

Alap beszédszituációk

Le/la/les voilà – Merci beaucoup

A körben álló egy tetszőleges helyzetet ajánl egy tárgy vagy információ átadása kapcsán. (*Le voilà.*) Aki-nek odaadja/elmondja, megmutatja, reagál a körben állóra. (*Merci beaucoup.*) Aztán ő megy be a körbe, s ugyanezt teszi egy más szituációban. A szöveg kötött, a helyzet választható.

Csúsztatott párbeszéd (l. DPM 32. sz.)

5. A kurzus résztvevői által hozott nyelvi játékok

Ezek sok átalakításon és próbajátékon mentek át. Némelyikük játékgyűjteményben is megjelent már, de mi úgy formáltuk, hogy nyelvi órában minél jobban megállja a helyét.

Alibi: Egy bűntény történt tegnap este 21 és 22 h között. Az elkövetésével két embert vádolunk. A két játészó kimegy, s néhány perc alatt részletesen megbeszéljük, hogy szerepeik szerint mit csináltak tegnap az adott időpontban, amikor együtt voltak. A bent lévők ez idő alatt megbeszélnek 10 kérdést, amelyet feltesznek majd mindkét résztvevőnek. Előbb az egyik, majd a másik résztvevő jön be, s a bentiek külön-külön felteszik a kérdéseket. Ha 3 kérdésre másként válaszolnak, akkor nem mondanak igazat, s továbbra is vádolhatók a bűntény elkövetésével. A játék során nem szabad olyan válaszokat adni, hogy „Nem tudom...”, „Nem emlékszem...” stb.

Kulcsos játék: (l. Kaposi: Játékkönyv 36. o.) Megadhatunk betűt és szófajt, témakört (pl. vakáció, mozi, szerelem).

Hullám: 2 széksort teszek le hátukkal egymás felé, a játészók számánál eggyel kevesebbet. Mindenki ad magának egy nevet (állat, tárgy, hely stb.), s leül egy székre, kivéve a mesélőt. A mesélő elkezd egy történetet, s körbejárja az összeillesztett székeken ülőket. Ha kiejti valaki felvett nevét, az feláll, s a háta mögött megy tovább. Ha azt mondja: hullám, a háta mögött menők és ő is igyekszik leülni. Aki-nek nem jut hely, új mesébe kezd.

Betűzd! Körben ülünk. Jobbra indulunk: egymás után hangokat/vagy betűket mondunk (attól függően, mi a játék nyelvi célja). Akinél értelmes szó lesz belőle, először „tetszhalott” lesz, s tovább játszik, a következő körben viszont már kiesik.

Civilizációs játék: Egy bizonyos nyelvterülethez kapcsolódó hírességek nevét (Shakespeare, John Lennon, Edison, Newton stb.) egyenként ragasztós papírra írjuk, s felragasztjuk a résztvevők hátára – mindenkire egyet-egyet. A térben járkálunk és kérdéseket tehetünk fel magunkról a többieknek, miközben mi is válaszolunk az általuk feltett kérdésekre. A játék akkor ér véget, ha mindenki kitalálja, kicsoda ő.

Fél szóból is értjük egymást!

Egy-egy nehezebben bevészhető főnév begyakoroltatásához alkalmazható feladat.

Kis csoportokban jelenetet improvizálunk, melynek főszereplője az adott tárgy. Csak a tárgy nevét használhatjuk benne, különféle intonációban.

SPÁRTA-DRÁMA, 2009

Amikről szó esett (és amiről nem)

Dolmány Mária¹

Az emberi játszmák

Az emberi játszmák felismeréséről, ezek pszichológiai háttéréről, kialakulásukról, jelentőségükről, a játszmák mechanizmusairól, illetve a játszmanélküliség lehetőségeiről az 1950-es évektől jelentek meg írások. Az alapvetéseket Erich Bern fogalmazta meg és írta le. Azóta gondolatait finomították, kiegészítették – sokan sokféleképpen értelmezték vagy használták fel.

¹ A tanulmány a Spárta-Dráma rendezvény keretei között 2009. augusztus 18-án, a Marczibányi téren tartott *Kalandozás az emberi játszmák világában* című foglalkozáshoz kötődik. (A szerk.)

1. Fogalmak, amikkel dolgoztunk

Alapfogalmak

Az embereknek ahhoz, hogy a világban „jól” érezhessék magukat, komfortérzetük megfelelő legyen, az alapvető szükségleteiket ki kell elégíteni. Ezek a szükségletek nem csupán a fizikai „jólét” szükségletei. Alapvető emberi szükséglet a „simogatások” – fizikai és szellemi értelemben, illetve pozitív és negatív előjellel értendő – iránti, valamint az idő strukturálása iránti szükséglet.

Alapfogalmak

Ingerlés iránti igény – alapvető tulajdonságunk a kíváncsiság, ami igényli az impulzusokat, az ingereket. Hiánya kiöli a kíváncsiságot, súlyosabb esetekben akár neurológiai hatásai is lehetnek, végső esetben a sorvadáshoz, halálhoz juttat.

Elismerés iránti igény: SZTRÓK (simogatás²) – egységnyi érzelmi impulzusok (pozitív vagy negatív), verbális és nonverbális egyaránt lehet

Feltételes illetve feltétel nélküli sztrókok – feltételes akkor, ha az adott cselekedetet jutalmazzuk, büntetjük. Iskolai vonatkozásban ez a leggyakoribb. Ha negatív a sztrók, akkor törekedünk arra, hogy csak feltételes legyen!. A feltétel nélküli magát a személyiséget értékeli. Ebből pozitívban igen jó lenne sokat adni és kapni, de negatívban törekednünk kellene arra, főként az iskolában, hogy ne szórjuk a „te semmire sem vagy képes, hát persze mit is várhatnánk tőled” típusú.

Tranzakció – a társas érintkezés egysége, sztrókok (simogatások) cseréje. Ez lehet csupán annyi, hogy a velem szembejövőre mosolyogva ráköszönök, és ezt viszonzozza egy biccentéssel (+), vagy elfordulással (-). A tranzakcióknak mindig két szintje van: egy társadalmi és egy pszichológiai szintje, amely a résztvevők személyiségéből fakad. Ha ez a kettő nem válik el, az az intimitás állapota.

Játszma – rejtett tranzakciók sorozata, csapdás, trükkös lépésekkel, apró nyereségekkel, de végül mindig negatív végeredménnyel – mindig „forgatókönyvszerűen” zajlik.

Idő strukturálása (biztonságot, eligazodást nyújt a világban) – ez az a sajátos közeg, amiben életünk zajlik, s melynek folyamatos kitöltésére törekszünk – erre való pozitív oldalon a rítusaink, az időtöltéseink, a tevékenységeink, és az intimitás (jelen esetben a teljesen őszinte, tiszta együttléteket jelenti); negatív oldalon a formalizmusaink, az időfecsérléseink, és a játszmák

Én-pozíció (helyem a világomban, azaz a pozíció szükséglete) – összetett fogalom, a saját magam és a velem kapcsolatban lévő személyek, a helyzet, a világ kapcsolatának megítélésére, mindig saját szemszögéből nézve. Az én (+), ha magamat annak tartom, azaz elfogadom olyannak, amilyen (mindez nem tagadja meg a jobba válás igényét), a velem kapcsolatban állók (+), ha őket is elfogadom. Ebből áll fel négyféle pozíció

- (+, +), ha mind magam, mind a kapcsolat rendben
- (+, -), ha én rendben vagyok, ha a kapcsolatamat magamnál lejjebb lévőnek tartom (az iskolában, ha ez gyerek vagy a főnököm, az bajokhoz vezet)
- (-, +), ha magamat alulértékelem, a kapcsolatot magam fölött (ez vezethet ahhoz, hogy megalázkodó, függő kapcsolat alakuljon ki; társadalmi szinten a főnök-beosztott viszony így működik, de sokan így működünk pl. a hivatalokkal, vagy az orvossal szemben is)
- (-, -), ha sem magammal, sem a kapcsolattal nem vagyok rendben (ez az az eset, mikor hirtelen kicsúszik a talaj -, könnyen vezethet depresszióhoz)

Én-állapotok – az a viselkedésmód, ahogyan egy helyzetben reagálunk

gyermeki – leginkább az érzelmeink által irányított, rendkívül kreatív, szabad állapot

felnőtt – a racionalitás kapja a legnagyobb hangsúlyt, cselekedeteink irányítója ebben az állapotban az adott feladat (probléma) megoldása

szülői – olyan viselkedésmintákat tartalmaz, melyeket életünk során más, számunkra irányítónak, „szülőtipusnak” elfogadott személyektől tanultunk – illetve egyes esetekben a látott mintával szöge-sen ellentétes

Sorskönyv – azoknak az élményeknek az összessége, amelyek életünk során elkísérnek, és sokszor befolyásolják tetteinket, döntéseinket – kikapcsolni ezeket nem tudjuk (csupán teljes amnéziával), de tudatosan ellene dolgozni, módosítani (azaz egyes dolgokat másik, erősebbel elfedni) van lehetőségünk.

2. Jelentősége az oktatásban, nevelésben

(amik a foglalkozáson felszínre kerültek – a teljesség igénye nélkül)

² Az angol *stroke* (jelen esetben *simogatás* jelentésű) szóból. (A szerk.)

- a) a pedagógus önismeretének, személyiségének formálásában nagy jelentősége van
- b) a gyermekek viselkedésének megértésében, a berögzülőben lévő minták megerősítésében, lerombolásában rengeteg hasznát vehetjük, ha felismerjük
- c) a gyermekek viselkedéséből, adott helyzetekben adott reakcióiból következtethetünk a háttérben húzódó okokra – itt van igen nagy jelentősége a drámának, hiszen drámajátékainkkal olyan helyzeteket idézhetünk elő, ahol *megerősítést* kapunk a vélt helyzetekre; közösségi ítéletet mondhatunk, értékeket közvetíthetünk úgy, hogy nem kinyilatkoztatjuk azokat; *védett körülmények* között van módunk előidézni a *tudatosodást, az „ön-felismerést”*, amely a *gondolkodásbeli változáshoz vezető egyik út lehet*
- d) hasznunkra válhat a tantestületen belül, illetve a felettesekkel, szülőkkel való kapcsolatainkban is

3. Néhány játék, gyakorlat

A foglalkozáson jó néhány „A”-típusú szabályjátékot próbáltunk ki, amelyek a fentiek érzékeltetését, illetve demonstrálását szolgálhatják. A gyakorlatok javarészt még nem a játszmák működésére, hanem a játszmákat megelőző, előidéző jelenségeket, illetve az igényeinket érzékeltetik.

Játékok a sztrók-éhség kielégítésére

Minden olyan ide tartozhat, ami gyorsan megteremti a kellemes hangulatot, egymásra figyelmet (miközben nem felejtkezünk meg arról, hogy egy-egy ilyen gyakorlatnak még jó néhány nevelési, tanulási hozadéka is lehet/van). A játékok jelentősége: azzal, hogy megpillantjuk, megszólítjuk egymást pozitív impulzusokat dobunk a másik felé, amitől az ő közérzete javul, így visszahatva a csoportra.

- tekintetváltó-helycserés játékok
- egymást szólító/hívó láncjátékok – azzal a szabálykiemeléssel, hogy törekedjünk arra, olyat hívjunk, aki még nem volt
- ilyen játék a névkör (a Spárta-Drámán tartott foglalkozáson mindenkinek hátulról előre olvasva kellett kimondania a keresztnévét, amelyet a játékvezető – ennek az a jelentősége: tudatosítja, hogy a játékvezető tudomást figyel a jelenlévőkre –, vagy más esetben a társak fejtenek meg)

Az elmélet egyes részeinek demonstrálására

- Már *bejövételkor* mindenkit *kézfogással*, bemutatkozással, néhány szóval fogadtam, ezzel a *ritusok* egyszerűségét, strukturálási jelentőségét igyekeztem érzékeltetni.
- A következő időstrukturálási lehetőség az időtöltés, amelybe a foglalkozás kezdete előtt kérésemre bonyolódta a résztvevők: a kézfogáskor azt kértem mindenkitől, hogy a kezdésig *minél több emberrel ismerkedjen*, fecsegen – könnyed, felszabadult helyzetet teremt, ami nem teljességgel cél- és haszontalan, hiszen információkkal gazdagodhatunk.
- Két különböző időstruktúra ütköztetésére alkalmas játék az *„elhúzódnak és kapcsolatteremtők játéka”*: a csoport egyik fele magában szeretne lenni, a visszahúzódnak választja időstrukturálási stratégiának, míg a másik fele mindenképpen ki szeretné ebből mozdítani az időtöltés stratégiájával (játszhatjuk először nonverbálisan, majd verbálisan, legvégül az érintést is megengedve).
- Csoportokban demonstráltunk további időstrukturálási módokat, amikor is azt a feladatot kapták a csoportok, hogy öt percig maradjanak együtt. Egyik csoport azt a plusz utasítást kapta, hogy találják ki, mi lehet az értelme a jelen feladatnak. Egy másik csoport azt kapta, hogy töltsen hasznosan az időt – ők összefoglaló vázlatot készítettek az előzőekről. A harmadik csoportot arra kértem, hogy érezzék jól magukat – ők közös mesélésben állapodtak meg, mint közös örömforrásban. Az eddigi csoportok mind konkrét feladat megoldásán dolgoztak, azaz tevékenységet folytattak. Az egyik csoportot utasítás nélkül hagytam magára a játék idejére, ők spontán módon beszélgetéssel ütötték el az időt, egymásról tudtak meg információkat – azaz ők időt töltöttek. A játék hozhatta volna az ellenállók reakciójaként az időfecsérlést, ha a konkrét feladat helyett cseverésznek, vagy akár szélsőségesen a játszmát is, ha ellenálló kedvüket ellenem fordítva huzakodásba kezdenek, kidobnak egy csalit (és én erre reagálok) – de rendkívül együttműködő csoportom minden tagja az időstrukturálás pozitív oldaláról választott.
- Még mindig az időstruktúrák érzékeltetésére alkalmas (a pedagógusnak a gyerekek struktúraválasztásáról ad információt) a következő gyakorlat, amely a játszókra hagyja a döntést: „helyezd el magad a képen”. A játékban a rendelkezésünkre álló teret egy tevékenységekre lehetőséget adó helyszínnek nevezem (könyvtár, egy vállalat irodája, játszótér), ahol mindenkinek meg kell keresnie a számára leginkább elfogadható, vágyott helyet. Tovább lépésként érdemes egy rövidke időre megmozdítani a képet.

- Záró játékunk a játszmák egyik típusát mutatta be: a „Spártáról” hazatérő hallgató szembesül féltékeny/irigy családtagjával, főnökével, kollégájával...

4. Drámás lehetőségek (minden, ami tervem volt, és ami a foglalkozás után – továbbgondolva – megfogalmazódott bennem)

Minden előzetes tervem ellenére (talán a nagy melegnek és az áramszünetnek is szerepe lehetett benne) nem tudtam az időnket úgy strukturálni, hogy az igazán izgalmas szituációs gyakorlatokra, egy-egy konvenció idevonatkozó elemzésére időnk maradjon, valamint hogy többet beszélhessünk a lehetőségekről, amelyeket a téma indukál, ahol kihasználhatjuk a mechanizmusait.

Nem állítom, hogy újdonságokról lesz szó az elkövetkezőkben, sőt. A gyakorló drámatanár által használt technikák, gyakorlatok, konvenciók, tanári szerepek megvizsgálásával arra a felismerésre juthatunk, hogy a tranzakciókról szóló szakirodalomban leírtak működnek bennük.

Nem csak a játszmáknak, hanem az egyes *én-pozíciók*, *én-állapotok* tanárként szerepből való alkalmazásának, vagy a játszóknak való előidézésének is jelentős szerepe lehet a foglalkozások szervezésében, az egyes *szereplőkhöz való viszonyulás* irányításában.

Tanárként szerepből hatékonyan és tudatosan tudunk irányítani folyamatokat, képesek vagyunk vitákat *kezdeményezni* (vita alatt itt az építő, érveket-ellenérveket, nézőpontokat felsorakoztató beszélgetéseket értem, amelyekbe az elragadtatás folytán a felfokozott hangulat is belefér). De mindig nagy jelentőséggel bír a *megfelelő konvenciók kiválasztása* is a játéktervezésben, és itt is felfedezhetjük a Bern által leírt mechanizmusok működését.

A teljesség igénye nélkül néhány példa:

- Gyűlést hozunk létre a foglalkozás egy pontján, ahová a tanár mint egy felsőbb hatalom, hivatal képviselője érkezik azzal a szándékkal, hogy irányítása alá vonja a közösséget. Itt a gyerekeket mint szereplőket a (-,+) *én-pozícióba* igyekszünk helyezni, azaz elfogadják a „felettük álló” akaratát. Veszélye az ilyen fellépésnek, ha a csoportom kellően „erős”, és nem hajlandó mínuszpozícióba helyezkedni, azonnal lázadásba, csoportos ellenállásba mehet át a játék (ameddig csak *egy* lázadó szellem van, addig nem ér el jelentős eredményt, könnyen lekezelhetem, hiszen a csoport is engem támogat). Az ilyen helyzetekben provokálhatom is a lázadást – ha épp ennek az élménynek, a „közös fellépés, az összefogás erejének” átélése a célom, mégpedig egy játszmaindító horog kidobásával, a „rúgj belém” játszma indításával. Ebben a játékban a gyerekek gyermeki *én-pozícióból* reagálnak, ezért is lehetséges, ha a lázadó gyermeki kerekedik felül, hogy a játék lázadásá alakul.
- Hasonlóan működik a mechanizmus, ha a segítségre szoruló szerepében lépek közéjük; ekkor a gyerekek (+,-) *én-pozícióból* reagálnak és segítségemre sietnek (az *én-állapotok* tekintve ez azt jelenti, hogy én viselkedek gyermekien, míg ők szülői *én-pozícióból* reagálnak – ez a pedagógus számára a szülői mintáik tekintetében szolgál információval).
- A felnőtt *én-állapot* előidézésére, azaz olyan helyzet teremtésére, ahol a játszó gyerekek szigorúan a probléma megoldására irányuló, a legkevesbé érzelmeiktől befolyásolt döntéseket hozhatnak, véleményem szerint azok a történetek adnak lehetőséget, ahol számukra *szakemberek szerepét ajánljuk fel*, azaz a szakértői játék konvenciót alkalmazzuk a játék során, vagy szakértői dráma-jellegű foglalkozást szervezünk. A szakértői játék során nem maradunk végig felnőtt *én-állapotban*, hisz a foglalkozás során használhatunk olyan helyzeteket, amelyekben az érzelmeknek van igazán jelentősége, akkor pedig máris gyermeki, vagy szülői *én-állapotból* reagálunk. Ha jól irányítom a csoportomat, ezekben a játékokban (+, +) *én-pozícióban* játszunk, egyenrangú, egymást elfogadó félként.

Tanítási dráma-foglalkozásainkon egy-egy jól elhelyezett csalival, egy-egy játszma elindításával az általunk óhajtott *aktivitást idézhetjük elő*. De a helyzetek és szerepek tudatos megválasztásával is sodorhatjuk játszma-helyzetbe tanulóinkat. A foglalkozásainkon előidézett játszmák, a *játzsma szabályszerűségei* miatt viszonylagos biztonsággal *terelik* játszóinkat a *kitűzött fókusz körülményeire irányába*.

A horgok kivetésére – a sztereotípiák működésének kihasználásával – alkalmasak lehetnek az alábbi konvenciók is:

- a befejezetlen anyag,
- a naplók, levelek, üzenetek,
- a gyűlések, megbeszélések, amelyekben a tanár mint egyenrangú játszó vesz részt, de a horog elhelyezéséről, a játszma elindításáról így is tud gondoskodni,
- interjú – izgalmas lehetőség, mivel itt fordítva is játszhatjuk a játszmat, azaz nem mi helyezzük el a csalit, hanem amennyiben mi magunk vállaljuk a megkérdezett szerepét, akkor a gyerekek kérdéseire

reagálhatunk úgy, hogy horognak tekintjük a kérdéseiket, esetleges megjegyzéseiket – ez egy járulékos tanulási területet jelent a foglalkozáson belül, mégpedig azt, hogy mennyire fontos a körültekintő fogalmazás,

- az előkészített szerepek mindig alkalmasak az irányításra, itt is jól használhatók,
- talán még konkrétabban, elkerülhetetlenebbül használható a tanúskodás konvenció.

Érdeemes a meglévő kész tanítási dráma-vázlatainkat végiggondolni, hol, hogyan alkalmaztuk a fentieket, illetve az eddigi ismereteinket kiegészítve, a tudatos használattal hol tehetjük még hatékonyabbá a foglalkozásaink irányítását.

Köszönöm mindenkinek, aki megtisztelt jelenlétével, és részt vett a részben közös gondolkodásban. Köszönöm Rudolf Éva néni építő kritikáját, a foglalkozás utáni beszélgetésünket, melyből rengeteget okultam.

Ajánlott irodalom a pszichológiai háttéranyagok tanulmányozásához:

Eric Berne: Emberi játszmák

Eric Berne: Sorskönyv

Ian Stewart-Vann Joines: A TA-MA – Bevezetés a korszerű tranzakcióanalízisbe

Thomas Harris: Oké vagyok, oké vagy. Módszer az önismerethez

Játszmák nélkül – Tranzakcióanalízis a gyakorlatban Szerk.: Járó Katalin

Sors mint döntés – Az érzelmek felfedezése és felszabadítása. Szerk.: Járó Katalin

Az iskola szociálpszichológiai jelenségvilága. Szerk.: Mészáros Aranka

F. Várkonyi Zsuzsa: Tanulom magam

F. Várkonyi Zsuzsa: Már százszor megmondtam...

Ajánlott dráma:

Edward Albee: Nem félünk a farkastól

Ajánlott film:

Velem vagy nélküled (amerikai film, 1999, rendező: *Rob Reiner*)

Ajánlott színház:

Klamm háborúja. Az előadás honlapja: <http://href.hu/x/6dt5>

További információk:

Magyar Tranzakcióanalitikus Egyesület. Honlap: <http://www.hata.hu>

Az emberi kapcsolatok: játszmák és a fejlődés lehetőségei. Józsa Zsuzsanna előadása – letölthető hangfájlok: <http://href.hu/x/9upo>

Közgyűlni jó!

Rostock, 2009. május

Bethlenfalvy Ádám

Igen, közgyűlni jó! A demokratikusan működő szervezetek közgyűlése kínálja azt a lehetőséget a tagságának, hogy tegyen a szervezet demokratikus működéséért, döntsön, számon kérjen, feladatot-felelősséget vállaljon. A drámapedagógia világszervezete, az IDEA¹, háromévente tart tisztújító közgyűlést, a mindig más földrészeken megrendezett világkongresszussal egy időben és többnyire a kongresszus előtti évben is egy olyan közgyűlést, amely lehetőséget teremt a szervezet helyzetének, tevékenységének értékelésére és a világkongresszussal kapcsolatos kérdések, problémák tisztázására. Idén a kelet-német Hanza kereskedővárosok egyike, Rostock adott otthont a közgyűlésnek egy kolostorból iskolává alakított épületben. Szokás szerint egy nagy rendezvénnyel párosították a hivatalos találkozót, az elsősorban hangszeres- és színészképzéssel foglalkozó Hochschule für Music und Theatre Rostock és az Universität Rostock gyógypedagógiai karának összefogásában rendezett *Theatre? Mit Mir?!* nemzetközi konferencia elő-

¹ International Drama/Theatre and Education Association (www.idea-org.net).