



PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.  
Tel.: +36 72 501-500

K KAPOSVÁRI  
E G Y E T E M

H-7400 Kaposvár,  
Dr. Guba Sándor u. 40.  
Tel.: +36 82 505-800

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003

**Fejlesztő neve:**

**PAPP ZOLTÁN**

**Tanóra / modul címe:**

## **DRÁMAJÁTÉKTÓL A KONVENCIÓKIG**

### **1. Az óra tartalma – A tanulási téma bemutatása; A téma és a módszer összekapcsolásának indoklása:**

Az órán az általános iskola negyedik - ötödik osztályosainak ajánlott, széles körben ismert drámajátékok közül válogattunk néhányat. Az oldott hangulatot teremtő, csoportosan megélt élmények motiváló hatása miatt minden verbeli pedagógus eszköztárában megtalálhatók ezek a gyakorlatok. Az itt tárgyalt, a foglalkozáson tudatosan szerkesztett gyakorlatsorral szinte észrevétlenül jutunk el azokhoz a drámai munkaformákhoz, amelyek az önbizalmat nyújtó légkör megtartása mellett a tanulást is szolgálják. Hosszú évek tapasztalatából kitűnik, hogy már néhány drámamód rendszeres tanórai alkalmazása eredményesen segíti a diákokat tudásuk *átéléssel* párosuló mélyítésében. A nem hagyományos tanulásszervezési formák közül – meggyőződésem szerint – leginkább a dráma gyakorlatai nyújtják a legtöbb lehetőséget arra, hogy az ismeretsajátítás az irodalomórán érzelmi többlettel történjen. Emellett a drámai munkaformák eredményesen illeszkednek a kritikai gondolkodást szolgáló tanulási technikák közé.

Az óra gyakorlatsorának felépítésében Gabnai Katalin elgondolásához igazodtunk. (Gabnai 2011.) Az észlelési-érzékelési témakörön belül a játékok egyszerűbb változatait az egyre bonyolultabb szabályok megtartását igénylő gyakorlatok követik, majd eljutunk a „*Ki hiányzik a képről?*” játékhoz, ami tapasztalatom szerint kitűnően alkalmas egyfajta szemléletváltásra. Kimenetelében látszólag nem különbözik a megelőző gyakorlatoktól, sikeres megvalósítása közben azonban egyszerre használni kezdjük a később kitüntetett szereppel bíró drámai munkaformákat (konvenciókat). Itt rögzíthetjük az *állókép (tabló)*, a *belső hang*, a *lassítás*, a *szöveges improvizáció* formáját, szabályait. Ennek a játéknak a formális tétje a gyerekek számára nem tér el a megszokottól, a részletekben azonban már ott rejtőznek a későbbi, az irodalmi művek drámai vizsgálata során hasznosuló új megismerési formák. A gyakorlat így, látens módon a különböző pedagógiai célok közötti váltást szolgálja.

Ha tanárként egyszer mi is megismerjük, megértjük és – igazi *drámás* módjára – *átéléssel* megtapasztaljuk a tanítási dráma változatos, élményszerű, mégis hasznos világát, akkor természetes lesz számunkra, hogy a dráma az órán nem tét nélküli kikapcsolódás, nem dramatikus illusztráció, hanem izgalmas, gondolkodásra ösztönző, komoly „játék”.



**Nemzeti Fejlesztési Ügynökség**

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638  
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

*Befektetés a jövőbe*





## 2. Fejleszthető kompetenciák:

<p><u>Személyes kompetenciák</u> <b>kezdeményszőkészség:</b> készenlét a felmerülő lehetőségek megragadására</p> <p><b>alkalmazkodás:</b> a változás kezelésében megmutatkozó rugalmasság</p>	<p><u>Szociális kompetenciák</u> <b>csapatszellem:</b> a csoport összhangjának megteremtése a közös célok elérése érdekében</p> <p><b>együttműködés:</b> képesség tesz arra, hogy másokkal együtt dolgozzunk közös céljaink érdekében</p>	<p><u>Kognitív kompetenciák</u> <b>felidézés:</b> képalkotás a rövid távú memóriában, memorizálás, körülírás, visszaemlékezés</p> <p><b>összefoglaló-képesség:</b> elvonatkoztatás-absztrakció, megfigyelés</p> <p><b>szintetizálás:</b> asszociáció, harmonizáció, fölépítés, kombináció</p>
---	---	---

## 3. Korcsoport / évfolyam:

4 – 5. évfolyam

## 4. Előfeltételek / előfeltétel tudás:

A gyerekek aktív órai részvételét a szabályjátékokban való otthonosság segíti, ami természetes megnyilvánulása a korosztálynak. Az óra, jellegéből adódóan éppen egyfajta előfeltétel-tudás megszerzésére irányul, vagyis az ilyen foglalkozásokkal érhetünk el arra a gyakran emlegetett szintre, amikor a csoport már alapvető drámai jártassággal rendelkezik.

## 5. Eszközigény:

A drámajátékok egyik sajátossága, hogy bármikor, bárhol bevezethetők, mivel gyakran nincs eszközigényük. Ez az óra is ilyen.

Az óra lebonyolításához viszont célszerű a terem elrendezését átalakítani: a padokat rakjuk oldalra, a székeket tegyük körbe.

## 6. Megjegyzések a feladatokhoz:

A bevezető játékok változatait a „pedagógiai folklór” nagy számban termeli. Szorgalmas gyakorlatgyűjtők munkásságát böngészve, valamint tanfolyamokon, tréningeken állandóan megújíthatjuk személyes repertoárunkat. Az óra feladatainak eredeti leírásai a közismert játékgyűjteményben lelhetők fel, a változatok megismerése miatt a forrást - ha van ilyen - gyakorlatonként jeleztük. (Kaposi: Játékkönyv, 1993.) A „*Ki hiányzik a képről?*”, óránk kitüntetett fontosságú gyakorlata „*A helyzet kulcsa*” játék drámai munkaformával bővített változata. (Kaposi, 1993, 62)

A tapasztalat az, hogy a játékosok egy jó hangulatot, azonnali sikerélményt biztosító gyakorlatot nem akarnak abbahagyni, mert sokan akarják magukat kipróbálni. A tanár azonban határozott irányítással terelje mindig új feladatok, új kihívások felé a gyerekek





figyelmét, ne hagyja, hogy egy játék „unalomig” ismétlődjön. Mindezt úgy tegye, hogy lehetőleg minden jelentkezőnek adjon módot arra, hogy szerepelhessen.

**2. feladat:** Az alapgyakorlatban a koncentrált közös munkát az idő hangos számolásával motiválhatjuk. Az egyre rövidebb időtartam megadásával a koncentrációt serkenthetjük, miközben az idő ilyenfajta „mérését” észrevétlenül a sikeres körbeéréshez igazítjuk.

A gyakorlat csukott szemmel fegyelmzettiséget igényel, ezért az első kísérlet valószínűleg nem fog sikerülni, mert a gyerekek gyakran kinyitják a szemüket, vagy a két, egymáshoz képest kis késéssel futó „üzenet” összeér. Ne adjuk fel, mert néhány próbálkozás után a szabályok rögzülnek, a játsszók rutint szereznek, s ezzel egy hasznos, sokszor alkalmazható koncentrációs játékkal gazdagíthatjuk csoportunkat.

**3. feladat:** A gyakorlatot feltétlenül előzze meg próbajáték. A sikeres játék kulcsa a szótagok együttes kimondását biztosító határozott vezénlylés. Erre a melléklet videón egy lehetséges változatot mutatunk be.


**4. feladat:** A gyakorlatot megelőző próbajáték alatt az irányító a tanár legyen, az első kitaláló ekkor még tartózkodjon a teremben. A közös mozgásra adjunk mintát: a karmester csak a kezét használja, a két kezével szimmetrikusan mozogjon, hiszen a gyerekek körben ülve nehezen követik a jobb és a bal kéz külön mozgását. A mozdulatok legyenek lassúak, de folyamatosak. Miután a gyakorlatot ilyen módon bevezettük, kezdődhet az „éles” játék.

**5. feladat:** Itt is célszerű egyszer elpróbálni a gyakorlatot, hiszen sok szabályt kell betartanunk a megvalósulás során. A nagy közös kép kialakításához illő témát is a tanár javasolja először, mert a maximális bevonódást csak így érhetjük el. Olyan eseményt ajánljunk megjelenítésre, ahol sok a szereplő, a főhős mégis karakteresen elkülöníthető. Néhány ötlet: zenekar – karmester; esküvő – vőlegény; tizenegyes a focimeccsen – kapus; műtét – beteg; szülinapi „meglepetés” – ünnepelt; stb. Néhány játék után hagyjuk, hogy a gyerekek javasoljanak megfelelő témákat.

A segítő megszólalásokat is érdemes előre kitalálni. Legyen mindenkinek lehetősége elmondani a maga ötletét. Ha valakinek nem jut eszébe ilyen mondat, a többiek segítsenek neki. Fejlett játékindigenciájú gyerekek később szinte sportot üznek abból, hogy mondataik egyre közvetettebben utalnak a megjelenített képre, mert ezzel nehezítik a kitaláló dolgát. Ezt a formálódó törekvést a tanárnak érdemes támogatni, kialakulását ösztönözni.

## 7. Lehetséges megoldások:

### R

 **1.** Ma egy olyan foglalkozást tartunk, ahol az érzékszerveinket egyenként megdolgoztatjuk azért, hogy a játékokban eredményesek lehessünk. Gyűjtsük össze az ember észlelési területeit és a nekik megfelelő érzékszerveket!







A gyerekek gyűjtése után közöljük, hogy a drámagyakorlatokban javarészt a tapintást (érintés), a hallást és a látást vesszük igénybe. Ezek tökéletesítésére szolgálnak a következő feladatok. (2perc)

## J



### 2. Üzenet kézzorítással – érintés (Kaposi, 1993, 26 „Üzenet”)

Kézfogással alkossunk kört! Adjunk körbe egy „üzenetet” úgy, hogy egymás kezét megszorítjuk! Én indítom el az üzenetet, először jobb kéz felé. Akkor adhatod tovább a szorítást, ha már megkaptad! A kézzorítás legyen határozott, erős és rövid!

Ha sikerült, próbáljuk meg az üzenetet minél rövidebb idő alatt körbeadni! Hangosan számolom az eltelt másodperceket, ti pedig igyekezzetek a szorítás körbeadásával!

Ügyeskedjünk úgy, hogy 10 másodperc alatt végezzünk!

Rövidítsük az időt! Kíváncsi vagyok, képesek vagytok-e az üzenetet 6 másodpercen belül körbeadni!

(Az időt a csoport rátermettségétől függően tovább csökkenthetjük.)

Változatok:

a) Eddig jobbra indítottam az üzenetet, most bal felé fogok először kezét szorítani. (Elvégezzük a gyakorlatot.) Ha körbeértünk, mit tapasztaltunk? (Az irányváltás és az ügyetlenebb kezünk miatt kicsit lassabban sikerül a gyakorlat.)

b) Most egyszerre indítom el az üzenetet jobbra és balra. Mindkét üzenet érjen körbe! Az idő most nem számít, csak a sikeres megérkezés.

c) Csukjuk be a szemünket! Így indítom el az üzenetet, s ha körbeért, adom tovább. Kis idő múlva egy másik üzenetet is elindítok, így gyakrabban fogják megszorítani a kezedet. Neked csak az a dolgod, hogy csukott szemmel koncentrálj magadra, az érkező üzenetekre, és fegyelmzetten adj tovább minden kézzorítást! (10 perc)



### 3. Szótagolás – hallás

Ki az, aki úgy tartja magáról, hogy nagyon jó a hallása?

(A tanár választ egyet a jelentkezők közül.)

A csoportot megfelezem, s egy két szótagos szó kimondását szótagonként a csoport egyik és másik felére bízom. A szótagokat hangosan, egyszerre fogjuk megszólaltatni. Intéssel segítem a feladatot, figyeljete! A kiválasztott játékosnak az a dolga, hogy kihallja, hogy mi az eredeti szó, amire gondoltunk.

Szükség szerint háromszor is megismételjük a kettébontott szó kimondását, de a kitaláló csak akkor szóljon, ha biztos a megoldásban. (8perc)





#### 4. Titkos karmester – látás (Kaposi, 1993, 32 „Karmesterjáték”)

Egy játékos kimegy a teremből.

A csoport többi tagja bent megválasztja az együttes mozdulatok rejtett irányítóját. Amikor a kitaláló bejön, azt fogja tapasztalni, hogy a teremben lévő játékosok *egyszerre, ugyanúgy* mozognak, mégis valaki a játékosok közül irányítja a többieket. A kitaláló feladata a *titkos irányító* (karmester) leleplezése.

A játék változata:

A teremben lévő játékosok különböző trükkökkel nehezíthetik a kitaláló dolgát. Pl.: megbeszélhetik, hogy mindenki másra néz a mozdulatsor végzésekor, a titkos karmesterre csak lopva pillantanak. (10perc)



#### 5. Ki hiányzik a képről? – állókép, mozgásos improvizáció, lassítás, belső hang (Kaposi, 1993, 62 „A helyzet kulcsa”)

Testünk segítségével közösen alkotunk egy állóképet, amelynek témáját lehetőleg könnyen fel lehet ismerni. Egy kitalálót is választunk, akit a kép megalkotásának idejére kiküldünk a teremből. Az elkészült kép főszereplőjét kihagyjuk, helye és szerepe azonban alapos megfigyelés alapján kikövetkeztethető lesz. A bejövő játékosnak az a dolga, hogy megfejtse a képet: kik a szereplők, milyen szituációt ábrázol az „alkotás” és ki a hiányzó főszereplő. Ha mindezt kitalálta, jutalmul főszereplőként beállhat a képbe, amiből - improvizálva - rövid ideig elindítunk egy jelenetet.

Ha a kitaláló elakad, néhány szereplőt megszólaltathat: megérinti a kiválasztott játékost, aki szerepe szerint legfeljebb egy mondatot mondhat. (14 perc)

## R



#### 6. Házi feladat

Keress egy olyan szituációt, amellyel érdemes lenne foglalkozni a „Ki hiányzik a képről?” játék keretében! Írd le a szereplőket, a helyszínt, az eseményt, és nevezd meg a főszereplőt! A feladatot illusztrálhatod! (1 perc)

#### 8. Szemléltetés:





PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM  
UNIVERSITY OF PÉCS

H-7633 Pécs, Szántó Kovács János u. 1/b.  
Tel.: +36 72 501-500

K A P O S V Á R I  
E G Y E T E M

H-7400 Kaposvár,  
Dr. Guba Sándor u. 40.  
Tel.: +36 82 505-800

TÁMOP-4.1.2-08/1/B-2009-0003

### 9. Fejlesztő értékelés:

Az értékelés szóbeli, közvetlen, azonnali, a csoport által megerősített. Az eredményességet minden gyakorlat végén megállapítjuk. A drámafoglalkozáson a keret, a körülmények, a feladatok jellege miatt a diákok többségénél megvalósul a maximális bevonódás, de néha előfordulhat, hogy minden törekvésünk ellenére valaki elzárkózik a közös munkától. A szerepléstől való idegenkedést tiszteletben kell tartanunk, ezért ezekre a diákokra kis feladatokat bízunk, esetenként hagyjuk őket szemlélődni, viszont a legkisebb megmozdulásukat is dicsérjük. Ezzel a tanári attitűddel elérhetjük, hogy a foglalkozás oldott légkörében a kezdetben szorongó gyerek önbizalma fokozatosan megerősödik, és egyéni fejlettségi szintjén egyre gyakrabban kapcsolódik be a közös munkába. Máshogy értékeljük a mások előtt bátran megmutatkozó, a játékokban „lubickoló”, örökké szerepelni vágyó gyereket. A dicséret mellett szükség esetén szorítsuk arra, hogy a részvétele, a szereplése legyen mindig természetes, kisebb és nagyobb csoportban hagyjon teret társai játékának. Időnként viszont adjunk neki alkalmat arra, hogy improvizációs hajlamait egy-egy „jutalomjátékban” kiélhesse. Az ilyen diák értékelése az átlagot meghaladó teljesítmény miatt legyen sokrétű, árnyalt, a megerősítést érdemes pozitív kritikával párosítani.

### 10. Felhasználható irodalom:

1. *Játékkönyv*, Szerk.: Kaposi László, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Bp., 1993.
2. Gabnai Katalin: *Drámajátékok – Bevezetés a drámapedagógiába*, Helikon Kiadó, Bp., 2011.



Nemzeti Fejlesztési Ügynökség

ÚMFT infovonal: 06 40 638 638  
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

Befektetés a jövőbe

