

sarkallta, hogy még inkább szórakoztatóak legyenek, minél viccesebben oldják meg a helyzeteket. Ez néhány ponton gyengítette a játék erejét. A második alkalommal a nézők kérésre szinte néma csendben figyeltek, s így a résztvevő gyerekek néhány pillanat után belefeledkeztek a játékba. Úgy tűnt számomra: ha kellően izgalmas a játék, akkor a gyerekek csakis azzal foglalkoznak, s nem zavarja őket a „közönség”.

- A bemutató után több drámapedagógus kollégám rosszalotta, hogy a játék helyszínül Amerikát választottam, s a gyerekeknek egy gazdag amerikai család tagjainak szerepét ajánlottam fel. Ők úgy gondolták, ez nem szerencsés manapság, amikor úgyszólván az „amerikai kultúrdömping” korszakában élünk. Én úgy gondolom azonban, hogy a játék *nem erősíti* azt a sztereotípiát, miszerint „minden, ami amerikai, az jó is”, *hanem gyengíti*. Ha az óra eléri célját, akkor sokkal inkább szembesülhetnek a résztvevők, hogy a családi problémákat Amerikában sem olyan könnyű kezelni és megoldani, mint ahogyan azt a Dallasban láthatjuk.
- A játékhoz azért volt megfelelő (és fontos!) az amerikai helyszín, mert kellő (és természetesen nem fizikai értelemben vett) *távollítást* biztosított. Továbbá elérhettem vele azt a nem titkolt célot is, hogy vonzóvá és érdekessé tegyem a gyerekeknek felkínált szerepet. Hogy miért nem mexikói vagy francia családot játszottunk? Mert a gyerekek (még) kevesebbet tudnak Mexikóról, mint Amerikáról, és (általában) amerikai játsszani sokkal vonzóbb számukra, mint franciát.
- Az óra legnagyobb hibája véleményem szerint az, hogy az idő szűke miatt lehetetlen lett volna valamennyi előkerült kívánságot, problémát alaposan megvizsgálni (mint említettem, 90 perc állt rendelkezésemre). Így az óra – ebben a formájában – sokkal inkább hasonlított egy drámaóra-sorozat kezdő foglalkozásához (aminek célja: minél több olyan családi probléma összegyűjtése, ami a résztvevők számára érdekes). Ebben az esetben a sorozat következő foglalkozásain akár egyenként (és alaposan) vizsgálhatjuk az előkerült problémás helyzeteket.
- Az, hogy a gyerekek sok mindenben dönthettek, valóban motiválta őket a játékban. Szívesen gondolkodtak a felajánlott témában, és nagyon sok izgalmas, jó ötlettel álltak elő. Ma már mégis úgy gondolom, hogy több szűkítésre, kötöttségre, „peremfeltételekre” lett volna szükség a játékban ahhoz, hogy ennyi idő alatt valódi dráma szülessék, s mélyebben megérthessük, miért is olyan nehéz és küzdelmes az együttélés a családban.



Szükséges-e az óvodai matematikában a dráma módszereinek alkalmazása?

Vadócz Pálné

Székesfehérváron, a Gyöngy Óvodában dolgozom, vegyes életkorú csoportban, lassan huszonhárom éve. A drámajátékkal való ösztönös kapcsolatom régi keletű, de tudatosan csak két éve foglalkozom a témával. Előd Nóra 120 órás tanfolyamán való részvételem megerősített abban a hitemben, hogy az elkezdett irány helyes, ezen az úton kell tovább haladnom. Így azután azonnal megragadtam az alkalmat, és a Zsámbéki Katolikus Tanítóképző Főiskola kihelyezett csepeli tagozatára jelentkeztem. Az itteni célirányos képzés, útmutatás, a dráma rejtelseinek felfedeztetésével, feladatok kitűzésével mind önállóbb megoldások feltárására készítetett.

Köztudomású, hogy a dráma célja az egész személyiség – az értelem, a fizikum, a jellem – harmonikus és differenciált fejlesztése. Szocializáló tevékenység, amely a megfigyelés örömétől, a kifejezés gyönyörűségéig terjed.

Az emberépités a legfiatalabb korban talán a legmeghatározóbb, hiszen ha a gyermek hamar megtanulja a kapcsolatteremtés, a kapcsolattartás, a közlés formáit, később is képes sikeresen eligazodni a világban. Nekünk, pedagógusoknak pedig ezért érdemes munkálkodnunk.

Óvodánkban az „Epochális program” szerint dolgozunk (Debrecen, Lehel úti óvoda). Az egyik héten a matematika, a másikon a környezet megismerésének témája a meghatározó. Megegyezés alapján a matematika jutott osztályrészemül. Kolléganőim – az anyagon belül – néhány témával nehezebben boldogultak, ezért felvették: ha bármilyen, eddig (általuk) nem ismert módszert, technikát javasolnék, szívesen kipróbálnák. Mivel kidolgozott, konkrét módszerek nem álltak rendelkezésemre, ezért – saját csoportomban – jobb eredményt hozó lehetőségek után kutattam.¹³

¹³ Az alábbiakban ismertetésre kerülő ötletes szabályjátékok (gyakorlatok) mellett a dráma jónéhány más módszere is alkalmazható óvo-



Sok gyerek nem számlál megbízhatóan a 10-es számkörben. Akkor rajta, változtassunk az eddigi manipulálási szisztémán, s az ismert számlálási módokon! *Játsszunk!*

Először a *halmazképzés*ben gyűjtöttem tapasztalatokat.

1. Alakítsunk futkározásból adott jelre *egyetlen* vonatot (majd ismételt futkározás utáni újabb jelre) kettő, három, négy stb. vonatot!

A vonatba szállók száma nincs meghatározva, de a vonatok száma – a megadottnál – se több, se kevesebb nem lehet.

2. Legyünk kígyók (százlábúak stb.)! Futkározás, jelre kígyó alakítása.

Szabály: csak annyi gyerek alkothatja a kígyót, amennyit mondok, mutatok, sziszegek stb. (3-6-9 stb.)

Aki kimarad ezekből a mennyiségekből, az kiesik!

3. A számképek felismerését segíti következő játékunk:

Karikákat festettünk a földre (páronként egyet-egyét). Minden gyerek megkapja egy kettévágott dominó egy-egy darabját. A gyerekek a mókusok, a karikák a házak, a dominó a kulcs. A mókusok sétálnak az erdőben (térkitöltés), és cserélgetik egymással a kulcsaikat. „Keresd a házad, mókuska” – jelszóra valamennyi mókus próbálja kinyitni a háza ajtaját, de ez csak abban az esetben sikerülhet, ha kettejük dominóján összesen 10 van. A dominók golyókkal, babokkal stb. is helyettesíthetők.

4. Nehezen igazodnak el a térben? Megfoghatatlan a síkidomok témája? Nosza, játsszuk el azt is!

Nagy méretű garázsokat (kör, háromszög, négyzet, téglalap) rajzolok a terem padlójára.

a) Ha mindenki beszállt az autójába, ismerkedésül járjátok körbe azt a garázst, amelyiknek a formáját felmutatom (váltás pl. dudaszóra)!

b) Minden autó beállhat valamelyik garázsba, csak az az *egy* lesz zárva (módosítható kettőre is), amelyiknek a formáját kiáltom. Pl.: „kör” – ide nem parkírozhat senki. Ki melyik garázsban áll? Hol van több autó? Hol kevesebb?

c) Az összes garázst festik. Így csak abba az egybe állhatnak be az autók, amelyiknek a bejáratát nyitva hagyom (felmutatom a megfelelő síkmértani formát).

A játék nehezebb variációja: csengőszó=kör; dobszó=négyzet; taps=téglalap; sípszó=háromszög.

5. Probléma a csoportban – az iskolára való előkészítésben – a perioditás lényegének megértése? Közelítsünk az eddigiektől eltérő irányból! Tegyük kézzel foghatóbbá, konkrétabbá! Hagyjuk, hadd fedezze fel a gyerek a megoldás titkát!

Fűzzünk gyöngysort! Varázspálcámmal kis gyöngyökké változtatlak benneteket. Guruljatok mindenfelé a térben (futás), s mikor a jelet halljátok (csengőszó), erre a hosszú, láthatatlan zsinórra „fűződjetek fel” egymás után. Jól figyeljétek meg, mikor milyen gyöngynek kell sorra kerülnie!

Variációk:

a) Az 1. játékos guggol, a 2. áll.

b) Az 1. játékos térdel, a 2. hasal, a 3. törökülésben stb.

c) Állatok (gyümölcsök, virágok stb.) sorakozzanak egymás után.

(A gyerekek gyakran esnek abba a hibába, hogy nem várják ki a megfelelő sort, hanem már előre elhelyezkednek valamilyen testhelyzetben, és csak akkor tűnik fel nekik a hibás testhelyzet, ha az előtte levő erre felhívja a figyelmet. Újból és újból tudatosítanunk kell a gyerekekben az ismétlődés szabályának betartását.)



A legmegfoghatatlanabbnak a szimmetria fogalma bizonyult a gyerekek számára. Eleinte csak tapogatóztam a megoldás irányába, majd ismét a játék, a konkrét tevékenység felé fordultam. Így került sor az „elvarázsolt kastély” nevezetű játékos foglalkozás összeállítására:

1. Bemelegítés

Játékos párkereső az elvarázsolt kastély kertjében. Szabályok: mozgás (séta vagy futás), akadályok és egymás kerülgetése, a tér kitöltése. Megadott jelre páralakítás (fiú-fiú, lány-lány, fiú-lány; kékszemű-kékszemű, barna-barna, kék-barna stb.)

dások esetében. Szerkeszthetők példának okáért olyan órák, amelyek nagyobb teret adnak az óvodás korú gyerekek életkorának – a gyermeklélektani szakirodalom szerint is – megfelelő *szerepjátékoknak*. (A szerk.)

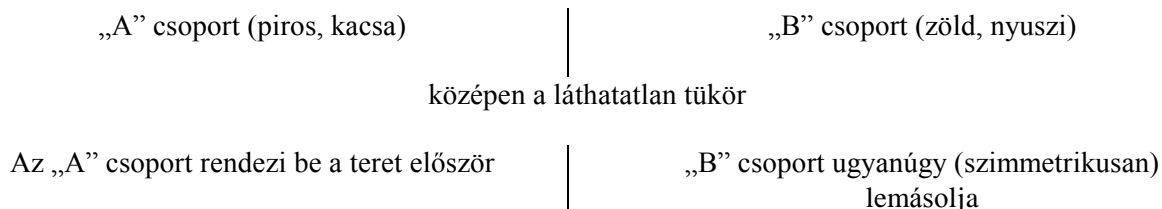
Játékosan felfedezhetik a tiszta pár, vegyes pár fogalmát csakúgy, mint ahogyan összehasonlítást, megkülönböztetést is végeznek.

2. Bizalomjáték: vakvezető játék (párokban)

Az elvarázsolt kastély csak egy hosszú, titkos alagúton keresztül megközelíthető, mégpedig úgy, hogy mindenkit egy-egy – a sötétben is jól látó – idegenvezető vezet végig. Aki kinyitja a szemét, az kővé változik. A párok csak akkor cserélhetnek idegenvezetőt, ha elhangzik a megfelelő jel (pl. sípszó).

3. Sikerült bejutnunk az elvarázsolt kastélyba, ahol egy terem üresen áll: csak ránk vár, hogy berendezzük. Van azonban egy fontos szabály! Csak akkor sikerülhet a berendezés, ha a terem mindkét oldalára ugyanazokat a dolgokat helyezzük el.

Két csoportban játszunk:



Felhasználható: székek, asztalok, a gyerekek saját maguk

4. A kiállítási terembe érkezünk, ahol a kiállított szobrok mindaddig láthatatlanok, amíg el nem hangzik a „hó-hahó” kiáltás. Ismét két csoportban dolgozunk: az egyik csoport feladata gyors szoboralakítás (a csoporton belül egyénileg!), majd *varázstükrünk* a másik csoportra vetíti a képet.

Variációs lehetőségek: egyéni szobrok, páros szobrok, az egyik csoport páros szobra.

5. A kastély vadásztermébe lépünk be, ahonnan különleges hangok hallatszanak. Az állathangok meghallgatása után a *csodamikrofon* segítségével létrejöhet a visszhang, vagyis a „hangszimmetria”.

6. Az elvarázsolt kastély „csodatermébe” csak az juthat be, aki a rejtélyt megfejti. Feladat: egy *rajz* (pl. arckép) *hiányzó felének* megalkotása, vagyis szimmetrikus kiegészítése.

7. A csodaterem következik, a varázstükrök birodalma. Tükörkép-játék (a varázstükör képes ugyanazt mutatni, amit te teszel.) Variációk: az egész test mozgását vagy az arcjátékot (mosolygós, sírós, torz stb.) visszatükrözni.

8. A kijáratnál vagyunk, de csak titkos úton-módon lehet kijutni ebből az elvarázsolt várból. A csodakulcsodat kell beillesztened a zárba. Pl. az előre megrajzolt tenyérnyomodat kell megtalálnod; illeszd bele a „kulcsot”, vagyis tedd rá a kezed – szimmetria –, s az ajtó feltárul előtted: szabad vagy!



Ezek a játékok a három „Ö” (önkéntesség, *öncélúság*, öröm) tiszteletben tartásával kiválóan működnek, a tanulásban meghozzák a kívánt eredményt, s egyúttal a jó játék élményét is.

Ezeknek a játékoknak a segítségével a gyerekek nyitottabbá válnak az új ismeretek irányában, valamint toleránsabbá egymás iránt.

Ha a gyerekek ötleteit mindig figyelembe vesszük, akkor találékonnyabban, leleményesebben, aktívabban vesznek részt a közös munkában.

Konkluzió: a dráma hatása felmérhetetlen úgy a matematikában, mint a nevelés más területein.



Jónéhány játékkal foglalkozó pszichológiai alapmunka *önmagáért való* tevékenységnek nevezi a játékot. Talán jobb kifejezés ez, mint az *öncélú* (melyhez kellemtelen köznapi „felhangok” is társulnak). S ha már itt tartunk: az önmagáért való gyermeki tevékenységet a pedagógus tanítási-nevelési céljai érdekében szerkeszti-rendezi, használja fel. Sajnos az öncélúság túlhangsúlyozása időnként fedezékként is szolgál: a szerkesztetlen tanórai játéktevékenység alibijeként.
(A szerk.)