

- Sz. Deme** László: „Készen állni a változásra” Beszélgetés Terhes Sándor Színésszel , In: Deme János, Sz. Deme László, *Ha a néző is résztvevővé válna: Kísérletek a színház és közönség viszonyának újragondolására*, Bp, L'harmattan, 2010, 120. o.
- Perry**, Mia: *Reviewed Work: Designing the Just Learning Society: A Critical Inquiry by Michael Welton*, *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation*, Vol. 29, No. 1, *The Popular Media, Education, and Resistance/ Les mass-média populaires, l'éducation et la résistance* (2006), 330-333. o. Published by: Canadian Society for the Study of Education, DOI: 10.2307/20054160, Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/20054160>
- Sz. Pallai** Ágnes: Fórum Színház, ahol a nézők is játszhatnak, URL: <http://epa.oszk.hu/00100/00181/00006/22.htm>
- Schutzman**, Mady : *Activism, Therapy, or Nostalgia? Theatre of the Oppressed in NYC*, TDR (1988-), Vol. 34, No. 3 (Autumn, 1990), 77-83.o., MTI Press, 77. o.
- Schroeter**, Sara: „The way it works” doesn't: *Theatre of the Oppressed as Critical Pedagogy and Counter-narrative*, *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation*, Vol. 36, No. 4 (2013), 394-415.o., Published by: Canadian Society for the Study of Education, URL: <http://www.jstor.org/stable/canajeducrevucan.36.4.394>
- Nagy** Dominika, *Művészeti munka a Nem Privát Színházban. A fórumszínház módszere, kialakulása, gyakorlati lehetőségeinek bemutatása*. Szakdolgozat. ELTE-BGGYK, Budapest, 2013.
- Paterson**, Doug: A Brief Biography of Augusto Boal URL: <http://ptoweb.org/aboutpto/a-brief-biography-of-augusto-boal/> (Utolsó letöltés ideje: 2016. március 15.)
- Taylor**, Diana: Augusto Boal 1931-2009, TDR (1988-), Vol. 53, No. 4 (Winter, 2009), 10-11. o., Published by: MIT Press, Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/25599513> (utolsó Letöltés ideje: 2016. március 10.)

## Játékvezetési alapismeretek

Körömi Gábor

Több mint húsz éve veszek részt játéktanításban, játékvezetési, módszertani ismeretek átadásában. Pedagógus-továbbképzéseken, módszertani hétvégéken, és jelenleg a veszprémi Pannon Egyetem drámapedagógus képzéseim igyekszem a hallgatókat bevezetni a dramatikus tevékenységformákba, ezen belül a játékvezetés módszertanának elsajátításába, és képessé tenni őket az önálló játéktervezésre és -vezetésre.

Nincsenek kötelező szabályok, mégis az a tapasztalatom, hogy ezek a képzések akkor működnek eredményesen, ha sajátélményű gyakorlati foglalkozásokkal kezdődnek, hogy a hallgatók maguk is megtapasztalják a játékokban rejlő lehetőségeket és pedagógiai értékeket a résztvevők oldaláról.

Ezt követi a játékok összeállításának módszertana, majd az önálló tervezés, amit önálló játékvezetés követ mikrotanítási környezetben, vagyis a hallgatók a saját tervezéseiket egymáson próbálják ki, és ehhez kapcsolódik egy elemzési egység is. A klasszikus 120 órás drámapedagógus képzés tematikájában ez a saját óravezetés körülbelül a tanfolyam harmadánál következik be, ekkor a hallgatók már sok játékot ismernek, közben igyekeznek beépíteni a saját előzetes tapasztalataikat is a 15-20 perces önálló óravezetésbe.

Az alábbiakban igyekszem összefoglalni azokat a tapasztalatokat, melyek ezekben a laborhelyzetekben szóba kerülnek, előkerülnek, mindezzel folyamatosan utalva arra, hogy ezek a problémák, kérdések a valóságos tanítási helyzetekben is előkerülhetnek.

### 1. A játékvezetés alapkérdései

Nagyon fontos, hogy tisztázzuk a játéksor (foglalkozás) megtervezése előtt az alapkérdésekre adott válaszainkat.

- Kinek vezetünk játékot – vagyis ki a célcsoport?
- Milyen körülmények között vezetünk játékot?
- Hogyan kezdődhet a játék?
- Mi a szerepe a játékvezetőnek? Irányító vagy játszótárs?
- Mi a játék célja? Mi a célunk a játékkal?

- Melyek a leggyakoribb hibák?

### **a) Kiknek vezetünk játékot? Ki a célcsoport?**

Nem elég azt eldönteni, hogy negyedikeseknek, vagy 10 éveseknek tervezünk játéksort, foglalkozást. Minél pontosabban írunk le egy csoportot, annál pontosabban tudunk tervezni rájuk. Ha például azt írjuk, hogy egy egymást felületesen ismerő hatodikosokból álló gyerekcsoport a nyári táborban, akkor teljesen mást kell terveznünk, mint ha ugyanebben az életkorban egy klikkesedő, széthulló, ám a tanárok ellen mindig összezáró hatodik osztályt kapunk, akik ráadásul magatartásproblémákkal küzdenek. Jó, ha beleírjuk a tervezetbe, hogy a csoportnak milyen előképzettsége van, hogy vettek-e már részt ilyen foglalkozáson? Előzetes ismereteinkhez tartozik minden olyan speciális körülmény, amit tudunk (vagy éppen nem tudunk) a csoportról.

### **b) Milyen körülmények között vezetünk játékot?**

Igen, nem mindegy, hogy bent vagy kint tartunk foglalkozást, hogy ez egy délelőtti drámaóra, vagy egy délutáni szabadidős csoport, esetleg egy tábori óra, amit a kiscsoportok ismerkedésére szántak a vezetők. Vannak-e székek a teremben, például a helyek kijelölésére mást kell kitalálnunk – minden helyszíneknek vannak előnyei és hátrányai is. Éppígy kell számba venni azokat a körülményeket, melyek veszélyeket rejtenek – egy kiálló radiátor, vagy egy megtört szék, esetleg egy nem rögzített zongora ugyanolyan veszélyforrás lehet, mint a nyitva felejtett ablak, vagy a nem körültekintően kitakarított padló.

Én úgy szoktam foglalkozást kezdeni, hogy berendezem a termet – nagyon rossz helyzet, amikor összevisszaság vagy bizonytalan tér fogad minket, hogy majd akkor itt, ugye körbe fogjuk tenni a székeket és akkor majd el fog kezdődni a foglalkozás, már ha összegyűlünk, és ha valaki behozza a székét középre. Úgy kell elkezdni, hogy minél kevesebb lehetőség adódjon a kimaradásra, már a tér is vonzza be a játszókát – kikerülhetetlenül. Inkább legyen bent több szék, de mindenki le tudjon ülni az első sorba. Természetesen más a helyzet egy működő drámacsoportnál, ahol a közös rítus részét képezheti a terem közös kialakítása – de az elején érdemes korábban megérkezni és... rendet tenni.

Érdemes figyelmet fordítani a játszók ruházatára is – senki sem szereti, ha a legjobb ruhájában kell, mondjuk, a padlóra ülnie, ezért érdemes a foglalkozás előtt felhívni a résztvevők figyelmét a stabil cipőre (esetleg váltócipőre) és a megfelelő, mozgásra alkalmas, kényelmes ruhára is. Ha ez nem lehetséges az első alkalom előtt, akkor az első foglalkozás zárásánál hívjuk fel a résztvevők figyelmét a játszó-ruhára.

Ha már a körülményeknél tartunk, meg kell említenünk azokat a tényezőket is, melyek megzavarhatják, akár tönkre is tehetik a játékot. Lehet ez egy bekapcsolva felejtett mobiltelefon – akár a tanár részéről, vagy egy mellettünk lévő énekóra, mely nem csak az elmélyült foglalkozást, de néha a kommunikációt is megnehezíti, nem beszélve arról a pillanatról, amikor átszólnak a szomszéd teremből, hogy hagyjuk abba az ordibálást, mert konferencia van az ajtón túl, vagy dolgot írnak.

### **c) Hogyan kezdjük a játékot?**

Igen, mindig elkezdni a legnehezebb, az első pillanatok, amikor azt mondjuk a résztvevőknek, hogy akkor most játszani fogunk, és néznek ránk idegenkedve már hatodik osztálytól – „Hogy? Mi? Játszani? Kizárt dolog!” A kezdeményezés sokkal egyszerűbb egy iskolai helyzetben, ahol mindenki beült, becsengettek és kezdődik a drámaóra, mint mondjuk egy táborban, ahol reggeli után még félóra is eltelik, mire mindenki megérkezik, vagy egy felnőttképzésen, ahol jegyzetpapírját magához szorítva keresztbe tett lábbal ülnek a jelentkezők, és várják, hogy na, most mi lesz.

Látni kell, készülni kell arra, hogy a résztvevők mennyire akarnak, tudnak együtt játszani, ezért a kezdő játékokon, a bevezető beszélgetésen nagyon sok minden múlik. Hogy mi lesz a jégtörő játék, mi lesz az, amitől megnyugszanak a bizonytalanok, és egyszer csak összecsillan a tekintetünk. Ami után végre azt mondhatjuk, igen, megérkeztünk a játékba. Milyen könnyű egy motivált színjátszó csoportnak azt mondani, „Gyertek, álljunk/üljünk körbe!”, és ez hipp-hopp megtörténik. De ha valaki kapott már erre egy foghegyről odavetett választ: „Minek?”, akkor érdemes elgondolkozni és választ keresni erre a kérdésre is – tényleg, minek? Miért ülünk körbe? Mert a játékban egyenlők vagyunk. Mert mindenki a csapat tagja. Mert így mindenki mindenkit lát. Most nem beszélek Artúr király kerekasztaláról, de lehetne erről is...

### **d) A játékvezető funkciói – játszótárs vagy irányító?**

Pontosabb, ha pozícióról beszélünk, amikor a játékvezető szerepét próbáljuk meghatározni. Irányító vagy játszótárs? Lehet, ugye a nagyhatalmú irányító, aki kívülről néz és (legalábbis fejben) jegyzetel, a mindent tudó, aki kívülről irányít, értékkel, instruál, közbeszól. Nem hiszek benne. Lehet, hogy nem is marad meg sokáig a csoportja. Vagy a másik szerep, a játszótársé, aki úgy vezeti a játékot, hogy beáll, meg lehet érinteni és a játék menetében természetesen össze is lehet tegeződni vele. Aki beáll a körbe és a játékba, és ezzel nagyon sok

mindent tud üzeni a csoportnak: mintát adhat játékbátorságból, a játék és a szabály komolyságáról, végső esetben ő lehet az, aki kipróbálja, megmutatja a játékot. Ha nem a balesetveszélyes játékokat nézzük (mint például a bizalomgyakorlatokat), akkor mindenképpen érdemes együtt játszani a csoport tagjaival. Ha körben állunk, mindenki mindenkit lát, így a játékvezető lehet úgy a játék vezetője, hogy közben beáll a játékba. Sokszor elmondom a felnőtt csoportokban: nem kell minden játékot játszani a saját csoportodban, de érdemes mindent kipróbálni a saját bőrödnön, hogy tudd, mi az, amit a gyerek érez, miközben játszik.

Egy játékot nagyon jól lehet belülről is irányítani, sőt hamarabb észrevevesszük, ha valami nem jól működik, sokkal jobban lehet korrigálni is. Fegyelmezni is könnyebb belülről – eleinte, mert ha nagyon nem működik a játék, és a többieket is veszélyezteti, akkor nincs más megoldás, le kell állnunk és meg kell találnunk közösen azt, hogyan tudjuk folytatni tovább. Sokszor kiderül, hogy a játészó csak nem érti, vagy nem mer belemenni a helyzetbe, esetleg annyira ismeretlen számára a helyzet, hogy inkább a nevetgélést választja, az biztonságosabb. Legyünk megértőek a gyerekekkel – sokszor azért nevetnek, hogy oldják zavarukat vagy a feszültséget, és nem azért, mert tönkre akarják tenni a játékot.

Természetesen vannak olyan játék helyzetek, amikor szükséges a tanár külső figyelme, de ez a játészók biztonsága miatt kell, és nem a tanár bátortalansága miatt (például a bizalomgyakorlatoknál vagy a nagyobb fizikai igénybevételű gyakorlatoknál).

### **e) Mi a játék célja? Mi a célunk a játékkal?**

A célunk elsősorban a közösség megalakítása és megerősítése, vagyis a csapatépítés. Ellentétben a pszichodramában alkalmazott játékokkal, itt a közösség a fontos, és a jól működő közösségben erősödhet meg az egyén. A csoport – a játészó közösség – akkor tud jól működni, ha mindenki fontosnak érzi magát benne. Ki tudja, mi hozza a csoportba – lehet, hogy épp ráért, vagy elmaradt a matekórája, vagy tetszik neki valaki a csoportból. Ha fontosnak érzi magát, eljön a következő foglalkozásra is – megragad, a közösség tagja lesz ő is. Ha számunkra nem fontos, akkor természetesen a résztvevőknek sem lesz fontos a csoport.

A játékokkal sokféle célunk lehet:

1. nevelési célok – valamilyen pedagógiai probléma megoldása a közösségen belül (például együttműködés fejlesztése, egymás elfogadása, beilleszkedés elősegítése)
2. fejlesztési célok – ismerjük a képességfejlesztő, készségek kialakítását segítő játékok nagy tárházát
3. oktatási célok (tantárgyi célok, ismeretátadás, motiválás, előkészítés, ismétlés, összefoglalás stb.)

Egy csapat összekovácsolásától a matematikaórához szükséges koncentrált figyelem eléréséig, a víz tulajdonságainak játékos vizsgálatától a szabadidő hasznos és biztonságos eltöltéséig rengeteg olyan célunk lehet, amelyre a szabályjátékok alkalmasak. Fontos, hogy ne csak öncélúan játészunk, mert akkor hamar elvész a csoport lendülete. Érdemes a játékok nehézségét egy kicsit a csoport fejlettségi szintje fölé helyezni, és akkor a feladatból kihívás lesz és a végén sikerélmény.

### **f) Melyek a leggyakoribb hibák?**

Kaposi László összegyűjtötte a képzések, tanfolyamok játékvezetései során előforduló leggyakoribb hibákat. Az alábbi felsorolás azért nem teljes, mert csak azokat az elemeket hagytam benne, melyek a dolgotat többi részéből kimaradtak.

#### **Gyakori hibák a tervezésnél:**

1. A tervezetben megadott cél nem konkrét: helyette általános célok sorolása olvasható.
2. A tanár nem gondoskodik a gyakorlatsor kitermelte feszültség levezetéséről. Nincs vége az órának, csak abbamarad a tevékenység.
3. Az egyes elemek közötti kapcsolat hiányzik, vagyis szerkesztetlen a foglalkozás.
4. A foglalkozás céljának és az egyes gyakorlatok alkalmazási céljának összekeverése: az utóbbiak összege nem adja ki az elsőt.
5. Olyan játékokkal kezdődik a gyakorlatsor, amelyekhez az elengedhetetlenül szükséges pszichikai-fizikai állapot önmagától nem jön létre, vagyis azok megléte nem biztosított.
6. Tematikusan, érzelmileg stb. előkészítetlen gyakorlatok szerepelnek a foglalkozásban.

#### **Gyakori hibák az óravezetés közben**

1. Problémák adódhatnak a nyelviséggel: a tanár „személytelenül” fogalmaz („kijön”, „odamegy”, „megáll”, „szembefordul” stb.), nem szólítja meg a résztvevőket, hanem „elbeszél felettük.
2. A gyakorlatsor vezetője nem játékmester, hanem („nagyon”) tanár: nem történik meg a játékhoz szükséges atmoszféra megteremtése. A tanulók is csak utasításra lépnek be a játékba.

3. A gyakorlatsor vezetője nem játékot vezet, hanem feladatot hajtat végre. Gyakran halljuk tőle, hogy: „Az a feladat...”
4. A játék vezetője nem veszi észre, hogy mikor és milyen segítő instrukcióra van szükségük a résztvevőknek. A játék közben adott instrukciók pontatlanok vagy nem lényegre törők – nem tudnak megfelelni a segítő szándéknak.
5. A tanár játékvezetés közben is a fegyelmezés „klasszikus” iskolai módjait kívánja alkalmazni.
6. A tanár olyan játékokba is beáll, amelyből nem látja a csoportot, így nem tudja azt figyelni, hogy mire van szükségük, mikor kell leállítani a játékot. (Forrás: *Kaposi L. 2008a*)

## 2. Hogyan segíthetjük a játékot?

### a) A szabályok ismertetése – instrukcióadás

Sok múlik azon, hogy a játékhoz szükséges információkat milyen arányban adagoljuk a résztvevőknek. Ha elmondjuk az összes fontos szabályt egy szuszra, ettől még nem biztos, hogy mindenki megjegyzi és alkalmazni is tudja majd őket. Hiába kérdezzük meg a résztvevőktől, hogy „Értitek?” és hiába kapunk egy lelkes „Igen!”-t, ettől a játék még egyáltalán nem biztos, hogy elsőre működni fog. És ez nem is biztos, hogy célunk kell, hogy legyen. Tanítsuk a játékot szakaszokban, először azokat a leglényegesebb információkat adjuk át, melyek a megértéshez a leginkább szükségesek. Ha kell, ezt mutassuk is meg a csoportnak, játsszuk el, próbáljuk ki. Ha így megyünk, lépésről lépésre, akkor eljuthatunk valamennyi szabály ismertetéséig, mégsem lesz a csoport számára követhetetlen.

„A játékok, gyakorlatok ismertetésekor fontos az a fajta határozottság, ami elősegíti azt, hogy mindenki gyorsan megértse, mit is kell tennie. A túl részletes, hosszas magyarázással elveszjük az időt magától a játéktól, másrészt megunják a gyerekek. Viszont ha nem értik, hogyan kell közreműködniük, mit várunk tőlük, kudarcélményt okozhatunk. Általában elmondható, ha egy osztályban elkezdünk drámát tanítani, eleinte a gyerekek egy része meglepődik, és nem is érti, hogy mindezt miért csináljuk. El is magyarázhatjuk, de talán szerencsésebb, ha ezen túl lépve sikerül néhány olyan órát tartani, amelyben a gyerekek megtapasztalhatják a közös játék újfajta izgalmát, örömet. Néhány ilyen órát követően várhatóan megszokják és el is fogadják az új helyzetet. Ezután már sokkal kevesebb időt kell tölteni egyeztetéssel, egyre többet és jobbat lehet ’játszani’.” (*Kaposi József, 2009*)

### b) Szabályismétlés

Előfordulhat, hogy valaki már korábbról ismeri az adott játékot, de egyáltalán nem biztos, hogy ugyanazzal a szabállyal. Meghallgathatjuk az ő verzióját is, ám a világos szabályok miatt ezt elhalaszthatjuk a játék végére is, mint lehetséges verziót. A játékátadás képessége a kicsiknél még nem fejlődött ki, ha arra kérjük egyiküket, hogy mondja el a játék szabályát, ez még nem feltétlenül jelent segítséget a játékot nem ismerő többiek számára. Ha van új tag a csoportban, én mindig szabályismétléssel és próbajátékkal szoktam kezdeni.

### c) Szakaszolás

Gabnai Katalin (*Gabnai, 1999*) Drámajátékok című alapkönyvében és továbbképzéseiben a játékok szakaszolását is fontosnak tartotta. Az első szakasz, amikor elmondjuk a szabályokat, aztán próbajátékot játszunk, és elkezdjük tanulni magát a játékot. Tart ez egészen addig, amíg el nem mondhatjuk, hogy na, ez az a játék, amit hoztam nektek – mindenki érti a szabályt, és a játék működik. A harmadik szakasz a játék befejezése, itt nem szabad megvárniuk a kérést: „Játsszunk már valami mást!”.

Ugyanakkor az is egy fontos tanulási terület, hogy a játszótársak ne csak addig vegyenek részt a játékban, amíg rájuk irányul a legtöbb figyelem. (*Vatai*) Türelmesen ki kell várnunk, amíg mindenki sorra kerül, aki szeretne. De ha ez egy foglalkozáson nem lehetséges, akkor mindenképpen érdemes a játékot újra elővenni. Az a tapasztalatom, hogy ezt a gyerekek számon tartják és figyelik, ezért erre a játékvezetőnek is oda kell figyelnie.

### d) Szabályok – csoportszabályok

Fontos, hogy megteremtjük a játékhoz alkalmas teret, de ugyanilyen fontos, hogy létrehozuk azt a feltételrendszert, ami lehetővé teszi a szabályos játékot a csoporton belül. A játék azon a közmegegyezésen alapul, hogy betartjuk a szabályokat. Erre érdemes mindenkinek odafigyelni, és a játékvezetőnek pedig feladata még időben korrigálni, különben szétesik a játék és a csoport. Ha ez több alkalommal előfordul, akkor tisztáznunk kell a csoporton belüli szabályokat, akár írásos szerződés formájában is. Ha valaki nem tudja betartani a szabályokat, például a Király-bírónál (*Kaposi, 1984*) mert nincs jó ritmusérzéke, akkor érdemes valami könnyítést beépíteni. Ha valaki nem akarja betartani a szabályokat, akkor nem biztos, hogy ő benn akar lenni ebben a

játékban. Előfordulhat, hogy csak többlet figyelmet igényel, amit, tegyük hozzá, a folyamatos szabályszegéssel meg is kaphat tőlünk is és a csoporttól is.

### e) Jókedv

A legfontosabb kellék a foglalkozáshoz a jókedv. Ha ez nincs, akkor hiába a legjobb játék, akkor is csak egy végrehajtó szerep jut a játzókra. A feszültséget lehet oldani nevetéssel, és ha odafigyelünk a résztvevőkre, mindig jó megérezni, hogy mi lehet a jókedv elfogyásának oka. Lehet sokféle indok, nem feltétlenül csak a komizság – például lehet, hogy elfáradtak, vagy az egyik játék érzékenyen érintette őket, esetleg olyan konfliktushelyzet került elő, amit a szabályokon belül nem lehet megoldani. Fontos, hogy amiről lehet, beszéljünk, és célunk mindenki játékkedvének, motiváltságának megőrzése.

Ez természetesen nem jelenti azt, hogy egy szabályjátékban nem lehet kudarcélménye senkinek. Hiszen az is fontos tanulási terület, hogyha megértik, hogy a másik győzelméhez szükség van az én játékban való részvételemre és az én vereségemre. Ha ezt megértik a résztvevők, akkor már egy közös folyamat részeseiként tudatosan nem csak a győzelem lesz a cél, hanem a tevékenység önmagában.

### f) Értékelés – visszajelzés

A játéktanuláshoz, de általában a játék végén fontos, hogy visszajelzést kapjunk és visszajelzést adjunk a résztvevőknek.

A tanári értékelésre azért van szükség, mert a drámatanár nem tudja jegyekkel kifejezni elégedettségét vagy elégedetlenségét, mégis fontos a visszajelzés, hogy a csoport tudja, hol tartunk, az, ahogy a foglalkozáson dolgoztunk mennyire felelt meg a tanár elvárásainak. Fontos a dicséret, de fontos lehet egy balul sikerült foglalkozás kudarcának beismerése is. Annyi hazugságot látnak az iskolában a gyerekek, hogy értékelni fogják a drámatanár őszinteségét.

A játzóok visszajelzése pedig nem csak a drámatanárnak fontos – hiszen, aki egy foglalkozás után az arcokról nem tudja leolvasni, ki hogyan érezte magát, az inkább ne foglalkozzon gyerekekkel. Számos esetben azért lehet ez a lezáró rész fontos, hogy megerősíthetjük vele a csoportot abban, hogy a foglalkozás a többieknek is sokat jelent.

Ez lehet szóbeli értékelés (például befejezetlen mondat), lehet mozdulatos („Állj az 'ahogy éreztem magam' vonal megfelelő részére!”, vagy maszkos visszajelzés: „Mutass olyan maszkot az arcoddal, a nevetőstől a szomorúig, ahogy éreztél magad a foglalkozáson!”), vagy éppen írásos visszajelzés (írj egy szót, ami a foglalkozásról eszedbe jut).

Fontos, hogy a visszajelzésekkel, sem pedig bármilyen, a játékban előkerült információval nem szabad se nekünk, sem a résztvevőknek visszaélni. Ez nagyon fontos szabály. Mint ahogy az 1.e) pontban írtuk, a játékok a közösségről szólnak, úgy erősödik meg az egyén, ahogy a közösség erősödik – hozzá kell tennünk, hogy az esetek többségében.

Érdemes a visszajelzéseket is elsősorban a közösséghez intézni, a közösség felől nézni.

Ha valami nem sikerül, elgondolkodhatunk azon, mit tegyünk másképpen a következő alkalommal, de hasznos az is, ha egy remekül sikerült foglalkozás után – ücsörögve a napló előtt – végiggondoljuk, hogy miként/mitől sikerült most jobban a játék.

### g) Önkéntesség

Bármennyire is szeretnénk mindenkit bevonni a játékba, ez nem biztos, hogy minden esetben elsőre sikerül. Az önkéntesség elvének figyelembe vételével ajánljuk fel a játékból való ideiglenes kimaradás lehetőségét – teheti ezt a résztvevő játékos például azért, mert fáj a lába, vagy azért, mert egyelőre fél csukott szemmel játszani, esetleg nem mindent értett a szabályból, ezért inkább kívülről nézi meg az első fordulót. Ha ezt felajánljuk a csoportnak, a legkritikább esetben fognak visszaélni vele. Sokkal inkább átérzik a bekapcsolódásban a saját felelősségüket is.

Természetesen nem beszélünk most azokról a helyzetekről, amikor a játék helyett sokkal jobb móka a zongora alatt rendetlenkedni: ebben az esetben nem érdemes az önkéntességről prédikálnunk, mert hamar megtelik a zongora alja.

### h) Biztonság

A legfontosabb, hogy megteremtjük azokat a feltételeket, amelyek között a foglalkozáson mindenki biztonságban érezheti magát. Lehet ez fizikai biztonság, erről már írtam, hogy a terem, a tér alkalmas legyen például a tervezett játékok biztonságos eljátszására – senki nem akad be, senki nem dönti fel és senki nem lép rá arra, amire nem kellene. Még ennél is fontosabb azonban a lelki biztonság, hogy a résztvevők fel tudjanak oldódni a játékban, ne kelljen állandóan kontrollálni a saját tevékenységüket.

### **i) Szerepbelépés**

A legtöbb játék természetesen nem a tanári szerepbelépésről szól, hanem arról, hogy a tanár részt vesz a játékban, vagy nem vesz részt. Amikor egy szituációs játékban megjelennek a szerepek, akkor csakúgy, mint a tanítási drámában, számos előnye van a tanár szerepben végzett munkájának. A szereppel nem elsősorban az a célja, hogy kiélje elveszett színészi álmait, hanem sokkal fontosabb, hogy mintát nyújtson a szerepbelépés természetességére, a szerep felvételére, és leadására, a szerep komolyan vételére. Tapasztalat, hogy szerepben sokkal könnyebb irányítani is a játékot, mozgatni a történetet. (Kaposi László, 2008a.)

### **j) Keretmese**

Ha kisebbekkel játszunk, érdemes egy-egy játékot kerettörténetbe csomagolni. Akár egy játéksort is történet köré építhetünk. Ezzel segítjük a játékok képekké képzelését, valamint a játékhoz való kötődés kialakulását. Vannak olyan játékok, melyek már eleve keretmesével rendelkeznek, de néha egy jó történettel sokkal többet lehet átadni a szabályokból.

### **k) Szerkesztési elvek**

Csak megemlítem Kaposi László összefoglalóját, melyben a játéksor összeállításánál a legfontosabb szerkesztési elveket gyűjtötte össze. (A felsorolás nem helyettesíti, inkább csak utal a tanulmányra.)

A legfontosabb szerkesztési elvek a játéksorok összeállításánál:

- fokozatosság
- kontraszt
- tematikus rend
- munkafázisok rendje
- blokkos szerkezet
- időrend
- motívumra szerkesztés
- asszociatív szerkesztés
- lírai-érzelmi-hangulati ív

(Kaposi László, 2008b)

## **3) A játékvezető további kérdései (játék előtt és után )**

Az alább következő kérdésgyűjtemény azt a célt szolgálja, hogy sorra vegye azokat az előkerült helyzeteket és problémákat, amelyek a játékvezetési gyakorlat tanítása közben, illetve a saját munkám során összegyűjtöttem. Egyáltalán nem biztos, hogy minden kérdésre csak ez az egy válasz lehetséges. Abban sem vagyok biztos, hogy minden fontos kérdés előkerül egy játékvezetésnél, ugyanakkor érdemes kezdő játékvezetőként végiggondolni őket és válaszokat keresni rá. Így ezek a kérdések vitakérdéseknek is tekinthetők.

### ***Hogyan szólítsuk egymást? Tegeződünk vagy magázódjunk tanítványainkkal?***

Kaposi József (Kaposi József 2009) így ír erről: „Előfordulhat, hogy egy-egy játék lendülete, hangulata annyira magával sodorja a gyerekeket, hogy esetleg letegezik a tanárt, vagy olyasmit mondanak, amit amúgy nem illik. Amennyiben valóban játékon belül történik ilyesmi, nem érdemes túl sokat foglalkozni vele, mint ahogy mi is, a gyerekek is tudják, miért, és milyen szerephelyzetben történt. A drámatanárok többsége, korától függetlenül tegeződik csoportjaival. Ezt leginkább a „szakmai” célszerűség kedvéért teszik. Rengeteg helyzetben fölösleges galibát okoznának, ha nem tennék.”

Én is tegeződni szoktam a saját tanítványaimmal. Nem is velük szokott problémás helyzet adódni, hanem azokkal az osztálytársakkal, akik nem tudnak mit kezdeni a kettős helyzettel, és esetleg megpróbálnak visszaélni a lehetőséggel – „Gábor bácsinak lehet azt mondani, hogy szia! Próbáljunk meg a folyosó másik végéből átkiabálni neki, vajon mit szól hozzá?” Hát, próbáljuk! Egy tisztázó, a megszólítás és az iskolai kommunikáció lehetőségeiről szóló beszélgetés általában helyre szokta tenni ezeket a helyzeteket. Nem vagyok híve a csendőртеgeződésnek sem, vagyis ha valakit tegezek, akkor arra kérem, hogy ő is tegezzon.

Ugyanakkor... Fontos állomás lehet egy csoport életében, ha kipróbálják a felnőtt magázódást, van olyan általános iskolás, akinek ezt külön meg kell tanítani.

### ***Mi van, ha egy játékot a tanár nem szeret játszani? Mi van, ha tanárként nem érzem jól magam egy játékban?***

Akkor ne játsszuk. Főleg dolog elhíttetni a fiatalokkal, hogy valami jó, ha mi magunk sem vagyunk meggyőződve annak hasznosságáról, vagy célszerűségéről. Legyünk őszinték, ha valaki bele akar bukni egy játékba, akkor az a játék nem fog sikerülni.

Ugyanakkor... Azt tapasztalom, hogy ahogy az ember változik, változnak a játékhoz kötődő motivációi is. Egyszer csak rájön, hogy egy játékot most pont épp jól tudna játszani, kipróbálja és lássunk csodát, működik. Egyszerűleg legyünk nyitottak, előbb utóbb minden olyan játék megtalál, amire szükségünk van.

### ***Mit csinál közben a csoport?***

Érdekes a játéksor összeállítása után végiggondolni a saját feladatainkat, s közben megnézni, elképzelni, hogy a tervezett feladatsor végigjátszása milyen tevékenységeket kínál a csoportnak. Így derülhet ki, hogy bár nagyon izgalmas a játék, de már a harmadig olyan játékot játszunk, ahol csak ülnek és ülnek a résztvevők. Esetleg arra is érdemes figyelmet fordítani, hogy mi történik, milyen területeket mozgat meg a játék, és mi az, amire esetleg fel kell készülnünk – tartalék játékkal, bevezető játékkal, vagy éppen egyeztető megbeszélés közbeiktatásával.

### ***Mi van a kiesős játékokkal?***

Én nem szívesen játszom kiesős játékokat, vagy ha mégis, akkor nagyon figyelmesen teszem azt. Általában a gyerekek sem szeretik, talán az általános iskola nevelte ki belőlük. Mindig ugyanazok maradnak bent a dicséretes körben, és azok esnek ki hamar, akiknek épp a legtöbb gyakorlásra lenne szükségük. A győztesek szerepe tisztázott a versenyhelyzetben, de mi van a vesztesekkel?

Ha van olyan idő, ahol alkalmazkodást és veszíteni tudást lehet tanulni biztonságos körülmények között, akkor a drámajáték óra ilyen. Ezért például gyors játékokat szoktam kiesősre játszani, ahol mindig van mód új fordulóra, vagy például a kiesős játékoknál igyekszem nem végigjátszani a teljes kiesésig, hanem mondjuk az utolsó 10 bennmaradó lesz a győztes.

Volt már rá példa, hogy a csoport felülírta a szabályt, és egyesek direkt ki akartak esni, vagy éppen direkt elrontották, hogy a következő fordulóban a kör és a figyelem középpontjában lehessenek. Ilyenkor csak egy jó tanács van – legyünk türelmesek, és legyen az a szabály, hogyha valaki már volt középen, akkor mást kell választanunk.

### ***Mindig fegyelmeztetés a nevetés? Mikor nevet a csoport?***

Hát, igen, a jókedvről már esett szó, de arról még nem, hogy miért nevetünk egy játékon, főleg akkor, ha azt a lehető legkomolyabban kellene venni – Fodor Tamás azt mondta erről egy továbbképzésen, hogy a nevetés mást is jelezhet, s nem csak fegyelmeztelenséget. Jelzés lehet a játékvezetőnek, hogy a játék életkorilag valakinek nem megfelelő még vagy már nem jelent neki kihívást, vagy éppen a játékosok nincsenek biztonságban, nem értik a szabályt, nem tudnak odafigyelni stb. és a nevetésükkel ezt a belső feszültséget oldják. Néha egy közös összevetés kapukat nyithat, sokkal eredményesebb lehet, mint például egy fegyelmező mondat.

### ***A játék alatt van a csoportnak, vagy éppen felette?***

Ideális helyzetben a csoport és a játék (a tanár közvetítésével) egymásra talál. De előfordulhat, hogy egy adott játék alatta, vagy (ami gyakrabban megesik) jóval fölötte van a csoportnak. Nem érdemes ilyenkor a kudarcért mindenáron a résztvevőkre hárítani a felelősséget. Álljunk meg a játékkal, egyeztessünk és váltsunk, majd vegyük elő a játékot mondjuk néhány hét vagy hónap múlva. Nem biztos, hogy akkor őrizzük meg a tekintélyünket, ha mindenáron végigjátszunk minden tervezett játékot. A világ legjobb játékát is tönkre lehet tenni prédikációval és erőltetéssel.

### ***Mi van a tanári kisugárzással?***

Ha van a pedagógiában rejtély, akkor ez a kérdéskör oda tartozik. Az egyikünk picit elhalkul, és a csoport elcsöndesedik, áhítattal elkezd figyelni. A másikunk ugrál, kiabál, integet, de csak annyit ér el, hogy egy pillanatra elcsitul a jókedv főrgeteg, aztán, mintha mi se történt volna, minden folytatódik tovább. Ne féljünk ezektől a különbségektől. Én úgy látom, hogy az iskolai helyzetben a gyerekek védekeznek a sok szabály és regula ellen – és keresik azokat a helyzeteket, ahol ki lehet bújni a kötöttségek alól. Sajnos/szerencsére a drámajátékos óra ilyen – a nehézség ebben az, hogy nekünk kell megtanítanunk (újratánítanunk) játszani a gyerekeket.

A legjobb eszközünk ilyen helyzetekre a meglepetés – a váratlanság – ha egy osztállyal heti 30 órában kiabálnak, akkor nekünk ezt nem érdemes a drámaórán is bevezetni – legyen valami más jelzés (egyezzünk meg ilyenben). „Eszközeink valának” – az őszinteség és a nyíltság, ezt se feledjük el.

### ***Mennyi időt hagyjunk egy játékban az egyeztetésre, az önálló munkára?***

Van, amikor a cél a gyors megoldás, de van olyan helyzet is, amikor inkább kell időt hagyni a gondolkodásra, tervezésre. A célok részletezésénél ki kell térnünk a munkaformák alkalmazási lehetőségeire – ha azt szeretnénk, hogy elmélyült, átgondolt válaszokat adjanak, akkor azt megfelelően elő kell készítenünk, és megfelelő időt kell hagyni a kidolgozáshoz. Ha gyors válaszok kellenek a továbblépéshez, akkor kevesebb idő is elég, vagy éppen visszszámolhatunk, hogy mindenki tudja, kb. mennyi idő alatt kell a feladatot megoldania.

Ha már az idő előkerült, a foglalkozás tervezésénél érdemes időtervet is készítenünk, hiszen nem mindegy, hogy mennyi időt szánunk egy játékra.

### ***Az elmondott instrukció után mindenki ugyanazt a feladatot fogja kiscsoportban elkezdni?***

Alapszabály, hogy kiscsoportos feladatok kiosztása után érdemes végigjárni a csoportokat, ellenőrizve, hogy biztosan megértették-e a feladatot – ilyenkor még megállíthatjuk, és korrigálhatunk, esetleg kaphat valamennyi csoport kiegészítő információt. Így nem kellene várunk további 6-10 percet, hogy kiderüljön, a feladatot egyáltalán nem, vagy csak részben értették meg.

### ***Mit tegyek, olyan bizonytalan vagyok?***

Ha a foglalkozásvezető bizonytalan, akkor a csoport ezt nagyon hamar megérzi. Ha tudjuk, hogy mit akarunk, a csoport is követni tud majd bennünket. A folyamatos önreflexió is elbizonytalaníthatja a csoportot, s nem érdemes megvárni, míg valaki a résztvevők közül átveszi az irányítást.

Ennél a pontnál érdemes kitérni a döntési helyzetekre – nem kell mindent a csoportnak eldönteni. Sok esetben a gyerekek nagyon szeretnék irányítani a játékot, például a Seriff játékban átvenni az irányító szerepét. Mégis az a tapasztalat, hogy nem minden esetben tudják elfogadni egymás döntéseit a játékban résztvevők. Vagyis akkor adhatjuk át a vezető szerepét, ha elég biztosak vagyunk abban, hogy nem fognak ezen összeveszni, és el tudják a másikat fogadni döntőbíróként.

### ***Mi legyen a játék neve?***

A játékokat általában érdemes a játékkönyvek bejegyzései alapján nevezni. Fontos, hogy legyen egy játéknak neve: ez az ismétlés és a játéktár kialakítása miatt is fontos lehet. Még akkor is, ha számos esetben ugyanannak a játéknak a sokféle szakirodalomban sokféle neve van. Adhatunk azonban saját nevet is egy-egy változatnak, ha van olyan játékunk, amit a játékvezető vagy a csoport a saját igényeinek (életkor, érdeklődés) megfelelően módosított. Ezt a nevet gyerekek is tudják, a játékot ezek után saját játékként kezelik, „közöségi tulajdonná” válik.

### ***Milyen eszközöket használjunk a foglalkozáson?***

A játékokhoz használt eszköztárunkat tarthatjuk ládában, táskában, szekrényben. Jó, ha vannak állandó eszközeink, és nem kell minden foglalkozásra összekölnünk őket. Ilyen eszközünk lehet a labda, rongylabda, szerepkártyák, összegyűjtött tárgyak érzékelő játékokhoz, karakteres, szimbolikus tárgyak szituációs játékokhoz, kendők, sapkák, hangszerek, rajzeszközök stb. Fontos, hogy biztonságosak legyenek, és a minőségük lehetővé tegye a több éven át való használatukat. Készüljünk a foglalkozásra – készítsük ki már jó előre, hogy ne akkor kelljen kutatnunk a szerényben, amikor már vár ránk a csoport. Fontos kelléke lehet a foglalkozásnak a hordozható zenelejátszó (már nem merem leírni azt a szót, hogy magnó). Legyen saját zenetárunk, egy jól összeállított CD megkönnyíti a csoport „megérkezését” a foglalkozásra – lehet állandó bemelegítő zenénk és levezető zenénk is. Nem feledve a csoport zenei ízlésének művelését, érdemes néha kinyitni a zenetárat, hadd hozzon a csoport is saját zenét a foglalkozáshoz.

### ***Mikor kell beszélünk és mikor kell hallgatnunk drámatanárként?***

Talán a legfontosabb kérdés maradt a végére. Van, amikor csoportvezetőként beszélünk kell, és van, amikor a hallgatásunk többet ér minden szónál. Tesszük mindezt annak érdekében, hogy a csoport minden tagja megszólaljon. Nem érdemes kapkodni. Ha mindent gyorsan meg akarunk oldani, akkor épp azt kockáztatjuk, hogy a csöndesebbek még csöndesebbek, a hangosabbak pedig még hangosabbak és erőszakosabbak lesznek. Hiszen egy megbeszélésen nem lehet versenyhelyzet, mint a felelésnél. Sok esetben működik a szelíd kényszer. Ha felteszünk egy kérdést, legyen figyelmünk mindenki válaszára, menjünk körbe a kérdésünkkel. Természetesen nem kötelező válaszolni, lehet passzolni, ki is fogják próbálni ezt is, de aztán látják, hogy mi is komolyan

vesszük a válaszokat, így előbb utóbb mindenki meg fog szólalni. Érdeemes várni, és a fejlődés egyik fontos állomásának tekinteni azt a fázist, amikor elmondhatjuk, hogy a csoport képes végighallgatni a tagjait.

#### 4) Végezetül

Igyekeztem összefoglalni mindazokat a tapasztalatokat, jó tanácsokat és kérdéseket, melyeket játékvezetőként az elmúlt években összegyűjtöttem. A játéktípusok bemutatása a megfelelő szakirodalomban utolérhető, ezért erre most nem tértem ki. Dolgozatom záró részében egy kérdéscsoportban minden olyan felmerülő problémára igyekeztem választ keresni, melyek a játéktanítás során előkerülnek. Fontos tapasztalat, hogy aki nem játszik, az nem fog fejlődni, és minden az első pillanattal indul, amikor játékvezetőként először beülünk a körbe, kabátunkkal, táskánkkal együtt letesszük napi gondjainkat, és elkezdődik a Játék. (Kaposi László, 1984)

#### Felhasznált irodalom

1. Bolton, Gavin, (1993) A tanítási dráma elmélete (ford. Szauder Erik), Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest
2. Debreczeni Tibor (szerk.) (1981): Szín-kör-játék. Népművelési Propaganda Intézet, Budapest
3. Gabnai Katalin (1999): Drámajátékok. Helikon Kiadó, Budapest.
4. Kaposi József (2009): A drámafoglalkozások vezetése (in.: Tanítás-tanulás 2009 /2. p. 22)
5. Kaposi László (szerk.) (1995): Drámapedagógiai olvasókönyv, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest
6. Kaposi László (szerk.) (1984): Játékkönyv Petőfi Sándor Művelődési Központ, Gödöllő 1984.
7. Kaposi László (2008a): A tanár szerepben in: Tanítási dráma – a drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában – segédlet a pedagógusképzés hallgatói számára. Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest
8. Kaposi László (2008b): Szerkesztési elvek in: Tanítási dráma – a drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában – segédlet a pedagógusképzés hallgatói számára. Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság, Budapest
9. Papp György – Trencsényi László (szerk.) (1986): Színjátszás – dramatikus nevelési program 1972 – 1982. Népművelési Intézet, Budapest.
10. Vatai Éva: A drámafoglalkozást bevezető játékokról és gyakorlatokról (Drámapedagógiai Magazin, 14. szám)

## A színjáték helye a drámapedagógia és a köznevelés rendszerében

Golden Dániel és Pap Gábor

*A tanulmány a TÁMOP-3.1.15-14-2014-0001 azonosító számú kiemelt projekt keretében az Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet által kiírt, a Mondolat Iroda Kft. által kivitelezett, dr. Eck Júlia szakmai vezetésével megvalósított „A drámaoktatás helyzete a köznevelésben és a színházi nevelés a köznevelés eredményességéért” kutatási-fejlesztési feladat részeként jött létre.*

### 1. Bevezetés, avagy a „háromlábú szék” esete

Az elmúlt évtizedek magyarországi művészetpedagógiai folyamatai nyomán mára a drámapedagógia számos különböző, ám alapvetően közös alapokra visszavezethető alakban jelenik meg. A „háromlábú szék” képzete azt hivatott kifejezni, ahogyan a sokféle forrásból táplálkozó, egymástól némely esetben mesterségesen elkülönített gyakorlatok<sup>130</sup> mélyén kimutatható egy szemléletben egységes és egészes, ugyanakkor az alkalmazott eljárások tekintetében folyamatosan bővülő közös tudásanyag, mely alapvetően az alábbi három területen jelenik meg:

<sup>130</sup> A magyar drámapedagógiai hagyomány és a vele rokonítható amerikai creative drama; az angolszász tanítási dráma (Drama in Education – DIE) honosított változatai; a színházi nevelés brit (Theatre in Education – TIE) és német mintái (Theaterpädagogik) stb.