglehetősen gyenge elmével rendelkező tanítványa semmit nem tud) csak rendkívül egyszerű kérdéseket mer feltenni, de a herceg ezekre is roppant nagy ostobaságokat válaszol. (A herceg szerepét alakító játékos dolga az, hogy minél jobban próbára tegye a tanárát.) A tanár igyekszik logikusan megmagyarázni, hogy tanítványa válasza nem rossz, sőt jó, voltaképpen kitűnő, teljesen újszerű, mondhatni, forradalmi.

A szöveg marad

Fejlesztő hatás: a verbális és a nem verbális kommunikáció fejlesztése.

Életkori ajánlás: Serdülőknek és felnőtteknek

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Időkeretek: 30–45 perc

Eszközigény: papír, toll

A játék leírása: A játékosok párokat alkotnak. Közösén kitalálnak és leírnak egy rövid dialógust. Ezt a szöveget kell előadniük különböző szituációkban. A szöveg mindig ugyanaz marad, csak a helyzet változik. A játékosok megélik, hogy ugyanannak a szövegnek a jelentése hogyan módosul, változik, ha más, nem verbális jelzések egészítik ki, a helyzetnek megfelelően.

3. Irodalom

Bolton, G. (1993). A tanítási dráma elmélete. Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ (Színházi füzetek V.).

Fáyné dr. Dombi, A. és Dr. Sztanáné dr. Babics, E. (2019). *Játékpedagógia*. [online] http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/32_a_jtk_fogalma_s_jellemzi.html [2022. 08. 12.]

Neelands, J. (1995). A drámát érintő alapvető gondolatok. In: Kaposi, L. (Szerk.), *Drámapedagógiai olvasókönyv*, (pp. 11-15). Budapest: Marczibányi Téri Művelődési Központ.

Schmidt, K. Á. (2017). Képzőművészeti alkotások felhasználása az idegennyelv-oktatásban a drámapedagógia eszköztárának segítségével. In: *Iskolakultúra*, 27. évf. 1–2. sz., pp. 144–155.

Tunyogi, E. (2004). A művészeti nevelés szerepe az érzelmi nevelésben. In: Dr. Balázsné Szücs, J. (Szerk.), *Játék és fejlesztés a művészetek tükrében*, (pp. 5-13.). Budapest: SZORT Bt. OVIZUÁL Kreatív Műhely.

Vancsuráné Sárközi, A. (2010): *Drámapedagógia a tehetséggondozásban*. Budapest: Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége.