

Janus Pannonius Tudományegyetem

SZAKDOLGOZAT

Molnár Judit

Janus Pannonius Tudományegyetem
Bölcsészettudományi Kar
Tanárképző Intézet

A játék alkalmazása az Emberismeret tanításában
Szakdolgozat

Készítette: Molnár Judit
Pedagógia szak
Témavezető: Kamarás István

Pécs, 2000. Február

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	1
Bevezető	3
I. A játék és az ember	5
A játék szerepe a szocializáció folyamatában	
Szocializáció a játékban	6
A pedagógus lehetősége, szerepe, feladat	9
Az emberismeret, mint tantárgy.....	11
Választott téma	15
Választott korosztály	16
A pedagógus személyisége, kompetenciája	18
A játék célja, a játék és a gondolkodás fejlődése	20
A valóság és a játék világa	22
II. Alkalmazás	25
II. /1. A játék alkalmazása	25
A játékok besorolása	26
Tarsolyjátékok	27
A játékok kiválasztása	28
Játékvezetés	28
Játékidő	30
Játéktér és játékeszközök.....	31
II. /2. Az alkalmazható játéktípusok	32
Ismerkedés és megismerés	33
Bizalomjátékok	33
Kézesség és képesség fejlesztő játékok	34
Szituációs játékok, szerepjáték	34
Önismeret, önbizalom	35
Együtműködési játékok	36
Konfliktus és problémamegoldó játékok	36
Dráma (Dramatikus játék, drámajáték).....	37

Kreatív tréning	41
Zene- mozdulat tréning (Dramatizált zene).....	44
III. A csoport	49
Csoportdinamika.....	50
Pedagógus és csoport.....	52
IV. Foglalkozások leírása	56
1. Milyen vagyok	58
2. Alá-fölérendeltség (egyenrangúság).....	62
V. Függelék	68
1. .Bemutatkozás, bemutatás.....	68
2. Névjegykártya.....	69
3. Varázsbolt.....	70
4. Ajándék.....	70
5. Beszélgetések”	70
6. Igen – Nem.....	72
7. Arcaink”	73
8. Találkozásaink I.	74
9. Pálcikás kapcsolat.....	74
10. Mérleg nyelve.....	75
11. Gyere ide Boldizsár!	76
12. „Ne hagyj cserben! ”	76
13. Szemek kapuja.....	77
14. Nézőpontváltás.....	78
15. Találkozásaink II.....	78
16. Piroska és a farkas.....	80
17. Angoli Borbála.....	85
18. Terpé.....	91
VI. Összegzés	97
Felhasznált és ajánlott irodalom.....	98

Bevezető

A mai erkölcsi értékrend nem egységes. Az igaz értékek mellett találhatunk benne ál és hamis értékeket is. Melyek közt a választás sokszor nehezen, áldozatok árán érlelődik meg az emberekben. Ha körülnézünk a napjainkban lejátszódó, a tömegkommunikáció által preferált történések és történetek között, észrevehetjük, hogy elsődlegessé vált a harc, a hatalomért egyénileg és érdekcsoportokként is. Ez az agresszió, pénzhajhászat, önzőség, magány, bizalmatlanság, a hidegség és ridegség jellemvonásait közvetíti, és erősíti a felnövekvő generációban. Ez hosszú évek óta. egy embertelen emberkép kibontakozását hordozza magában Ennek kialakulásához nem szükséges a tudatos beavatás, a gyerekek a szülői házban, az intézményekben, környezetükben, a TV-ben is ezt látják, hallják, érzik.

A tudatos beavatás épp az emberségesség, a tisztességes élet, az emberi méltóság megőrzéséhez szükséges. A lehetőség a szülőké, nagyszülőké, barátoké, pedagógusoké, a tanítóké és bölcseké - az Emberé. Azoké, akik ezt a tudatos beavatást vállalják, felvállalják. Rogers humanisztikus pszichológiájának egyik alapja, hogy az ember képes a jó irányba való fejlődésre. Azt hiszem ez az optimista megközelítés nagyon fontos mindazok számára, akik valamilyen módon emberekkel vagy gyerekekkel foglalkoznak. Főként, ha a nevelésükre is vállalkoznak.

Az iskolában magáról az emberről kevés szó esik. Az emberismeret tantárgy megjelenése lehetőséget ad arra, hogy ebben változás következzen be. Az emberismeret az emberrel és az őt körülvevő világgal foglalkozik.

Az egészség-szerű személyiség eléréséhez önmagunk megismerése, értékeinknek tudatos megválasztása a legfontosabb. Az emberismeret ehhez nyújthat segítséget, hogy utat mutasson önmagunk, mások, a természet, a világ megértéséhez, megismeréséhez, elfogadásához és ahhoz, hogy felnőttként magunk is részesei lehessünk egy olyan világnak, amelyben helyünk, célunk, feladatunk van. Úgy gondolom, ma erre nagyon nagy szükség van, ezért választottam az emberismeretet dolgozatom tárgyául.

„ A gyémántot gyémánttal
csiszolják.
Az embert emberrel”

A gyerekek kíváncsiak, érzékenyek, nyitottak a világra, és szeretnek játszani. Egész életükben fontos szerepet tölt be a játék, és egyre többet tanulhatnak belőle. Fantáziájuk, kreativitásuk, képzeletviláguk és a játék világa együtt olyan élményeket adhatnak, amelyek tovább élhetnek bennük, mint egy-egy könyvoldal. A játékok és egy jó közösség lehetőséget nyújtanak arra, hogy egy biztonságos környezetben próbálhassák ki a diákok a különböző szituációkat, miközben új élményekkel gazdagodhatnak, és emberi értékekkel ismerkedhetnek meg. Megélhetnek, megtapasztalhatnak olyan helyzeteket, amelyekkel nem találkoztak, találkoznak, így különböző nézőpontból is megfigyelhetnek, megismerhetnek egy – egy problémát. Ezáltal az Emberről, egymásról és önmagukról is többet tudnak meg a gyerekek.

A „játékos foglalkozások” során azt tapasztaltam, hogy a gyerekek sokkal inkább megmutatják, vállalják magukat, figyelnek egymásra és önmagukra. Ezért választottam az emberismeret témaköreiből az „ember és a másik ember” és az „ember és önmaga” témákat, és az ehhez kapcsolható játékokat, munkaformákat, tréningeket. Ezek komoly felkészülést igényelnek, és a játékról, játékvezetésről is alaposabb ismereteket várnak el a pedagógustól. Ebben a dolgozatban ezért magát a játékot is több oldalról próbálom bemutatni, illetve néhány konkrét játékkal (típussal), munkaformával illusztrálni alkalmazásukat.

Választott korosztályom a 11-12 és a 16-18 évesek köre, egyrészt, mert tapasztalatom is elsősorban ebben a korosztályban van, másrészt, mert úgy érzem mindkét korosztály egy – egy újabb fejlődési szakaszt képvisel. A kortárs csoport megjelenésének tudatosulása mellett, illetve az identitás keresése kapcsán segítőként a gyerekek mellé állhatunk és kísérhetjük, erősíthetjük őket útjukon.

Azoknak ajánlom ezt az írást, akik ezt egy szabadabb, közvetlenebb úton, de komolyan és felelősségteljesen szeretnék tenni.

I. A játék és az ember

A játék minden ember életében jelen van valamilyen formában. A gyermekkor meghatározója, de a későbbiek során is találkozunk vele. Itt nem elsősorban a tárgyra, játékeszközre gondolok, hanem a gondolatokban, és ezáltal az adott pillanatokban jelen lévő játékra. A felnőttek sokszor ellenállnak: „ugyan, a játék gyerekeknek való”, mégis barátaikkal, társukkal, gyermekeikkel ők is játszanak. Szavakkal, történetekkel, személyekkel: kilépve az időből, térből.

A játék egy másik világba visz minket, ahol más szabályok érvényesek, ahol nem számít a „valós” helyzet. Kilépve a mindennapokból, felszabadulást hoz az emberek számára. Az ember természete alapvetően játékos. Ez az, ami segít sokszor a nehéz, fájdalmas időszakokban továbblépni, akár csak gondolatainkkal játszva. A játék öröm, a kellemes pillanatok újraélése. Mind a felnőtteknek, mind a gyerekeknek az öröm, felszabadultság érzése mellett új dolgok tanulását, tapasztalatok szerzését is jelenti a játék. A történelem folyamán, a kultúrák változásával együtt a játék szerepe, helye is változott. A játékkal csak az elmúlt évszázadban kezdtek tudományosan foglalkozni. Nagyon sok játékelmélet született, amelyek a játékot több tudomány felől megközelítve vázolják fel.

A pedagógiában a játék szerepét abban kereshetjük, vizsgálhatjuk, hogy mit vállalhat magára, hogy segítségével milyen új ismeretekkel, tapasztalatokkal gazdagíthatjuk a gyerekeket. Comenius volt az első, aki megfogalmazta, leírta és alkalmazta is a játékot a tanításban, nevelésben. Nagyon szép megfogalmazásában az elme, a szív és az akarat egyaránt fejlődik az emberi lélekben. A játék kreatív tevékenység, amelyben az ember teljes személyiségével vesz részt, és amely során a belsők mutatkozik meg a külső kifejezésben. Megjelenítünk valamit önmagunkból a világban.

A játék sokakban komolytalan tevékenységként, szórakozásként él csupán. Erre utalnak a „játék az élet”; „ne vedd komolyan, ez csak játék”, és hasonló, ma már közhelyessé váló mondatok. Van igazságalapjuk annyiban, hogy a játékban

nincsenek valós következmények. De ha egy játékot céllal, eszközként, módszerként használunk, mindez már nem fogadható így el. A játék komoly tevékenység, ami az ember életében fontos szerepet tölt be. A játékban szerepet kap, kaphat a munka. Ez fordítva is igaz: a munka folyamán is szerepet kaphat a játék, sőt, könnyebbé, kreatívabbá teheti a munka folyamatát. A játékosan megélt munka élmény, és jelentős szerepe van a személyiség fejlődésében is.

A játék szerepe a szocializáció folyamatában

Szocializáció a játékban

Az, hogy milyen emberkép, világkép alakul ki bennünk, embereken, nagymértékben függ környezetünktől. A személyiségfejlődés irányát, tempóját, eredményességét a szocializációs folyamat¹ erősen befolyásolja.

A szocializáció során, ideális esetben az ember felnőttként a társadalom teljes jogú tagjává válik. Kell, hogy legyen célja, vagy céljai, amiért feladatokat, munkát vállal - mind egyénként, családként, vagy egy közösség tagjaként.

A családban a szocializációs folyamat már a fogantatáskor elkezdődik. Az elsődleges szocializáció a legfontosabb a fejlődés során. Döntő fontosságú, hogy milyen környezetben, milyen emberek között él, nő fel a gyermek. Ebben a közegben kaphatja meg az alapértékeket, amelyek mentén a későbbiekben önmaga is hozzátehetik a számukra fontos, meghatározó értékrendszert. Persze ahhoz, hogy ez kialakuljon, elsősorban a szülők, nagyszülők, továbbá a rokonok, közeli családi barátok életvitele, érték közvetítése szükséges. Az érték közvetítés akkor válik példaértékűvé, ha hiteles és megélt. Ha a családi élet, a mindennapok során mintául szolgálhat az érzelmek kiteljesedésében (főként a szeretet és összetartozás érzésében), a szerepek alakulásában, tanulásában, formálásában. Az együtt eltöltött időben a közös élmények, a játék, feladat vagy munka során észlelt, érzett viselkedésmódok, szerepattitűdök is meghatározóvá válnak a továbbiakban.

¹ Korom Pál: A VE – GA Gyermek és Ifjúsági Szövetség kiindulópontjai a tudatos közösségfejlesztéshez (18.o)

Legfontosabb a meleg szeretettel teljes családi háttér, ahol biztonságban érezheti magát a gyermek. A szülők fontos feladata, hogy a család működéséhez szükséges mindennapi dolgokat megismertessék a gyermekkel; megbízzák őt a hozzá illő, megfelelő nehézségű feladatokkal, megtanítsák, hogy milyen következményt, felelősséget vonhatnak maguk után ezek a feladatok. Fontosak az ünnepek: a családi, kulturális, társadalmi ünnepek, hagyományok bemutatása, megélése, és a hozzájuk tartozó szokásokba, szertartásokba való bevezetés. Ahhoz, hogy a család egy harmonikus kis közösségként tudjon működni, fontos, hogy mindenki személyisége, egyénisége érvényesüljön, szabadságot élvezzen, de ugyanakkor bizonyos szabályok, keretek megszabása is szükséges.

Ebben a folyamatban a játéknak fontos szerepe van. A kisgyerek élményeinek többsége játékká, tevékenységeinek egy része örömforrássá válhat.² A gyermek körül zajló események megértésében, formálásában segítőtárs lehet a szülő, a család. Az első néhány évben nagyon kíváncsiak a gyerekek, minden új érdekli őket, egy világ nyílik ki előttük, amelyben persze keresik a helyüket, önmagukat. Az együttjátás, a családi események együtt való megélése fontos.

Egy játékban a fejlődéssel az öröm forrása is változik. Eleinte a játék tárgya a fontos, majd a tartalma és az együttjátás veszi át ennek helyét. Az együttjátás során megismerhetünk egy alapvető jelrendszert, amivel és ahogyan kifejezzük magunkat. Verbális és nem verbális jeleket, eszközöket egyaránt megismerünk. A gyerekek fokozottabban érzékenyek arra, hogy mit jelenthetnek a mozdulatok, érzések, és számukra is fontos, hogy minél jobban, finomabban tudják kifejezni önmagukat. Növekedésük és fejlődésük közben a társas igény és a szociális szerepek tanulása is előtérbe kerül. A „gyerek”-nek lenni szerepbe beleszületünk, majd a családi élet, mindennapok során szüleink ránk ruháznak szerepeket, amelyek nagy része hasonló az adott korosztályban, de nagy különbségek is lehetnek közöttük. Magatartásunk, viselkedésünk, személyiségünk ezek által formálódik. A szimbolikus, mintha játékok képzeletünket hozzák mozgásba és fordítva: képzeletünk új és új játékokat szül, és ezáltal szerepeket, történeteket, élményeket kelt életre. Ezek a játékos tevékenységek az óvodás kor végén

² Mérei F. – Binét Á. : Gyermeklélektan: A játékot a valóság táplálja (126.-129.o)

nagymértékben csökkenek, és ezzel együtt a játékszellem, képzelőerő aktivitása is egyre kevésbé működik.

Iskolába kerülve új környezet, új közösség, új körülmények, magasabb elvárások fogadják a gyerekeket és a szülőt is, amelyeknek meg kell felelni. Ez a másodlagos szocializáció színtere. Az iskola szerepe a folyamatban: a beilleszkedés elősegítése a társadalomba, a megfelelő szinten osztályba, iskolába; másrészt a feladatok, munkák során a leendő felnőtt szakmájának, hivatásának megtalálásához járul hozzá. A szabályokhoz való alkalmazkodás, rend betartása, egymáshoz való alkalmazkodás, egymás elfogadása, együttműködés, csoportos és egyéni munka megtanulása a tanulók feladata a másodlagos szocializáció szakaszában, illetve a pedagógus és a család felelőssége is ennek kialakítása. A folyamat közben akadályok, problémák nehezítik az utat. A jövő útját tekintve, a probléma felismerése, kezelése, megoldása és az ezekhez szükséges készség és képesség együttesek fejlesztése, kialakítása meghatározó az iskolaévek alatt.

Ebben ismét nagy segítség lehet a játék, és komolyabb formái is alkalmazhatóak. A szabályjátékoktól a drámajátékig nagyon színes a skála. Alkalmasak arra, hogy a gyerekek könnyebben beilleszkedhessenek társaik közé. A kortárs csoport megjelenésével, főként 10 éves kortól, egyre inkább meghatározóvá válik a másik ember személye és véleménye. Az iskolában egyre inkább megjelennek az egyes gyerekek közötti különbségek. Épp ezért tartom nagyon fontosnak, hogy a gyerekek növekedésével, értelmi fejlődésével párhuzamosan önmaguk és mások megismerése is helyet kapjon a nevelésben. A beilleszkedés segítése, a másság elfogadtatása nehéz feladat, ha ezt komolyan és felelősségteljesen végiggondoljuk. Nehéz magunkról vagy egy másik emberről beszélnünk, főként akkor, ha ismerjük is. Egy ismeretlen emberről minden következmény nélkül megjegyzést tenni könnyű, de nem helyes. És ez már az emberismerethez tartozik.

Azt, hogy hogyan fogalmazzuk meg véleményünket, elképzelésünket, mit mondhatunk, mit jelent, amit mondunk, és ez hogyan hat a másik emberre, könnyebb tudatosítanunk és megtanulnunk, ha kipróbálhatjuk, korrigálhatjuk. Ezt könnyíthetjük meg játékok alkalmazásával. Itt az együttjátszás ismét nagy szerepet kap, egyrészt a kortársak közötti viszonyok, szerepek alakulásában, másrészt olyan

szituációkat élhetnek meg a gyerekek, amelyekben nem volt még részük, nincs tapasztalatuk, és ezért kialakult véleményük sincs. Akár régi dolgokat újraélve vagy új tapasztalatokat gyűjtve, más képük alakul ki a másik emberről. Jobban megérthetik az egymás közötti különbségeket és a számukra ismeretlen dolgokat is. Talán így a gyerekek is másképp értékelnek dolgokat, embereket, egymást és persze saját magukat. Ez pedig egymás és magunk jobb, alaposabb megismerése felé vezet - ami a meglévő és későbbi kapcsolatainkra is kihat. És ahhoz, hogy megtaláljuk helyünket a világban, ezek alapvető fontosságú tényezők.

Kilépve az intézményrendszerből a szocializáció folyamatában magának a társadalomnak van jelentős szerepe. Belépve a nagybetűs Életbe - ahogy ezt emlegetni szokás -, kérdés, hogy a fiatal megtalálja-e számításait, lehetőségeit és tudja-e ezeket kihasználni, hasznosítani. A folyamatos változások, akár a közvetlen környezetünket, vagy a világban történeteket tekintjük alapul, életünkben is folyamatos változásokat hoznak. Ehhez a mindennapi élethez szükséges ismereteket, készségeket is el kellene sajátítani az egyénnek az iskolában töltött évek alatt. Ennek teljességében megfelelni lehetetlen, de a lehetőség adott, hogy a játék és dráma segítségével a szociális viselkedéstárhoz kapcsolódó közösségeket és készségeket fejlesszük, és ezzel hozzájáruljunk egy érett személyiség kialakulásához.

A pedagógus lehetősége, szerepe, feladata

A személyiségfejlődés és szocializációs folyamat összeszőződésében külön-külön és egyben is megfogalmazható, hol, hogyan kapcsolódik a folyamatba az iskola, és személy szerint a pedagógus. Úgy gondolom, a mai világban nem csak lehetősége, hanem feladata is a pedagógusnak, hogy utat, lehetőséget mutasson a gyerekeknek.

Ma kevés család mondhatja el, hogy nyugodt, teljes családként nevelheti gyermekét. A családok többsége atomizált (a szülők és a gyerek alkotják). A generációs együttélések száma csekély, a nagyszülőkkel, rokonsággal való találkozások száma szintén. S ma sokan csonka családba születnek, vagy rövid idő

alatt csonka családba kerülnek. Így a családok alapvető funkciói csak részben érvényesülnek, hatnak. A szeretet hiánya, az elszakadás a szülőktől vagy valamely szülőtől, az együtt eltöltött minimális idő, a szerepek megismerésének és kipróbálásának hiánya, a feladattudat ki nem alakulása, az ingerszegény környezet mind megnehezítik a beilleszkedés folyamatát más közösségekbe, más közösségi szintekre.

A problémák összetettek, ugyanis a legtöbben valamely összetevő szerint éretlenül, felkészületlenül érkeznek az iskolába, másrészt az iskola működése sem segíti elő minden esetben a szocializációs folyamat zökkenőmentes haladását.

Maga az iskola nem tud helyettesíteni családokat és megoldani társadalmi problémákat, de mint intézmény a legtöbbet foglalkozik a gyerekekkel. Az iskola ma egyre több feladatot kénytelen átvenni a családoktól. És ez ma már elvárássá vált az iskolával, mint intézménnyel, és a pedagógusokkal, mint emberekkel szemben. Miközben a hagyományos értékrend, a mai pénzorientált világban egyre kevesebb helyen működik. Más részről a tudomány és ezzel párhuzamosan a technika fejlődése és fejlődésének tempója a tudás átadásának mennyiségét és szakmai követelményét is nagyon magasra emelte. Ennek ellenére, az iskolákban nagyon kevés idő jut az emberre, a személyiségre. A készségfejlesztés, logika, képességfejlesztés fontosságát mindenki tudja, mégis inkább a konkrét tényanyag élvez előnyt.

Az elmúlt években az alternatívák megjelenésével, a személy- és gyermekközpontúság előtérbe kerülésével az erkölcs, az értékrend, az emberkép alakításának fontosságát kezdték felismerni a különböző iskolákban. Tavaly bevezetésre került a NAT, így feladata és lehetősége is az iskoláknak, hogy a helyi programokban, tantervekben szerepet, illetve hangsúlyos helyet foglaljon el az ember. Azok a pedagógusok, akik szívvel-lélekkel tanítanak, eddig is energiát, időt fordítottak arra, hogy a gyerekek ügyes-bajos dolgaival, problémáival foglalkozzanak, meghallgassák őket és segítsenek utat találni nekik a megoldás felé. A pedagógusok saját személyiségükkel, példamutatásukkal, hiteles, felnőtt rangú emberként mintául szolgálhatnak a gyerekek előtt. Az osztályfőnöki órák, a kirándulások, a közös programok eddig is magukban hordozták a mindennapok

eseményeinek valamilyen szintű feldolgozását, a kapcsolatok kezelését, legyen az diákok közötti, diák és tanár közötti vagy szülővel kapcsolatos probléma. A pedagógus viszonyulását diákjaihoz, az osztály, mint közösség vezetését és az ezzel járó út bejárását tartom fontosnak. - egy közösség formálását, ahol a diákok együtt vannak, együtt alkotnak, együtt birkóznak meg a felmerülő problémákkal, és közben megismerhetik egymást és magukat. Ennek segítése komoly feladat, de ugyanakkor erős motiváló erőként hathat, elősegíti a személyiségfejlődést és a mindennapokban való eligazodást.

Azt gondolom, hogy ha már az értő figyelemre képesek vagyunk, sokat segíthetünk a gyerekek útbaigazításánál. Ma már színesebb paletta áll előttünk, új módszerek alkalmazásával, új területek bejárásával vagy az arra való orientációval segíthetjük a gyerekek útját. Nagyobb a választék a tan- és segédeszközök terén is. Természetesen ezek elérhetőségének biztosítása nemcsak a pedagógus vagy a szülő feladata, hanem a társadalom egészéé, mint megrendelőé is.

A pedagógus erejével, szeretetével, kreativitásával, érték közvetítésével, nyitottságával, folyamatos önfejlesztésével és önkontrolljával, és természetesen felkészültségével tehet a legtöbbet a gyerekekért. Azt nem szabad elfelejtenünk, hogy a pedagógus is ember, ő is hibázik, számára is fontos az elismerés, a pozitív visszajelzés, ami nagyobb energiát adhat következő feladataihoz. Ezért is lenne fontos a pedagógusok - gyerekek – szülők összefogása, együttműködése, ami mindannyiunk előrehaladását segíthetné.

Az emberismeret, mint tantárgy

Az 1998-ban bevezetésre került NAT, Ember és társadalom műveltségterület tárgyai között található meg az Emberismeret, melyet Kamarás István dolgozott ki. A folyamatos változások következtében az emberismeret, mint tantárgy nem gyökerezett meg az iskolák nagy többségében, viszont az ország különböző részein sikerrel elindult a munka és folyik ma is. Az emberrel foglalkozó tudományok többsége helyet, szerepet kap valamilyen mértékben, az emberismeret témáiban. A pszichológia, szociológia, etika, filozófia, teológia, biológia, kultúrantropológia és a

többi embertudomány ismeretanyagára épít a tantárgy. Természetesen nem a különálló tudományok ismerete, hanem ezek szintézise kap hangsúlyt. A tantárgy azzal foglalkozik, ami az embert együttesen határozza meg, ami az emberben együttesen jelenik meg. A felépített tematikában az embert különböző szempontok szerint figyelhetjük, ismerhetjük meg, amelyben a különböző tudományok más-más területe emelkedik ki. A tananyag magunkból elindulva a végtelen felé halad a következő lépcsők szerint.³

- az ember és önmaga (az ember énkörben)
- az ember és a másik ember (az ember kapcsolataiban)
- ember és történelem (ember az időben)
- ember és társadalom (ember a közösségben)
- ember és a világmindenség (ember a kozmoszban)
- ember és a végtelen (átlépés a másik világba)

A gyermekek és fiatalok önismeretének és erkölcsiségének alakításához szeretne hozzájárulni a tantárgy, újabb lehetőséget adva az iskolának, hogy a gyermekeknek utat, alternatívát mutathasson. Amit elérhet az iskola az az, hogy megpróbálja szellemiségével, környezetével és pedagógusain keresztül jobbra tenni a jelenlegi erkölcsi értékrendet.

Hogy hányadik évfolyamban kezdődhet a tárgy tanítása, az szabadon választható. Úgy gondolom, hogy az emberismeret széles körben fogja át az emberrel kapcsolatos testi – szellemi – lelki értékeket, ismereteket és a hozzájuk kapcsolódó érzéseket, így az iskolában minden korosztályban lehet közvetíteni a gyerekek felé bizonyos elemeket, az őket aktuálisan foglalkoztató, érintő témában, figyelembe véve életkori sajátosságait. A tárgy tanítását a NAT negyedik osztálytól ajánlja.

A helyi tantervekben és programokban iskolánként különböző súllyal szerepel az emberismeret, és ehhez viszonyítva hol tantárgyként, mint embertan vagy emberismeret, hol más műveltségterülettel összefonódva, kiemelt témaként az életvitel, élettan, erkölcsstan, önismereti órák között foglal helyet. Vannak iskolai

³ Kamarás István: Emberkép – Embertan (221- 229. o)..

programok, amelyekben az osztályfőnöki, irodalom, történelem, azaz a hagyományos tantárgyak elemeiként jelennek meg az emberismeret témái, altémái.

Az emberismeret legfontosabb célja szerintem a gyerekek lelkének megérintése. Ha elérjük, hogy a diák felfigyel valamire, kíváncsivá tesszük, gondolkodásra készítjük, s így magában tovább hordoz egy gondolatot vagy kérdést, már nagyot léptünk előre. A gyerekeket folyamatosan foglalkoztatják a mindennapokban lejátszódó események, akár saját környezetükben, akár a nagyvilágban történnek. Vannak saját kérdéseik, problémáik, válaszaik a történésekre. Saját cselekedeteikkel kapcsolatosan foglalkoznak azzal a kérdéssel, hogy vajon jól tették-e, amit tettek. Ezért, az út mutatása mellett az úton való kísérés, a bizonytalan lépések erősítése nagyon fontos. A szülők mellett ebben többek között a pedagógus lehet segítőtárs. Ehhez természetesen a pedagógus személyisége lehet a kulcs. Tudja-e, akarja-e vállalni ezeket a szerepeket hitelesen, tudatosan.

Hogy milyen módszerrel lehet a leghatékonyabb? Talán ez az egyik legszabadabb tantárgy ebből a szempontból. A kommunikáció, a beszélgetések, az előadások, a viták, a játékok, a dráma, a könyvtárak anyagai és a művészet segíthetnek leginkább. Azt gondolom ezek egymástól függetlenül, teljesen egyedül nem működnek. Arányaikat tekintve adhatnak más hangulatot, más élményt a gyerekek számára.

Ebben a dolgozatban a játék, a dráma és hozzá kapcsolódva a művészet együttes lehetőségeire szeretném felhívni a figyelmet. Véleményem szerint az emberismeret sikeresen párosítható, a művészet műveltségterületén új tárgyként megjelent dráma és tánc tárggyal. A dráma célja is az ember felfedezése, megismerése, az emberi problémák megoldása, élmények, ismeretek feldolgozása és tanítása, a játék, színház eszközeivel, módszereivel. Továbbá célja a készségek és képességek fejlesztése, az új ismeretek átadása, a személyiségfejlődés elősegítése, formálása,

Kuslits Katalin a Fóti Ökumenikus Iskolában tanítja több éve az emberismeretet. A játékok, művészetek segítségével tesz utazást csoportjaival a múltba, hogy azokat megismerve és a jelennel párhuzamba állítva építhesse a jövőt. Ő is a játékot, mint

lehetőséget állítja elének és a gyerekek elé, ami által magunkat és a másik embert is megismerhetjük, vállalhatjuk gondolatainkat, örömeinket, a megpróbáltatásokat és szembenézünk velük. Ő ezzel bizonyította már a játék alkalmasságát az embertan tanításában, és örömet okozott sok gyermeknek.

Én is azt gondolom, hogy az út a legfontosabb, ami a cél felé vezet. A dolgozatban a játék alkalmazását próbálom egy kicsit közelebről bemutatni. Egyre több könyv jelenik meg, amelyben játékok leírásának garmadáját találhatjuk meg, de úgy vélem, hogyha komolyan vesszük és tényleg eszközként, módszerként szeretnénk alkalmazni, magát a játékot is jobban meg kell ismernünk.

A foglalkozás kereteit tekintve egy óra - de szívesebben nevezném foglalkozásnak - időtartalmát a hagyományos 45 perc helyett másfél órás duplaórákban tudom elképzelni. Ennyi az idő szükséges ahhoz, hogy egy-egy témát felvezessünk, dolgozzunk vele, és a foglalkozásokat le is zárjuk; illetve, hogy egy-egy játékba belemélyedhessünk és megbeszélhessük. Talán ez az időkeret az, amit az iskolák is elfogadnak, vagy amire még lehetőség van, mint órarendi tárgy. Heti egy foglalkozás működőképes és eredményes lehet. Ha erre nincs lehetőség, a hagyományos 45 perccel is dolgozhatunk, de úgy érzem, így kevesebb lehetőség marad az adott téma körüljárására. A komolyabb munkaformák alkalmazása több időt is igényel, amit nem szerencsés megszakítani.

Ezt a tárgyat szerintem, nem lenne sem helyes, sem igazságos jeggyel értékelni. Mind a tartalmat, mind a módszereket tekintetbe véve a gyerekek olyan oldalával is találkozhatunk, amelyeket a hagyományos órákon nem ismerhetünk meg, így a hagyományos értékelési szempontok ezeken a foglalkozásokon nem alkalmazhatóak. Az órai aktivitás személyiségtől függően más és más. Vannak, akik inkább figyelnek, részt vesznek a foglalkozásokon, a játékokban, a csoportmunkában, de egyéni véleménynyilvánításra csak jóval később vállalkoznak. Lassan feloldódva, ha ők maguk is hozzátesznek valamit az órához akár szóbeli megnyilvánulással, már eredményt értünk el. A gyermek bizalommal fordul a csoport felé, mikor megszólal és elmondja, mit gondol, hogyan látja az aktuális kérdést saját nézőpontjából. Ezt nem jeggyel kell értékelnünk. Cél lehet magunk előtt, hogy érezzék, hogy ez értük van és nem a jegyért. Magukért, róluk szól.

A csoport nagyságát tekintve sok szempontból ideális lenne 12-15 fővel dolgozni, de ha teljes osztályokkal dolgozunk is, átadhatóak, megtapasztalhatóak az ismeretek, fogalmak, témák. Ezeknek a foglalkozásoknak a mélysége más lesz egy nagyobb csoportlétszámnál, illetve az egy-egy témára szánt időkeretet kell újragondolni a létszámtól függően.

Választott téma

Az emberismeret, mint tantárgy által kínált területek átölelik az emberiség nagy kérdéseit. Az ember belsőjében rejlő titkoktól, félelmektől kezdve az egész emberiséget érintő kérdésekkel egyaránt foglalkozik.

A választásom az „ember és önmaga”, valamint az „ember és a másik ember” területéhez kapcsolódik. Így az önismeret, a kommunikáció, a kapcsolatok és kapcsolódások megközelítésével szeretnék közelebb kerülni az Emberhez. Ez szociálpszichológiai közeledés mód is, melyben a személyiségfejlődés és a közösségfejlődés egyaránt fontos, a kettő együtt és egymással párhuzamosan fejlődhet.

Mi, emberek közösségi lények vagyunk. Az emberiség nagyon csekély hányada az, aki a világtól elzárva, teljes magányban él, és nincs kapcsolata a mindennapok helyzeteivel, embereivel. Mégis nagyon sokan érzik magukat egyedül, boldogtalannak, még akkor is, ha emberek között vannak. Sokszor elmegyünk egymás mellett, ahelyett, hogy egymás felé fordulnánk, és közösen próbálnánk tovább menni. Az első lépések között szerepelhet a megfelelő kommunikáció kialakítása, elsajátítása. Saját magunk megértetése, gondolataink, érzéseink kifejezése úgy, hogy ezt más is megértse, úgy értelmezze, ahogy szeretnénk. Ez nem mindig könnyű. A verbális és non-verbális kommunikáció kiegészíti egymást, és hozzájárul a sikeres kommunikációhoz, egymás megértéséhez és önmagunk kifejezéséhez.

A kommunikáció kifejezőeszközeivel a különböző kapcsolatokban más és más minőségben találkozunk, találkozhatunk. Ha megfigyeljük ezeket a helyzeteket, tanulhatunk belőlük. Megvizsgálhatjuk, hogy hogyan viszonyulunk másokhoz, elfogadjuk-e a másikat, barátoszkodunk-e? Van-e szerelemérzés a mai középiskolás kapcsolatokban, milyen a szülői tisztelet? Milyen értékek mentén kapcsolódnak az emberek egy másik emberhez, baráthoz, ismeretlenhez, önmagukhoz? Milyen viszonyulások alakulhatnak ki társaikkal ma és a jövőben? Ezek fontos kérdések a holnap, a gyermekeink és gyermekeik jövőjének, a világ jövőjének tekintetében is.

Kapcsolataink között a saját magunkkal való viszony sem elhanyagolható. Az egészséges önbizalom, önszeretet, az értékeinkben való tisztánlátás nagyon fontos és kihat minden más kapcsolatunkra. Ezért választottam az önismeret témaköréből is olyan elemeket, amelyeket beleszőve az előzőekben leírt témákba, együtt vizsgálhatunk a gyerekekkel a játékok során. Mert személyiségünk fejlődését az önmagunk és mások felé irányuló kapcsolataink együttesen befolyásolják.

Választott korosztály

Választásom a 11-12 éves és 16-18 éves korosztályra esett, mivel tapasztalataim is elsősorban ezekre a korosztályokra vonatkoznak. Itt találkozáskor a két korosztály problémáival, örömeivel, igényeivel, - amelyek nem mindig jelentek meg tudatosan - gondoltam arra, hogy ezekkel a kérdésekkel, témákkal kell foglalkozni ahhoz, hogy ténylegesen segíteni tudjam őket. Másrészt a játék, a dráma alkalmas arra, hogy általuk, nem direkt úton közelíthetünk tulajdonságok, jellemeik, konfliktusok felé, s ezeken keresztül a mindennapokból hozott problémákhoz.

A 11-12 éves gyerekek egyre inkább a saját korosztályuk felé fordulnak, nyitnak. Elkezdődik a leválás a szülőkről. A szocializáció során a kortárs csoport hatása és az ezekben a csoportokban lezajló változások során szerepek formálódnak, új szerepek alakulnak ki. Barátságok szövődnek, klikkesedés, ellenségeskedés kezdődik a gyerekek között. Harcolnak a maguk módján a pozíciókért, amelyeket a csoporton belül megszerezhetnek.

Kezdenek kialakulni a gondolkodás, az intelligencia fejlődésével a személyre szóló érdeklődési területek. Ebben az életkorban a gyerekek gondolataikban már képesek elszakadni a konkrét helyzettől⁴, és fokozatosan egyre inkább képesek lesznek általánosításokat leszűrni, bizonyos feltételek együttes hatásakor érvényes törvényszerűségeket megállapítani. Ez maga után vonja, hogy ebben a korban a gyerekek kezdenek vitatkozni, véleményt formálni, és ezzel egyre nagyobb befolyást gyakorolni egymásra. A hatalmi harc nem csak fizikai fölényben, versengésben jelenik meg, hanem a tudás összemérésében. Ki a jobb? Ez a versenyszellem lehet nagyon pozitív, a kíváncsiság a megismerés ösztönző ereje nagy. Tudásvágyuk nő, jó motiváció mellett nagyon szívesen tanulnak és nyitnak a világ felé.

Ennek az igénynek a kibontása, fejlesztése és ebben az ember és az emberhez kapcsolódó érzések, ismeretek, tapasztalatok gyűjtése, átélése elősegíti ezt. A 11-12 éves korban nagyon fontosnak tartom, hogy az osztályok vagy kisebb csoportosulások közösségként kezdjenek működni. Tanulva az együttműködést, átérezve az ezzel járó örömeket és bánatokat, ahol nemcsak az egyéni képességek és érdekek érvényesülnek, hanem a közös érdekek is.

A 16-18 éves korosztály alapvetően önmaga megtalálásával, újrafogalmazásával vannak elfoglalva. Az identitás kialakulása, az egészséges személyiség megerősödése az elsődleges. A serdülőkor problémái, az útkeresés, a testi, szellemi, lelki változások végigkísérése fontos feladat a szülők, barátok, pedagógusok számára is. Ebben az időszakban, ami továbbnyúlik a megnevezett korosztályon, a személyiség megismerése, az önismeret, a másik elfogadása, megismerése vezethet az identitás kialakulásához. Erikson⁵ ezt a szakaszt tekinti a legfontosabbnak ahhoz, hogy a gyerekből érett felnőtt váljon, helyes én-tudattal.

A serdülőkorral járó biológiai, fizikai és érzelmi változások gyors és együttes hatása okozza, hogy a serdülő önmagát és az őt körülvevő világot kétségbe vonja. Az előző időszakban, időszakokban felmerülő nehézségek egyszerre jelennek meg

⁴ Piaget, Jean: Az értelem pszichológiája Gondolat, Bp. 1993

⁵ Erikson, E.H.: A fiatal Luther és más írások: Az identitás epigenezise Gondolat Kiadó, Bp. 1991

újra más megfogalmazásban. A bizalom elvesztése - legyen az, az önbizalom, vagy a másokba vetett bizalom -, fontos pontja a serdülőkornak. A fiatalok leválása a szülőkről, az önálló út keresése, az önmaga megtalálása és vállalása mind találkozik a bizalom és önállóságösvényén - szemben a bizalmatlanság és önmagunk fel nem vállalásával, azaz szégyenérzetével. Mit ér ő? Kik fogadják el olyannak amilyen...stb. A nemi szerepek próbálgatása, a társkeresés is párosul hol a szégyenérzettel, hol pedig a kezdeményezőkésséggel.

A serdülő megítélése saját helyéről, szerepeiről nehéz, és az otthon által szabott keretek, határok ebben nagyon meghatározóak. Önértékelése akár lázadáshoz, kitöréshez, de a másik oldalon büntudathoz és visszahúzódáshoz felé vezethet. Ami az utóbbi esetben a kisebbségi érzés kialakulásához, fokozódásához vezet. A jövő reménye, a barátok, a család szeretete segítheti az önbizalom erősödését. A munka vagy hivatás megtalálása szintén segíthet, mivel elismerést és örömet okozhat. Így az egyén kreativitása is könnyebben kiteljesedhet. Erikson, az ebben a folyamatban kialakuló identitás megtalálását tartja a legfontosabbnak és előfeltételének az „egész-séges” élet következő szakaszaihoz.

A pedagógus személyisége, kompetenciája

Az előző részekben többször felmerült már a pedagógus szerepe, mint az emberismerethez tartozó értékek, értékrend közvetítésének egyik kulcsa. Mind az egyéniség, mind a felkészültség az egyes témákban, a kompetencia fontos a sikeres értékközvetítéshez, ismeretátadáshoz.

Ma még nincs emberismeretet tanító pedagógus, mint szakos tanár. De az országban az 1998/99-es tanévben körülbelül 1200 iskolában tanították már a tárgyat⁶, illetve néhány iskolában korábban is. Hogy ki taníthatja az emberismeretet? Erre Kamarás István, aki a tárgy szülőatyja a következő választ adja:

⁶ Új Pedagógiai Szemle: Erkölcstani Etika – Oktatás 1999. Július - Augusztus (5. o)

- „1. Aki érdeklődik a téma iránt.
2. Aki rendelkezik pedagógiai alkalmassággal és tapasztalattal.
3. Akinek van elég bátorsága.
4. Aki hajlandó némi időt szánni embertani ismeretei bővítésére.”⁷

Ez nem feltétlenül tanárra utal, inkább olyan emberre, aki szellemiségében pedagógus, foglalkozik gyerekekkel, fiatalokkal. Az emberismeret által felölelt tudományok mindegyikében nem lehet járatos magas szinten egy ember, de azt fontosnak tartom, hogy aki vállalja, hogy valamely témával megbirkózik, folyamatosan foglalkozzon vele, és próbálja minél több oldalról megközelíteni. Úgy gondolom, hogy az az ember, aki felelősséggel kijelenti, hogy ezzel a területtel szeretne foglalkozni, felméri képességeit, tudását és folyamatosan tanul diákjaitól és velük együtt is.

A legfontosabb a pedagógus személyisége. Fontos, hogy én-azonos, hiteles személyiség legyen, aki éli is azt az életet, amit közvetít, vagy közvetíteni próbál, mivel a témák nem előadásokként jelennek meg, hanem vélemények, gondolatok találkozásaként, ütközéseként. A pedagógust beszélgetés vagy vita levezetőként tudom elképzelni. Az alkalmazott módszertől függetlenül is inkább a csoport, a közösség segítőjeként, vezetőjeként, aki a folyamatot felügyeli, ha kell irányítja, de nem telepszik rá a gyerekekre, sokkal inkább partnerként kezeli őket.

A játék, a dráma, mint eszköz, módszer alkalmazása az emberismeretben alapvetően hasonló készség és képességegyüttest kíván, néhány plusz készséggel, amelyek a színházi elemek és drámatechnikák alkalmazásához szükségesek. Az emberismeret tantárgy jellegéből következően, a játékkal, mint módszerrel dolgozva mindenképp fontos a csoportdinamika, a közösségfejlődés lépcsőinek ismerete. Ehhez az empátia, az értő figyelem, az önkifejezés, a konfliktus felismerése, kezelése, a döntőképesség kapcsolódik. S mindezek a drámapedagógus számára is nélkülözhetetlenek.

Akik a drámapedagógiával és eszközeivel szívesen foglalkoznak, és komolyan szeretnék használni a kínált lehetőségeket, azok az erről szóló képzéseken bővíthetik ismereteiket.

⁷ Kamarás István: Emberismeret, erkölcsismeret, vallásismeret tantárgyi útmutató 4-6. évfolyam (38.o)

Szauder Erik, aki a hazai drámapedagógia elismert szakembere, a következőképpen fogalmazta meg a tanárral szembeni elvárásokat:

„Érdeklődő, nyitott és kérdező embernek kell lennie, aki emellett pedagógiai ismeretekkel és technikákkal, valamint színházi jellegű készségekkel és tapasztalatokkal is rendelkezzen.”⁸

Azért idéztem, mind az emberismeret, mind a dráma elismert szakértőinek megfogalmazását, mert úgy érzem a lényegét tekintve mindkettő ugyanazt várja el az ezzel foglalkozóktól. Hogy emberként, teljes személyiséggel forduljunk és foglalkozzunk a gyerekekkel és a tárggyal egyaránt.

A játék célja, a játék és a gondolkodás fejlődése

A játék céljának megfogalmazásával a szakirodalomban, a különböző megközelítések irányától függően, többel is találkozhatunk. A legelterjedtebb és legáltalánosabb állítás, ami a gyermek játékára vonatkozik, hogy a játék célja az öröm, amelyet a játék maga okoz. Tehát az önmagáért való játék⁹. Ez a gyermeklélektani vizsgálatok alapján – a csecsemő és a kisgyermek időszakában igaz is. Az örömforrást a funkciók gyakorlása – például a kéz mozgatása, kellemetlen érzéstől való megszabadulás vagy a kellemes élmények újraélése – okozza. Ezek a funkciós játékok, amelyekben ténylegesen az örömelv érvényesül.

Piaget a születéstől a gyermekkor végéig vizsgálta az értelem, intelligencia, gondolkodás, és ezzel párhuzamosan a játék fejlődését is a különböző korosztályoknál.¹⁰ A játék funkcióját, célját a meghatározó fejlődési szakaszokra bontotta. Úgy véli, a játék a gyermek kapcsolatát fejezi ki az őt körülvevő környezettel, felnőttekkel, az élettel. Ami jellemzi ezeket a játékokat függetlenül a

⁸ Szauder Erik: *Dráma, oktatás, nevelés: Tanár – irányító személy* (fejezet)

⁹ Mérei Ferenc – Binét Ágnes: *Gyermeklélektan: A játék öröme* (118. o)

¹⁰ Benedek László: *Játék és pszichoterápia: Játék és fejlődés*
Millar, Suzanna: *Játékpszichológia J. Piaget játékelmélete* (50-62.o)

kortól, az a felnőtté válás vágya és az ismétlés. A játékokat a következőképpen osztályozza: funkciójáték, szimbolikus játék, szerepjáték, szabályjáték. A funkciójátékokról már volt szó.

A szimbolikus játéknak két kritériuma van: a tettetés vagy elhíttetés, ami egy nem létező tárgyra vagy tevékenységre vonatkozik; a másik pedig a szimbólum jelenléte, amivel utal rá. Alapvetően a 2-4 éves korra jellemző ez a játékforma, de természetesen a későbbiekben ugyanúgy jelen van a játék tevékenységében, mint a szerepjáték vagy a szabályjáték, amelyek a következő két életszakaszra jellemzőek. A szerepjáték, ahogy a neve is utal rá, egy másik személy viselkedésének, magatartásának megjelenítése, majd a későbbiekben ezek felvétele saját magunkra. Ebben az utánpótlásnak van nagy szerepe.

A szabályjáték körülbelül 6-8 éves korban jelenik meg a gyerekeknél. A szabály létezésének tudatossá válása, fontos és igénylik is a gyerekek. Másrészt, hogy ők maguk is szabhassanak feltételeket, találjanak ki új szabályokat. Ezzel átveszik a felnőttek azon mintáját, amikor kereteket adnak az életüknek. Ha végig gondoljuk ezeket a játékformákat, beláthatjuk, hogy az idősebb korosztály játékaiban mindegyik jelen van, beépülve a gondolkodásunkba, nem függetlenül egymástól. A tizenéves korosztályra jellemző játékokról, pl. egy egyszerű szituációs játékról is elmondhatjuk, hogy valamivel játszunk valamit (szimbolikus) egy szerepbe bújva (szerep), valamilyen feltétel, meghatározottság (szabály) mellett.

A szakirodalom a tizenévesek, fiatalok, felnőttek játékaival már nem foglalkozik ilyen mélyen. Helyét, és a játék helyét is nagymértékben a tanulás, majd a munka veszi át. A kettő nem zárja ki egymást. A játéknak az oktatásban, a tanulás folyamatában igenis helye van. Úgy vélem, a jelenleginél nagyobb mértékben kellene megjelennie a játéknak az iskolákban. Itt nem az önmagáért való játékra, hanem a valamilyen céllal kitűzött játékra gondolok, elsősorban a szociális játékokra. Természetesen ez nem zárja ki a játék örömet. Sőt! A legfontosabb, hogy a csoport jól érezze magát a tevékenységben, hogy „megérintsem” a gyerekeket, hogy önmagát adhassák. Akkor értem el a célot, ha ez a légkör, hangulat kialakul. Gadamer megfogalmazásával teljesen egyetértek, aki így ír:¹¹

¹¹ Gadamer: Igazság és módszer In: Benedek László: Játék és pszichoterápia

„A játék célja nem a kitűzött célok elérése, hanem önmagunk játékba hozása.”

Ha nem „érintem meg” őket, akkor valószínűleg kényszerű lépésekkel juthatok el a kívánt pontig, de akkor ez nem szabad, alkotó folyamat. Nem játék. Vannak olyan helyzetek, amikor többet ér egy nem kijelölt témával foglalkozó, vagy más mederbe terelődő foglalkozás, mint egy muszájból végighajtott óra. Többet nyerhetünk, ha az aktuális problémával foglalkozunk ezekben a helyzetekben, így közelebb kerülhetünk egymáshoz a gyerekekkel. Fontos pontokat érinthetünk, amire máskor talán nem lesz alkalmunk. Ez azt hiszem bármilyen tárgynál jó lenne, ha így működhetne, az emberismeret tárgyhoz szorosan kapcsolódik, amire a későbbiek során visszatérhetünk, akár a témához kapcsolódóan, akár az érzelmek vagy az eset kezelését illetően.

A játék célja sokféle lehet az adott témától függetlenül is. Valaminek a bemutatása: egy témának, embernek, jellemnek, szerepnek. Vagy ezeknek ábrázolása valamilyen módon, akár művészi eszközökkel. Egy szerepnek és az ehhez kapcsolódó tulajdonságoknak, jellemvonásoknak kipróbálása, megtapasztalása, formálása. Lehet, hogy csak valamire fel szeretném hívni a figyelmet, de lehet cél egy dolog észlelése, felismerése is. Vagy egy folyamat, konfliktus, problémamegoldás végigkövetése, építése. Nagyon széleskörű lehetőségeket nyújt a játék, mint eszköz alkalmazása az emberismeret tanításában.

A valóság és a játék világa

A valóság és a játék világa sokban hasonlít egymásra, de alapvető különbsége, hogy a valóságban lejátszódó eseményben történeteknek vannak következményei, amit viselni kell. Tehát a döntések nagyobb súllyal bírnak, mint egy játékban. Ez nem azt jelenti, hogy a játészó egyén nem fontolja meg döntéseit vagy nem vállal felelősséget érte. Ha jó a játék, hat a gyerekekre, komolyan veszi és érzelmeiben is átéli a szituációt. Ha rossz döntést hoz vagy a választott út nem arra vezet, amit szeretne elérni, vagy csak más utat szeretne kipróbálni, megteheti a játék világában.

Míg a valóságban vissza nem játszható egy történés, pedig hányszor szeretnénk visszaforgatni az idő kerekét. Ez a játék világában megtehető. Az idő megállítható, visszaforgatható vagy akár előreporgethető.

Minden fél véleményét megtudhatjuk, hallhatjuk a többiek gondolatait a megfelelő technikák alkalmazásával. Szerepeinket magunk választhatjuk, lehetünk gonoszak, jók, fondorlatosak anélkül, hogy ezt bárki számon kérné rajtunk. A valóságban is, ezeknek a vágyaknak, titkon dédelgetett álmoknak van lehetőségük a felszínre törniük, ilyenek a farsangi multságok, ahol szabadon választhatunk bármilyen szerepet, de ez ugyancsak játékos ünnep a kultúránkban. A mindennapjainkban bizonyos szerepek megjátszása nem játék, hanem játszózás egymással. De ebben az esetben, épp autonómiáját korlátozza a felvett viselkedéssel, magatartással az egyén

A szabályok a való világban adottak, íratlan és írott törvények. Ezek között van, amit magunk választunk, és vannak, amelyeket be kell tartanunk. Függetlenül ettől, mindegyikük befolyásol, hat ránk és szabályozza valamilyen módon az életünket. A játék világában a morált a játékszabályok betartása adja. Amelynek egy része előre meg van írva, de ezek megbeszélhetők, alakíthatóak a játék típusától függően. Az alapvető szabályok elfogadása után ez az, ami meghatározza a játék kereteit, és rendet is teremt. Ha ezeket a szabályokat megfigyeljük, észrevehetjük, hogy a valós élet szabályai maradnak meg leginkább, ezeket választjuk. Azt gondolom épp azért fontos ez, mert itt a játékban ez egyenlő esélyeket biztosít mindenki számára. Mindenki ugyanonnan indul és igazából csak a játékszabályok megszegése az, ami ezt felboríthatja. Azt is megfigyelhetjük, hogy ilyenkor a közösség kiközösíti azt, aki - ahogy a gyerekek fogalmazzák - elrontja a játékot. Tehát a játékszabályok a közösség szabályaival együttesen hatnak. A játék világában a közösség összetartóbb, a „mi” csoportunk erősebben él, ami nagy részben a közös élmény erejében rejlik.

Az ember szeret álmodozni, kalandozni gondolataiban, képzeletében vagy képzelete segítségével. Sokszor álmodunk egy szebb és jobb világról, arról mi lett volna ha... valami megtörtént volna vagy épp ellenkezőleg, ha valami nem történt

volna meg. Becsukjuk a szemünket és máris az elképzelt helyen, emberekkel, szituációban lehetünk. Egy gond van ezzel, hogy ha kinyitjuk a szemünket „felébredünk”. Az elképzelt világot nem tudjuk mindenesetben megvalósítani. Vannak körülmények, amelyeket nem tudunk megváltoztatni. Így csak az álmokról, álmodozásról beszélhetünk.

A játék világában a fantázia végtelen lehetőségeket nyújthat, főként a mintha játékban, drámajátékokban. Új szereplőket teremthetünk, elutazhatunk más időbe, térbe, megváltoztathatjuk a körülményeket. Ezzel nyomon követhetjük döntéseink következményeit, megelőzhetünk eseményeket. Mindezek segítségével megvalósíthatjuk álmainkat. Emellett fontos tudni azt, hogy ebbe nem lehet menekülni, ez nem megoldás. Épp azért adottak ezek a lehetőségek, hogy a keresést, a helyes megoldást, vagy az annak vélt megoldást ki tudjuk választani.

A személynek a világhoz való viszonya fontos kérdés mindennapi életünkben, kortól, nemtől függetlenül. A játék és a valóság világának jelenléte szükséges az egészséges élethez. Piaget „két világ” elméletében¹², amely szerint az egyik a gyermeki ábrándok, vágyak, öröm világa, és a másik a felnőttek reális világa, ami a valós életen alapul. Azaz a két világ, a játék és valóság világa. Az értelmi fejlődést végigkövette Piaget, két funkció együttes hatását vizsgálta. Az asszimiláció, amely során az új ismereteket a már meglévő cselekvési sémához hasonlítja az ember, azaz a világot alakítja magához. Az akkomodáció során a meglévő cselekvési sémát illesztjük az új ismeretekhez, benyomásokhoz, azaz mi alkalmazkodunk a világhoz. A játék során erősebb az asszimiláció. A különböző életkorokban ezek aránya folyamatosan változik, de egyensúlyrendszerük fontos. Tehát a két világ nem elválasztható egymástól teljes mértékben, de fontos, hogy tudatosan kezeljük, és tudatosítsuk a gyerekekben is ezt a megfelelő helyzetekben, cselekvésekben.

¹² Benedek László: Játék és pszichoterápia: Játék és fejlődés
Millar, Suzanna: Játékpszichológia: J. Piaget játékelmélete (50 – 62. o.)

II. Alkalmazás

II. /1. A játék alkalmazása

A játékok kiválasztásánál tisztában kell lennünk azzal honnan – hová szeretnénk eljutni és mi a célunk. A korosztály érdeklődésének és igényeinek megfelelő és nehézségű játékot válasszunk, amelyek a téma feldolgozását leginkább elősegítik. A kiválasztás szempontjai között szerepelnek a téma, a hely, a szükséges eszközök biztosítása, az időkeret, a csoport adottságainak és állapotának figyelembevétele. Fontos, hogy a foglalkozás kezdetén felmérjük milyen a hangulat, hogyan érkeznek a gyerekek. Sokszor – főként, ha tanítási óra keretén belül vagy egy adott programsor egy részeként szerepel a foglalkozás – nincs lezárva az előző tevékenység vagy esemény érzelmileg a gyerekekben. Ezekben az esetekben szükséges egy mozgásos, ráhangoló, feszültségoldó játékkal, gyakorlattal kezdeni a foglalkozást, vagy beszélgetéssel, ami nem is kötődik a jelenlegi foglalkozáshoz, de amellyel lezárhatjuk, oldhatjuk a feszültségeken.

A kiválasztott témakörhöz kapcsolódó ismereteket és átadandó értékeket, érzelmi megközelítést előre fel kell építenünk. Ez, a különböző korosztályban eltérő lehet, másra helyezük a hangsúlyt a csoport adottságainak, tudásának, állapotának megfelelően. Ugyanahhoz a témához más oldalról, különböző játékokkal közelíthetünk. Fontos előre tisztáznunk, hogy mi a célunk az adott játékkal, milyen mélységekig megyünk el, szükséges-e „kibeszélni” a játékot vagy csak a későbbiek során utalunk vissza rá.

A játék megismerése, használatának tudatosítása és a folyamatos önfejlesztés a játékvezetők számára nélkülözhetetlen a gyakorlat mellett. Ebben a drámajáték tanfolyamok, képzések és a témában egyre bővülő szakirodalom segíthet. Az elmúlt évek során sokat tanulhattam a hazai szakemberektől és megjelenő könyveikből.¹³

¹³ Gabnai Katalin: Drámajátékok
Szauder Erik: Dráma. Oktatás, nevelés
Kaposi László: Játékok
Drámapedagógiai Magazin (folyóirat)

Legtöbbet akkor tanulhatunk, ha kipróbáljuk, és tapasztalatot szerzünk a játékvezetés terén is.

A játékok besorolása

A játék céljától, funkciójától függően egy játék szerepelhet lazító-, pihentető, előkészítő, vagy a foglalkozás csúcspontjaként is. Ezért nem is lehet egyértelműen besorolni, címkézni a játékokat. Ez, az adott témától, csoporttól és pillanatnyi érzelmi beállítódástól is függhet. Az egyik foglalkozáson feszültségkeltésként alkalmazott játék egy másik foglalkozáson pihentetőként is előfordulhat. A helyzet felismerése a fontos, hogy egy történés után mi az, ami segít a továbblépésben. Más oldalról közelítve ugyanazt a játékot, más hangsúllyal, és struktúrával különböző témában kitűnően alkalmazhatjuk. Ezt leginkább a kisebbeknél, illetve a kezdő csoportoknál érdemes használni. A harmadik szempont, a kedvenc játékok felőli közelítés. Sokszor, a gyerekek ugyanazt szeretnék játszani, így elveszíti funkcióját, unalmassá válik. Ezt meg előzhetjük azzal, hogy a hasonló játékalapokat más irányba visszük tovább. Időnként szükséges, és kifejezetten jót tesz, ha „munka” után felszabadultan a játék örömeért, a gyerekek számára kedves játékkal zárjuk a foglalkozást. A játék besorolását és újraalkalmazását más funkciókkal egy példán mutatom be.

Egy egyszerű bemelegítő játék: a tér bejárása. Egyszerű instrukcióval megkérjük a gyerekeket, hogy egymáshoz nem hozzáérve, sétálva járkálják be a teret, ami rendelkezésükre áll. Ez az alap. A céltól függően folytathatjuk, irányíthatjuk a csoportot.

- *Feszültségkeltő vagy feloldó játék:* a tempóját növeljük, úgy hogy ne beszéljenek és ne érjenek egymáshoz továbbra se a gyerekek. Ezt fokozhatjuk azzal, hogy a teret is csökkentjük. Sőt, ez a figyelemi képességet is növeli.
- *Ismerkedési játék:* séta közben a mellettünk elhaladókat köszöntsük, próbáljunk róluk megtudni valamit minden találkozásnál. A későbbiekben bemutathatjuk ezek alapján egyik társunkat.

- *Testbeszéd*, gesztusok, mozdulatokkal való kifejezés megtalálása, hatásának való megfigyelése, vizsgálata: sétálj úgy, mint a büszke, fáradt, bizonytalan, boldog... stb lennél.
- Lehet az *érzelmi tapasztalatokra építve előkészíteni* egy témát: képzelj el, hogy egy gyönyörű réten sétálsz, süt a nap, érzed a virágok illatát; vagy egy sötét utcában mész, egyedül.

Ezeknél nagyon fontos a feloldás, ha olyan érzések jönnek elő, amik nem csak pozitívak. Ez csak néhány példa, ahol az alap egy egyszerű séta, mégis mindegyiknél más funkciója, célja van.

Tarsolyjátékok

Adódnak, adódhatnak olyan helyzetek, amikor az előre eltervezett foglalkozás külső vagy belső tényező hatására megváltozik. Ezekben a helyzetekben a pedagógus felelőssége a helyes út megtalálása. Lehet, hogy egy egészen más típusú játékra van szükség a helyzet feloldására, megoldására. Ehhez kevés tapasztalat mellett mindenképp szükséges, hogy legyen plusz játék tartalékban, amit elő tudunk venni. Ezeket én egyszerűen tarsolyjátéknak nevezem.

Ide olyan játékokat választok, amelyek a csoport kedvenc játékai, vagy eddigi közös munkáink során hozzájuk közelállónak tartok. Mindig szoktam mozgásos, gyakorlatot választani a tarsolyba. A mozgás, a más jellegű tevékenység segít átbillenteni egy más hangulatba, feszültséget oldani. És az ellenkezőjére valami csendes, szótlán, „lassú” játékot. Illetve a ritmus és hangokkal való játékok. Ezekre, ha ismeretlen csoporttal is vagyok, lehet számítani. Ezek mindenkinél mások lehetnek. Olyan játékot érdemes a tarsolyba tenni, amit bármikor elővehetünk, amit jól ismerünk, van élményünk róla, tapasztalatunk benne, ami már személyessé vált, természetesen fakad belőlünk.

A játékok kiválasztása

A játékok kiválasztásánál nagyon fontosnak tartom, hogy olyan játékot válasszunk, amelyet el tudunk képzelni, végiggondolni, átérezni. Amely közel áll hozzánk a tartalom és a módszer szempontjából is. Ez azokra a játékokra vonatkozik, amelyekről nincs saját élményünk, vagy még nem ismerjük. Nagyon sok játék leírás, gyűjtemény létezik. Én azt gondolom sokakkal egyetértve, hogy nem lehet nevesíteni egy játékot. Egy- egy játék több variációban él, és ezek a vezetőjétől és a játzóktól függően folyamatosan változnak, alakulnak át, ezzel is bővítve a játéktárat. Egy témát végiggondolva, a gyerekeket megismerve egyre több „saját” játék születik. A sajátot azért raktam idézőjelbe, mert itt inkább a belsővé vált játékokra gondolok, mint egy személy nevéhez fűződőre. Ugyanazt a játékot vagy nagyon hasonlót egymástól függetlenül más környezetben két ember kitalálhat, amit természetesen magáénak érezhet. Ha kiderül, hogy ez már létezik, más alkalmazta ezt, attól a játék nem ér kevesebbet.

Ennek a tudatosítása főként a gyerekek számára fontos. A gyerekek, ha élvezik ezt a játékos munkát szívesen veszik át egy – egy játék vezetését is. Eközben jönnek rá sokszor, hogy nem is olyan egyszerű jól vezetni egy játékot, vagy csoportot. Nagyon sokat lehet ebből is tanulni az egyénnek, a csoportnak és a pedagógusnak egyaránt.

Játékvezetés

Egy játékot a játék felajánlásával kezdjük, de még jobb, ha az előző foglalkozáson tisztázzuk a következő foglalkozás témáját, így a gyerekek is másképp érkeznek az órára. Biztos lesznek néhányan, akik gondolkoznak rajta, kérdésekkel fordulnak hozzánk, ezzel is segítve felkészülésünket.

A felajánlás során a témát, a játék célját, és a kérdéseket is elmondjuk amelyekért a játék folyik, azaz. Ez általában segíti a munkát, de vannak olyan esetek, mikor nem célszerű elmondani a játék célját, csak a játék végén a beszélgetés során

Ahhoz, hogy egy játék jól, megfelelő tempóban sikerüljön, az előzőeken kívül az instrukciók megfogalmazására is nagy figyelmet kell fordítanunk. Egyértelmű,

egyszerű megfogalmazásra törekedjünk. Képzeljétek el ..., hallgassátok meg..., figyeljétek meg..., ezek felszólítások, de nem a felszólítás a lényege, hanem hogy egyértelművé váljon a feladat mindenki számára. Fontos a szabályok tisztázásának módja is, hívjuk fel a figyelmet a határokra, a nehézségekre. Például: vigyázz rá..., figyelj arra..., nézd meg.... Miközben az instrukciót adjuk, figyeljük és kövessük a végig a megértés lépcsőit. Ha a feladatot értik a gyerekek fogalmazzuk újra. Vigyázzunk, hogy ne bonyolítsuk túl a magyarázatot. A játékvezetésben saját mimikánk, gesztusaink, sokat segíthet. A játék ismertetése megoldható. egy bonyolult, több lépcsős játéknál, itt az egyes szinteken visszakérdezéssel, összegzéssel illetve egy hosszabb lélegzetű játék vagy gyakorlat részleteire bontható, a megfelelő részhez csak az arra vonatkozó ismereteket, az ahhoz tartozó ismertetést mondjuk el. Ezt a pontot nem mindig könnyű megtalálni, de ebben a gyerekek kérdéseikkel, visszajelzéseikkel segítenek. A szerepjátékoknál pedig a szituáció, a helyzet felépítése közben is adhatjuk az instrukciókat.

A másik nélkülözhetetlen eszköz a kérdések alkalmazása.¹⁴ Egy jól feltett kérdéssel nagyot léphetünk elő a megértés, tisztázás, figyelemfelkeltés, a gondolatok mélyítése, irányadás, értékelés, továbbhaladás terén. Hogy mit kérdezünk, vagy mire irányul a kérdésünk az mind a korosztálytól, témától is függ. Alapvetően segítő kérdések ezek. Nyitó kérdésekkel könnyebben érhetünk el sikert. Mit gondoltok róla..., mi történhetett..., mit tehettek, tennének..., van még ötletek..., mit jelent ez szerintetek..., hallottátok mit mondott..., mit csinálnátok, ha...? A kérdés lehet információszerző vagy sejtető, visszajelzéseket, véleményeket, új utakat kereső, váró. Arra törekedjünk, hogy ne adjunk válaszokat a gyerekek szájába. Saját élményeikről, gondolatukról, érzéseikről beszéljenek, osszák meg a csoporttal. Már is a válaszokhoz jutottunk.

Sokszor várnak valamilyen választ, visszajelzést a gyerekek, kamaszok akár saját vagy a csoport más tagjának kérdésére, véleményére. Az egyszerű szabályjátéknál is fontosnak tartom, hogy az elhangzott kérdésekre választ kapjon mindenki, senki ne érezze úgy, hogy az ő gondolata, kételye, válasza kevesebbet ér, felesleges. Sokszor kevés vagy túl sok válasz érkezik. Előző esetben újabb

¹⁴ Neelends, J.: Dráma a tanulás szolgálatában: (47. o.)

kérdésekkel vagy új körrel, az utóbbi esetben a reakciók, visszajelzések meghallgatása, összegzése és a közös vagy továbblépési pontok megtalálása és ezek visszajelzése szükséges. A kialakuló kommunikációban figyeljünk arra, hogy a feladat, gyakorlat vagy játék nem követeli meg, hogy irányítók legyünk, akkor bátorítsuk, ösztönözzük a csoportot és egyéneket és ennek megfelelően segítőként, partnerként tekintve őket vegyünk részt a foglalkozáson.

A beszélgetés folyamatosan jelen van a játékban és a játékok között, körül. Összekötheti, tisztázhatja, felismerésekkel, új ismeretekkel gazdagíthatja a foglalkozást a legtöbb esetben. A beszélgetések során tudhatjuk meg, hogyan élték meg a játékot, milyen hatással volt rájuk saját, társaik viselkedése, milyen érzéseket keltett ez bennük? Ha szerepeket vettek fel, akkor könnyű volt-e a szerepet eljátszani, közel állt-e hozzá, jó volt-e ebben a szerepben játszani. Milyen vagy melyik szerepet játszana el, ha még egyszer választhatna, miért?

Értékelhetjük a „feladat” megoldását, a résztvevők teljesítését. A játék céljától függően, figyelmét, kreativitását, szerepalakítását, ügyességét. Nagyon fontos az elismerés, a pozitív visszajelzés, a megerősítés. A helytelen viselkedést, bántást helyre kell tenni, de tisztáznunk kell, hogy ez a magatartás vagy viselkedésmód miből fakad.

A beszélgetések közben mind többet megtudunk magunkról és egymásról, megtanulják a gyerekek is értékelni önmagukat és egymást is, anélkül, hogy túl direkt módszereket használnánk és erőltetnénk ezt. Felfedezhetik hibáikat, gyenge pontjaikat épp úgy, mint erősségeiket. A csoportos munka és játékok során fejlődhetnek, változhatnak ebben. Észrevétlenül is tanulják az önkifejezést, közelebb kerülnek maguk megfogalmazásához. Ezért tartom fontosnak ezeknek a beszélgetéseknek a szerepét az egyes játékok körül.

Játékidő

A játékidő, a játékon belül a részek közötti időmegosztás egy összetettebb játéknál erősen befolyásolja a játék hangulatát, kimenetelét. Eleinte nehéz eltalálni a megfelelő időt, ami se nem túl hosszú, se nem túl rövid. Mindenkinél más és más

időt vesz igénybe, amíg megérti a szituációt, feloldódik benne, éli, önmagát adja a játékban, és amíg az élmény lecseng benne. A csoport létszámától függően is változhat az időkeret. Van, ahol személyes reakciót várunk (amiben mindenki megnyilatkozik); van, ahol csak csoportos működést várunk.(amihez felkészülési idő szükséges). Ezt minden egyes játéknál végig kell gondolnunk. Ugyanazt a játékot, vagy játéksort, ugyanabban a korosztályban nagy ráfordított időeltéréssel is jól megoldhatjuk, levezethetjük.

A játék célját előre meg kell fogalmaznunk magunknak, így az időkeret meghatározása is könnyebb lesz.

Játéktér és játékeszközök

Az ideális természetesen az lenne, ha egy külön terem állna rendelkezésünkre, amelynek nagy belső szabad tere van. Minden esetre a munkaformák többsége helyet igényel, tehát úgy osszuk be az adott termet, hogy szabad tér, és a beszélgetésre alkalmasan berendezett tér egyaránt legyen. A beszélgetéshez a körforma vált be leginkább.

Ami nagyon megkönnyíti a pedagógus feladatait, hogy ezek a játékok nem igényelnek különösebb vagy speciális eszközöket, hiszen a játék „tárgyai” is mi magunk vagyunk, ha átvitt értelemben gondolkodunk is. Amire szükségünk lehet: papír, színes íróeszközök, magnó, amelyek mind megtalálhatóak az iskolában vagy környezetünkben; illetve néhány jelmezként használható ruhadarab, amit szimbólumként ölthetünk magunkra.

II. / 2. Az alkalmazható játéktípusok

A következőkben a különböző játékokat (gyakorlatokat és tréningeket), tartalmuk, funkciójuk alapján foglalom össze, nehézségi fokuk, összetettségük, a játékvezető tapasztalatának és tudatos alkalmazásának szempontjait is figyelembe véve. Azokról a játéktípusokról írok, amelyeket az emberismeret tanításában alkalmaznék. Ez nem könnyű, mert a téma erősségét, a csoportot, a kialakuló kapcsolatokat figyelembe kell venni az adott közösségnél. Az említett szempontok a nagyobb csokorba foglalt játéktípusokra vonatkoznak. Másrészt az alkalmazott munkaformák komolyabbá válásával, többségében egymásra is épülnek a választott játékok, amelyek az időigényt, a mélységet és a komolyságot tekintve is betöltenek egy-egy foglalkozást. Sőt a tréningek és drámaórák több foglalkozást vagy foglalkozás időt igényelnek.

A szabályjátékoktól a művészet felé haladnak a játékok, gyakorlatok, tréningek. Ezek funkcióját írom le, és azt, hogy a leírt játéktípusok hogyan épülhetnek be, az emberismeret általam választott tematikájába. A dráma, a kreatív tréning és a zene-mozdulat tréning leírása ezeknél bővebb, mert erre konkrét példával írásban nem vállalkozhatok. Ezeknél a folyamatról és a nehézségekről, is bővebben írtam. Azokra a pontokra hívom fel a figyelmet, amelyekre a pedagógusnak figyelnie kell a játékvezetés, a témában kitűzött cél elérése érdekében, értékelés közben.

Természetesen ez nem jelent sorrendiséget, folyamatosan elő- elő kerülnek a szabályjátékok, a lazító és különböző fejlesztő játékok is. Összegezve ezek a következők:

- Ismerkedési, megismerési játékok
- Bizalom játékok
- Készség és képesség fejlesztő játékok
- Szituációs játékok, szerepjátékok
- Önismeret, önbizalom erősítő játékok
- Együttműködési játékok
- Konfliktuskezelő, problémamegoldó játék
- Dramatikus játék, tanítási dráma
- Kreatív tréning, zene- mozdulat tréning

Ismerkedés és megismerés

Ismerkedési játékok egy egyénekből álló csoportnál elsősorban a név, a bemutatkozás – alapvetően külső bemutatkozást jelent.

Először megismerkedünk a hellyel, ahol vagyunk, ami a mozgásterünk lesz az elkövetkezendő időben. Megismerkedünk társainkkal legalább annyira első körben, hogy tudjuk hogy szereti, ha szólítják.

Az ismerkedés és megismerés különböző szintjei végig jelen vannak a foglalkozásokon, hiszen erről szól a folyamat. A társismeret, önismeret, az új ismeretek befogadása egymást kiegészítve jelennek meg. Hol a foglalkozás tárgyaként, hol a háttérben, hol célként jelenik meg a megismerés valamely szintje. A pedagógusnak ezzel tudatosan kell bánnia, felismertetni, ráismerni, ismerkedni vagy megismertetni szeretné az adott témát tanítványaival. Tökéletesen megismerni valamit lehetetlen, de törekedhetünk rá.

Bizalomjátékok

A bizalomjátékokat alapvetően két szinten tartom fontosnak megjeleníteni. Az első részébe azokat a játékokat sorolom, amelyekkel a biztonságérzet kialakulását érhetjük el a játéktérben és egymás között, apróbb érintésekben. És a feszültség, félelem csökkentését. Ezek rövid, humoros vagy figyelmet kívánó egyszerű szabályjátékok is lehetnek, amiben feloldódhatnak a gyerekek.

A másik szint az, amelyben már az adott helyzetben és emberek között rá meri bízni magát valaki a többiekre. Erre jó gyakorlatok a fizikális „testi” játékok, mint például a fababa, dülöngélős játékok. Nagyon jó megtapasztalni, érezni, milyen az, amikor vigyáznak, figyelnek ránk, és ezért elmerjük engedni magunkat. Bizalmunk a többiek felé lehetővé teszi, hogy magunkra, befelé figyeljünk. Ez a mélyítés ugyancsak a folyamat része. Ezekben a játékokban a fegyelem, figyelem nagyon fontos egymásra és önmagunkra egyaránt, másrészt a bátorságunkat is próbára tehetjük. Vannak, akik félnek az ilyen típusú játékoktól, a fokozatos nehezítés során néhányan kiállnak, amit bárki megtehet. Ezt előtte mindenképp mondjuk el a diákoknak!

Készség és képesség fejlesztő játékok

Az első két csoportba tartozó játékokat mindenfajta közösségépítésnél jó és hasznos alkalmaznunk, a csoport és tananyag céljától, témájától függetlenül.

Az idesorolható játékok, gyakorlatok célja a választott terület tükrében a kommunikáció (verbális és a nem verbális), kifejezés, önkifejezés, megértés, értelmezés, a testnyelv használatának készségeit fejleszti. Az érzékszervi fejlesztő játékok, az asszociációs, megfigyelési, memória, koncentrációs játékok ugyanúgy, mint az utánczó, nyelvi, mozgáskoncentrációs, fantázia játékok. Amelyek az ember testét, szellemét is megmozgatják. Az asszociációs játék inkább a „mit akarunk mondani?” kérdésre, a testnyelv inkább a „hogyan akarjuk mondani” kérdésre válaszol és hívja fel a figyelmet.

A cselekvés, tevékenység során elsajátított vagy fejlesztett készségek képességgé válhatnak. Ahhoz, hogy kapcsolatainkat tudatosabban élhessük meg, szükséges, hogy képességeinket is tovább érleljük, dolgozzunk velük. A képességek kibontakoztatásával újabb képességek birtokába juthatunk, ez pedig emberismeretünk teljesebbé válásához vezethet. Ahhoz, hogy jobban megértsük a kapcsolatokat, amelyek körülvesznek bennünket vagy érintenek minket élünk benne, ezek tudatos fejlesztése szükséges. Ezért érdemes kiemelve is foglalkozni néhány képességünkkel, ami ezt az utat segíti elő. Ilyen az empátia, az egymásra való figyelem, az alkalmazkodás fejlesztése. A fontos, hogy képesek legyünk tévedéseink fel és beismerésére, a megbocsátásra, a felelősség vállalására, a választásra, a döntések meghozatalára... stb. ezeket a folyamat részeként élhetjük, érezhetjük át, ami hozzásegít bennünket, ezek saját magunkban való kialakulásához, megtanulásához. Szinte minden ötletes fejlesztő játék a kreativitás fejlesztéséhez is

Szituációs játékok, szerepjátékok

A szabályjátékokhoz hasonlóan itt is vannak alapszabályok, mégis szabadabb gyakorlatok, játékok ezek. Nem csak kívülről, de belülről is nagyobb szabadságot,

önállóságot biztosítanak a gyerekek számára a szerepjáték, ami nagyobb feladatot is jelent. Itt a páros, kiscsoportos, nagycsoportos munkaformák sűrűbben váltják, válthatják egymást. A kreativitásra, rögtönzésre szükség van.

A különböző szituációk megvizsgálására, elemzésére különböző nézőpont szerint, ezekben a játékokban lehetőségünk különböző szerepeket kipróbálva. A helyzeteket feleleveníthetjük megtörtént esetekből, hozhatjuk irodalmi példákból. Választhatunk általunk megélt helyzeteket is, ezek az életjátékok. Vigyáznunk kell a megfelelő távolságtartásra, hogy az egyéni érintettség, érzékenység ne okozzon senkiben rossz érzetet. A korábbiakban írtam arról, hogy ezek a típusú gyakorlatok, játékok miért alkalmazhatóak hatékonyan és eredményesen az emberismeret tanítása során, illetve ezt a drámánál bővebben kifejtem még, hiszen sok drámai pillanatot, feszültséget hordozhatnak. A szerepjátékok.

A megjelenített helyzetekben a kommunikációról és kifejezőeszközeiről tanultakat alkalmazhatjuk, és hatásait saját bőrünkön tapasztalhatjuk meg. Másrészt az emberismeretben kiemelt emberi értékeket ismerhetjük fel, mutathatjuk be, figyelhetjük meg és választhatjuk. Az értékek és a hozzájuk kapcsolódó viselkedésmód vagy épp az ellenkezőjének kipróbálása (pl.: tisztelet és tiszteletudó magatartás, tiszteletlenség), megtapasztalása választás elé is állítja a diákokat.

Önismeret, önbizalom

Tulajdonképpen az összes gyakorlat, feladat magunkról is szól. Hogyan vettünk részt benne, hogyan viselkedtünk a többiekkel vagy reagáltunk véleményükre, megnyilvánulásaikra az egyes játékok során. Az ezekre való figyelem felhívását, bizonyos helyzetek és játékok kapcsán tartom fontosnak. Saját magunk értékelése hozzájárul emberismeretünk alaposságához. A diákok egy része folyamatosan szem előtt tartja ezt és kontrollálja cselekedeteit, azonban másoknál erre érdemes felhívni a figyelmet kérdésekkel, egyéni beszélgetésekkel. Nekünk pedagógusoknak azt kell szem előtt tartanunk, hogy ezek a foglalkozások nem önismereti csoportban zajlanak, így a határokra vigyáznunk kell. Minden vezetőnek fel kell tudni mérnie, mit milyen mélységben alkalmazhat önismereti játékot, amiért felelősséget is vállal.

Én kifejezetten önismereti és társismereti gyakorlatokat, játékokat nem, vagy csak olyanokat alkalmazok, amelyek a pozitív én-képet, önbizalmat, önbecsülést erősítik, és amit kezelni tudok személyes kapcsolataim során a tanítványaimmal. Ezek kisebbeknél önbemutató; egymás bemutatása; egymás megajándékozása; mi lenne, ha... típusú játékokat jelent. A nagyobbaknál ez ennél konkrétabban megközelíthető gyakorlatok, játékok.

A milyen vagyok én, milyennek látnak a többiek kérdések más játékok kapcsán is felmerülnek. Ezekben vágyaink, szükségleteink, elvárásaink egyaránt megjelennek. Pozitív és negatív képeket is fognak kapni a gyerekek, amelyek feldolgozása, akár egyénileg, kiscsoportban vagy az egész csoport által fontos. Az egyéneknél lehetőleg a reális én-kép kialakítására, megerősítésére törekedjünk, az önbizalom és önbecsülés építését próbáljuk tudatosan a helyes irányba terelni.

Együtműködési játékok

Ahhoz, hogy jól működjön a csoport, és tudjunk együtt dolgozni, együtműködésre kell készíteni a gyerekeket. Ez eleinte, elsősorban az egyébként is egymást jobban ismerők, barátok között megy végbe, és ezt mi is fejlesztjük. Kezdetben páros, kiscsoportos együtműködési játékokkal, majd a csoport egészének szóló gyakorlatokkal, amelynek fokozatosságára figyelniük kell. Ez a másik ember elfogadása, megértése felé vezet, a türelem, tolerancia megalapozásához.

Más oldalról tekintve pedig vannak olyan feladatok, amelyek külön-külön nem megoldhatók, és a résztvevőknek saját maguknak kell észrevenniük, felismerniük, hogy csak közösen tudják eredményesen befejezni az adott feladatot. Az-az a versengés mellett az összedolgozás, az egymásra számítás is helyet kap. Ez pedig már a konfliktusok felé vezet.

Konfliktus és problémamegoldó játékok

A konfliktusokkal foglalkozó játékoknak is több funkciójuk van. Nincsenek kapcsolatok konfliktusok nélkül, de sokszor csak akkor vesszük ezt észre, ha már probléma van vagy nagy a baj. Először is fel kell ismerni a konfliktus tárgyát, meg

kell vizsgálni minél több nézőpontból, elemezni, majd megoldásokat keresni, lehetőleg úgy, hogy ez minden érintettnek megoldás legyen. Ez nehéz és hosszú folyamat. Egy-egy elemét kiemelve is közelíthetünk az egészhez, és ezeket az eddig leírt játékokban is felfedezhetjük, felfedeztethetjük a gyerekekkel, és ezzel dolgozhatunk tovább.

A konfliktusok kiváltó okai, amelyek lehetnek: érték különbségek, információ hiány, kommunikációs zavar, kapcsolati probléma, szemléletmódbeli különbség mind meghatározói, elemei a választott témának. Így a különböző konfliktusok elemzése, megjelenítése, értékelése és megoldása során bővülnek, mélyülnek ismereteink. És ezzel párhuzamosan konfliktuskezelési technikákat is elsajátíthatunk, amelyeket mindenki hasznosíthat a későbbiek során.

Dráma

(Dramatikus játék, drámajáték)

A dráma szó jelentése cselekvés. A cselekvést pedig, mint tevékenységet sok féleképpen értelmezhetjük. Ahogy az irodalmi tanulmányainkban is értelmezésre került, a drámát az idő, tér és cselekedet együttese határozza meg. A cselekedet célja általában valaminek a véghez vitele, kipróbálása, megoldása ... tehát egy mozgásban lévő dolog.

A dramatikus elemeket tartalmazó játékok (szituációs játék, szerepjáték, rögtönzés) alapja a szimbolikus játék, amely által, egy pillanatnyilag nem jelenlévő szituációt teremthet meg a játék. Legyen az múlt vagy jövőbeli esemény, tevékenység. Ezért van nagy jelentősége az „itt és most” -nak, az adott pillanatnak. Az élményt elsősorban nem a cselekvés maga, hanem a jelentése hordozza. Az, hogy a cselekedet mit jelent, jelenthet, különböző szinteken vizsgálhatjuk. Gavin Bolton¹⁵ három szintet fogalmaz meg. Az első szintű jelentés, a kontextuális jelentéstartalom, amelyben a megjelenítés, utánpótlás az elsődleges, ez előzetes tudást is igényel. A második szint a cselekvés hatására előidézett, felidézett érzelmek, érzelmi reakciók megjelenítése. A harmadik a szimbolikus jelentéstartalom- a mögöttes tartalom, amely már az egyéntől elvonatkoztatott,

¹⁵ Bolton, Gavin.: A tanítási dráma újragondolása, Drámapedagógiai Magazin különszám, 1996.

általános vonatkozásokról szól. Bolton szép megfogalmazásában „az emberi lényekre vonatkozó kimondatlan utalások” ezek. A dráma erre törekszik, hogy megmutassa, feltárja, felismertesse a mögöttes tartalmakat. Nem verbális úton, hanem személyes „megérintések”, „találkozások” során. Ezek a találkozások a „mintha”- világában történhetnek meg, és tudatosulhatnak a valós világban. A gyerekek – tanulók döntése, hogy a megismerteket önmagukra vonatkoztatva elfogadják-e.

A szerepjátékok, szituációs játékok tartalmazzak, tartalmazhatnak drámai pillanatot, de sokszor egy-egy felidézett szituációt egy helyzet, egy érzés, egy probléma reprodukálására használjuk. A felidézett szituációk elemzése során ismerhetjük meg az emberek közötti kapcsolatokat, helyzeteket, a kommunikációs problémákból születendő nézeteltéréseket, a konfliktusok forrását, és kereshetünk rá megoldásokat. Más elemzési szempontból, ugyanezen szituációból emberi tulajdonságokat vizsgálhatunk, jellemeket írhatunk le.

Egy megtörtént esemény újrajátszása közben, a megélése, a jelen pillanat hatása is fontos, hogy a gyerekek átérezzék a történéseket, így az elemzés során is sokkal inkább vállalják magukat. Másrészt a történet tovább építésénél számíthatunk az improvizáció megjelenésére, amelyben már az egyén jelleme is megmutatkozik. Az improvizáció, a rögtönzés leginkább alkalmas arra, hogy az igazi problémákat, nézeteltéréseket, ütközőpontokat megmutassák, vagy ellenkezőleg, a harmonikus, összehangolt együttműködésre, egyetértésre rávilágítson.

10 éves kortól ezeknek a játékoknak egyre nagyobb szerepük lehet az emberismeret tanításában. A gyerekek kritikai érzéke, belső kíváncsisága nő. A másokra való hatás tudatosulásával és az önérvényesítés vágyának megjelenésével a spontaneitásra épülő munkaformák eredményesebbek, izgalmasabbak lehetnek. Ezekben a játékokban, találkozik az egyén eddigi tudása, tapasztalata az új tapasztalatokkal, így a ráébredhet fontos dolgokra, összefüggésekre is. Az igazság keresése, a jó és rossz harcának kérdése egyre inkább előtérbe kerül. A serdülőknél, az érzelmi motívumok erősebben jelennek meg, itt már az önkritikának és az önbizalomnak is jelentős szerepe van.

Míg a 10-12 éveseknél inkább az egyes szerepekről és a szerepek kapcsán felmerülő kérdésekkel tudunk elsősorban dolgozni. A 16-18 éves korosztálynál, már

a szerepeket az egyén és történet szempontja szerint is tudjuk viszonyítani, és jelentéséről is többet tudunk feltárni. Ez a korosztály már képes önmagát kívülről szemlélni, szerepformálását érzéseinek megfelelően, hitelesen megjeleníteni. Ezáltal önmagát jobban megismerni.

A tanítási dráma (drámajáték) során, a gyerekek térben és időben bármely helyre eljuthatnak, olyan környezetet építhetnek a drámatanár segítségével, amely leginkább elősegíti az adott tanulási témát. A kontextuson belül bármilyen szerepet magára ölthet a tanuló, annak jellemével, tulajdonságaival, attitűdjeivel együtt. A cselekvést is ehhez igazíthatja. Így más szerepeket magunkra öltve vizsgálhatunk meg olyan szituációkat, amelyekkel mi magunk is szembekerülhetünk, vagy amelyekkel nem találkoznánk életünk során. Kihívások, problémák, dilemmák, eddig ismeretlen meg nem tapasztalt szituációk sorát élhetjük át. Ezáltal mások és önmagunk viselkedését is jobban megérthetjük, kontrolálhatjuk, helyesebben ítélni tudjuk meg.

Különböző szerepeket kipróbálva különböző nézőpontokból láthatjuk, érezhetjük, ismerhetjük meg eseményeket. Mindezt biztonságos keretek között, ahol a rossz döntésekből tanulhatunk, kudarokat élhetünk meg anélkül, hogy a következményekkel valóban számolnunk kellene. Természetesen a pedagógus tudatos óravezetése mellett. Ez, folyamatos gondolkodásra is készíteti a gyerekeket. A tevékenység maga, a tanulás folyamatához tartozik. Folyamatos figyelmet, meglévő tudást igényel, a diák tapasztalatokat szerez, új ismeretekkel gyarapszik. Közben saját kifejező készsége, kapcsolatteremtő készsége, kommunikációja, képzelete fejlődik. Kreativitása és alkotókészsége nő. A konvergens és divergens gondolkodási mód egyaránt jelen van a dramatikus folyamatokban.¹⁶ Az elvont gondolkodás: a figyelni tudás, a belső „ébredés”; másrészt az alkotás, az új létrehozásának ereje, a kreativitás.

A gyerekek számára a játék, a szerepek formálása, a történet alakítása örömet okoz, és mivel a drámajáték során a helyzetek többségét ők maguk teremtik a szabadság érzetük is megmarad. Így a tanulás folyamata nem száraz, az élmények

¹⁶ Heathcote, Dorothy: dráma és oktatás: Tantárgy vagy rendszer?

tovább élnek bennük. Remélhetőleg sikerül néhány olyan pillanatban részesíteni a gyerekeket, amelyekre évek múlva is emlékezni fognak. Ahhoz, hogy a jelenben átélt, megtapasztalt dolgok megmaradhassanak és tanuljanak belőle a gyerekek, ezek tudatosítása szükséges.

A tanítási dráma az adott foglalkozásokon úgynevezett fókuszot jár körül¹⁷, ami az emberismeret tárgyán belül egy-egy emberi problémát, morális döntést, értékválasztást jelent. Az „óra” úgy épül föl, hogy különböző akadályok nehezítik a gyerekek számára a cél elérését, amivel szembe kell nézniük. Erre a különböző munkaformák, konvenciók alkalmasak; illetve a megbeszélés, amely a történet bizonyos fordulópontjain, elágazásainál, nehézségek felmerülése esetén a játékból – szerepből való kilépéskor folyik. Célja, hogy segítse a gyerekeket a problémamegoldás terén. Ilyenkor lehetőség nyílik a történetek végiggondolására, egyéni problémák megbeszélésére, tudatosításra, tisztázásra, kétely ébresztésre, figyelmeztetésre...stb., amelyek ugyancsak fontos elemei a drámaórának. Természetesen a játék közben is alkalma nyílik a tanárnak arra, hogy könnyítse, nehezítse a folyamatot szerepbe lépésével. A tevékenységben tehát a gyerekeknek és a pedagógusnak is felelőssége van választásai során. A pedagógus felelőssége, hogy a foglalkozásokra való készülés során mind az értelmi, érzelmi és szociális tudáselemeket figyelembe vegye. Másik oldalról a foglalkozások során a gyerekeknek is be kell tartaniuk az előre megbeszélte szabályokat, amelyek az együttműködési és az emberi szabályokat egyaránt jelenti a játékszabályok mellett. Ez a pedagógus és a gyerekek között jó kapcsolatot feltételez, kölcsönös bizalmat és tiszteletet. A pedagógus partneri viszonyulását, hiszen a drámajátékban együtt játszik a gyerekekkel.

Természetesen a fent leírtak egy hosszabb, folyamatos munkának az eredménye lehet. A gyerekektől és a pedagógustól is együttműködést, tapasztalatot igényel. Ezért választottam szét a dramatikus játékokat és a tanítási drámát. A szabályjátékoktól fokozatosan juthatunk el ideig. A közös munka során kialakuló viszony, a közösen megélt játékélmények, tapasztalatok mentén építhetünk a nehezebb és összetettebb munkaformákra. A szerepjátékokban eleinte az eddig

¹⁷ Heathcote, D.: A tervezés folyamata ; in: J. Neeland: dráma a tanulás szolgálatában

látott, megélt, tapasztalt sztereotip viselkedésformákat hozzák és használják a gyerekek. A folyamathoz az is hozzátartozik, hogy ezeket feloldjuk, hogy egyre több önálló gondolat, ötlet jelenjen meg a foglalkozásokon.

A dráma az egész személyiségre hat: a szellemre, lélekre és testre egyaránt. Az emberismeret és a dráma céljai ebben azonosak: a személyiség, egyéniség minőségi fejlesztése, a „jó” felé vezetés, nevelés, az emberrel való foglalkozás.

Kreatív tréning

A kreatív tréning Franciaországból származik, hazánkban kevésbé terjedt el. Ez is dramatikus – dráma játék, sőt a művészet kifejező eszközeivel is él. A tréninggel a VE-GA Gyermek és Ifjúsági Szövetség programjain találkoztam. A tréning hosszabb időt igényel, mint a korábbiakban leírt játékok, ideális esetben 3 órát. A tréning négy napból áll, amely az eredeti változatban ténylegesen négy napot jelentett, ebben a formájában azonban a napokat jelképesen használom.¹⁸

Ez egy olyan alkotó folyamat, amelynek során az egyes „napok” egy – egy fejlődési lépcsőt is jelentenek a csoport és az egyén számára is. A tréning lényege, hogy egy embercsoport együttesen egy kreatív folyamat során képes legyen valami közöset létrehozni úgy, hogy ebben mindenki egyénként is benne legyen. Képesen legyen ezt bemutatni, kifejezni mások számára is. Olyan témában, ami mindennapjainkat befolyásolja, és amivel vagy amiben mi is élünk. Az emberek „találkozására” ad lehetőséget, másokkal és önmagunkkal.

Általában egy fogalom köré csoportosul a folyamat, amely mélyen emberi vonatkozású, emberi értékekről, az emberről szól. Ilyen például a barátság, szerelem, szeretet, félelem, ... csend, fájdalom... Ezek kibontakoztatásához segítséget ad, a keretjáték és a napok közötti megbeszélések.

A keretjátékot a tréning vezetője biztosítja szerepbe lépésével. A Nap hercegének szerepében elmondja, hogy ő a világok küldötte és azzal a megbízással érkezett, hogy kiválassza azt a csoportot, aki képviselni fogja az egész Földet az

¹⁸ A tréningnek ezt a változatát Korom Pál alakította ki. Ma már több változata él.

univerzumban. A feladat az, hogy mutassák be az egyes csoportok egy színházi előadásban (az eredeti változatban) mit jelent számukra, és itt a Földön az adott fogalom.

A kiscsoportok ideális esetben 4-6 főből állnak, és munkájukat a tréningvezető és egy, a saját csoportból kiválasztott segítő segíti. A „napok” alatt, a kiscsoportok elvonulnak külön – külön, majd minden „nap” végén összegyűlnek mindannyian és megbeszélik az előző „nap” történéseit. Hová jutottak, milyen nehézségeik voltak, sikerült-e elvégezni a feladatot. Ha szükségük van rá, segítséget kérhetnek a vezetőtől, és a következő nap feladatát is megkapják a résztvevők. Mivel több kis csoport is van egy közösségben, osztályban, szükséges több különálló csendes helyiséget biztosítani, hogy ne zavarják egymás munkáját az egyes csoportok.

A négy „nap” felépítése a következő:

1. Nap: Az egyén belső csendjének megteremtése, a fogalomhoz való egyéni kötődés.

Tulajdonképpen az aktuális problémáink levezetését, letevését, nyugalmi állapotunk elérését jelenti ez. Ezt korosztályoktól függően csendjátékkal, zenés vagy hagyományos relaxációval, elérhetjük. Közben vagy utána mindenki egyénileg felidézi találkozott-e az adott fogalommal, milyen emlékei, gondolatai ébredtek fel ezzel kapcsolatban, mit jelent ez számára.

2. Nap: Az egyének megnyilvánulása során a csoportban. /a közös pont megtalálása /

Az első nap során előjött emlékképek megosztása egymással a kiscsoporton belül. Az emlékek felidézésével megjelenő érzetek, érzések felvállalása. Ezek közös feldolgozása, azaz közös megbeszélése az adott témával kapcsolatban, ami segít, az azonosulási pontok megkeresésében. Közös élmény, érzelmi egymásra hangolódás.

3. Nap: A közös alkotás vázának felépítése.

Most kerül szóba először a napok során, hogy a tréning végén valamilyen produkcióval lépnek színre a kiscsoportok. Ebben a szakaszban az egyéni ötletek felvetése, egymás ösztönzése, közös ötletek kihordása a cél. A „történet” / a leendő darab / kezdő és végpontjának elültetése. Megállapodás abban, hogy honnan – hová szeretne eljutni a csoport, és ezt milyen kifejező eszköz segítségével teszik.

4. Nap: A produkció létrehozása

A történet kidolgozása, szerepek kiosztása, az előadás feltételeinek megteremtése. / Ha szükséges, próba. Ez általában a csoportok önbizalmának erősítésére szolgál. Az eredeti változatban nincs próba. /

A tréning az előadással és az előadások megbeszélésével zárul. Általában szükséges a kiscsoportok egyenkénti zárása az előadás után, de ez egy összeszokottabb társaságnál közösen is történhet. Az együttes értékelésnél minden csoport értékeli a saját és a többi csoport előadását, munkáját. Majd a Nap hercege választhat a közösség segítségével földi képviselőket. Ez általában már nem is szükséges. A három óra alatt az összefonódás, a közös élmény és a produkcióra való készülés belső feszültsége, és a közös siker a meghatározó. Ha mégis sor kerül rá, akkor ez általában közös döntés, amelyet minden kiscsoport elfogad. Ennek feltétele, hogy mindenki kapjon visszajelzést, mindenkinek legyen öröme, élménye amit magával visz.

A napok leírásából is kitűnhet, hogy ebben a folyamatban is az alapvető bizalom fontos. Elsősorban egy egymást valamilyen szinten egymást ismerő, együtt dolgozó csoport számára ajánlom a tréninget. Nagyon sokat adhat a gyerekek számára a foglalkozás. Semmilyen előképzettség nem kell a részvételhez, és ennek ellenére fantasztikus előadások születhetnek igen rövid idő alatt.

Amire figyelni kell a vezetőnek ahhoz, hogy eredményesnek tekinthessük a tréninget, és valamilyen többletet adhassunk a gyerekeknek, az az hogy az egyes „napok” történéseit végigkövessük. A személyek érzékenységére, az adott téma által feldolgozandó érzésekre. Illetve arra, hogy ne csak egy történet kitalálásáról szóljon a foglalkozás, hanem mélyebb jelentéstartalmak megismeréséhez juthassanak el az egyének és a csoportok. Ennek egyik kulcsa, hogy az első két „nap” alatt csak személyes és csoportos élményekről legyen szó, a történetről, produkcióról ne!

Zene- mozdulat tréning */Dramatizált zene /*

A kreatív tréningnek léteznek változatai, amelyek felépítésükben és a lényegét tekintve, ugyanazt a célt szolgálják, a különböző művészeti kifejező eszközök által és életre keltésével a tréningen jelenlevőkben. Ezek közül a zene és a mozgás kifejező erejéhez kapcsolható zene – mozdulat tréninget mutatom be, amelyet a kreatív tréning alapján dolgoztam, fejlesztettem ki.

A zene ereje hatalmas, az ember lelkét érinti meg. Olyan energiákat képes felszabadítani, amit beszélgetéssel nem tudunk feltárni ugyanannyi idő alatt. Másrészt, a zene érzéseket ébreszt bennünk, amelyeket szavakkal nem is lehet megfogalmazni. Ezért is választottam a zene mellé a mozdulatokat, a táncot. Ez lehetővé teszi, hogy a megadott fogalom, a zene által keltett gondolatok, emlékek, érzelmek élményeit ne szavakba kelljen zárni, hanem szabadon a mozdulatok szárnyán fejezhessék ki, jelenítsék meg a résztvevők.

Mivel a mai ember nem szokott hozzá az ilyen típusú önkifejezéshez, ezért ez általában nehezebb is. A folyamat fontos, ami épp ezt célozza meg. Eddig elsősorban a középiskolás korosztály számára tartottam ilyen tréninget, mert úgy érzem ők már érettek arra, hogy komolyan vegyék és értsék, miről szól a foglalkozás. Ezek egyszeri alkalmak és mindig más összetételű csoporttal történtek.

A mozdulatokkal való kifejezőmód, magunk megmutatása nem könnyű, így itt is egymást már ismerő kamaszokkal dolgozom vagy olyan diákokkal, akikkel már más foglalkozáson is találkoztam. Hiszen nagy a felelősség, amit ezzel vállalok, illetve a pedagógus vállal. Aktívan veszek részt a foglalkozáson, azaz velük együtt élem a folyamatot, és az előadásban is táncolok. Táncnak nevezem, mert a mozdulatok bizonyos soráról van szó, még akkor is, ha a látvány nem balett előadásnak megfelelő. Sokkal inkább az együttes alkotás, a belső felszabadulás a fontos, nem maga a produktum / az utóbbi csak hab a tortán /. A tapasztalatom az, hogy ha az első két „nap” sikeres és „találkozhatunk” egymással, amit én úgy fogalmazok, egymásra és magunkra mosolyog a lelkünk, akkor az előadás is sikeres.

Nem kell semmilyen táncos vagy zenei előképzettség, sőt szabadabban tud mozogni egy gyerek, ha nincs belső megkötése a lépésekre. Itt a szabad mozgás, a belsőből fakadó ösztönös, személyre jellemző gesztusoknak, mozdulatoknak van szerepe. Improvizációs elemekkel és a közösség által kigondolt mozdulatsorokkal egyaránt dolgozunk. Ez nem azt jelenti, hogy betanult táncot adunk elő, de ha a megjelenítés szempontjából ez erősebb, vagy igény van rá, akkor ez is építi az egymás felé való közeledést. A mozdulatsorok természetesen a résztvevők motívumaiból épül fel. A pedagógus szerepe itt az, hogy segítse megvalósítani a gyerekekben élő képeket. Módszert, munkaformát ajánljon, ahol ez szükséges.

A zene kiválasztása és a téma összehangolása is fontos. Olyan zenét szoktam választani, amiben klasszikus hangszerek játszanak, nincs szövegük vagy ez nem meghatározó, nem befolyásol bennünket. Ez általában a világ zenéhez, komolyzenéhez, népzenei elemeket tartalmazó darabhoz vagy instrumentális könnyűzene határán lévő zenék köréhez tartozik. Mindenesetre igényes, zeneileg tartalmas zenét választok, amely kifejez valamit, szól valamiről. A kiválasztás további szempontja, hogy hangulatában nem monoton, ritmusában vagy metrumában is változó zeneszámot, részletet keresek. Csak olyan zenét viszek magammal, ami engem is megfog, bennem is ébreszt érzéseket. De az is előfordult már, hogy a gyerekek hoztak zenét, amire ők szeretnének táncolni.

A fogalom kiválasztásánál az esetek többségénél már a zene megvan, és az általa felidézett élményekből, érzésekből választok, amelyet az adott korosztályra, szituációra elképzelhetőnek tartok. Arra mindig ügyelek, hogy történet, összefüggő képek ne alakuljanak ki bennem, inkább az érzések ereje motiváljon. Ha mégis kialakul bennem valami „történet”, akkor azt félreteszem és más munkaformánál használom fel.

Maga a téma csak irányt ad és lehetőséget nyújt. Nem ezek megjelenítése a cél, hanem a jelentésük megjelenítése, ami a drámai feszültséget rejti magában. Voltak olyan tréningek, ahol konkrét történetet, történéseket jelenítettek meg a gyerekek a téma kapcsán; és volt, ahol szimbólumokon keresztül mutatták be a bennük

megfogalmazódó jelentéstartalmat. Mozdulat, arc, kéz, lélek együttesen keltik életre az alkotást.

Ami a külső feltételeket illeti: nagy szabad tér (lehetőleg zárt), jó minőségű magnó, csendes környezet 3 – 4 óra hosszán át, a csoport létszámának megfelelő polifoam szükséges. A résztvevők részéről kényelmes, szabad ruházat, puha lapos cipő, amiben jól érzik magukat.

Az ideális létszám 7-10 fő. Nagyobb létszám esetén elsősorban csoportosabb formák jelennek meg, ami nem baj, de kisebb a valószínűsége, hogy mindenki megmutatkozik benne. A foglalkozás időigénye 3 és fél óra, szünettel négy óra.

A tréning itt is 4 „nappal” írható le, de általában ez egyszerre csak egy kis csoporttal működik, vagy mellette a többi kiscsoport a kreatív tréninget, vagy egy másik változatát csinálja.

1. Nap: Az egyén belső csendjének megteremtése és a fogalomhoz való egyéni kötődés

Tulajdonképpen az aktuális problémáink levezetését, letevését, nyugalmi állapotunk elérését jelenti ez. Ezt relaxációval elérhetjük. Közben mindenki egyénileg felidézi találkozott-e az adott fogalommal, milyen emlékei, gondolatai ébredtek fel ezzel kapcsolatban, mit jelent ez számára. Majd ezt megosztjuk egymással és közös beszélgetéssel feldolgozzuk.

2. Nap: A zene bemutatása, összekötése a fogalommal és a felidézett emlékekkel.

Körben fekvé és egymás mellett a kezekkel érintkezve hallgatjuk meg a zenét általában. Majd a zenéről, a zene által előhozott érzésekről, és a témánkról beszélgetünk.

3. Nap: A felidézett élmények kifejezése mozdulatokkal, a közös alkotás vázának felépítése.

Ebben a tréningben a 2. és 3. „nap” szinte összeolvad, mivel több és egyre mélyülő érzések és kifejezési formák következnek egymás után. Most először próbáljuk egyéni mozdulatokkal elmondani mit ébresztettünk fel magunkban. Mindenki egyedül, magának táncol, egy kis sarkot, helyet választva, ezt ismételjük.

A következő lépcsőben aki vállalja bemutatja a többieknek, így alakulnak ki a majdani produkció elemei. Tehát egyéni ötletek, egymás ösztönzése, közös ötletek kihordása történik ebben a szakaszban. Megállapodás abban, hogy honnan – hová szeretnénk eljutni.

4. Nap: A produkció születése, formálódása.

A leendő produkcióról igazán csak itt esik szó, és ebben a szakaszban is folyamatosan alakul, mert ha igazán elkezdünk mozogni, akkor jönnek az új és újabb ötletek, formák, szövegek és közös mozdulatsorok. A zenével próbáljuk összedolgozni. Az eddigi tapasztalatok alapján csak az utolsó egy-két táncra mondhatjuk, hogy nagyjából kialakult, elkészült az „mű”.

Mindenképp fontos hangsúlyozni, hogy sem itt, sem a kreatív tréningnél nem a produkció a fontos, hanem maga a tréning, a „napok” alatt zajló folyamat. Ezt szavakkal nem igazán lehet visszaadni. Talán a korábbi tréningek egy – egy pillanatát megörökítő képek jobban illusztrálják, miért is tartom az „emberi találkozások” ilyen fontosnak, miért is kapcsolódik ez, az emberismeret tanításához.





III. A csoport

Közösségekben élünk. Kisebb, nagyobb csoportok, csoportosulások között vagy benne. Ezek különböző szintű, tartalmú kapcsolatokat jelentenek, amelyek formálják, építik, rombolják személyiségünket. Ezeknek a kis csoportoknak egy része állandó vagy legalábbis közel állandó, mint a család, vagy későbbiek során a baráti társaság. Emellett sok csoportosulással van kapcsolata az embernek a különböző életszakaszokban, a különböző és sokszor változó érdeklődésnek, igénynek megfelelően.

A csoportokat, a szerveződés és az érzelmi motiváltság szempontjából, formális és informális közösségekre oszthatjuk. A formális közösség szervezett, intézmény által felépített vagy meghatározott csoport. Ide sorolhatóak az oktatási intézményekben kialakított osztályok, kis közösségek is. Ezzel szemben az önkéntesen választott, érzelmi alapon összefonódó csoportot informális közösségnek nevezzük.

A kettő szerintem nem zárja ki egymást. A cél épp az lehet, hogy egy formális közösségből informális közösség válhasson. Hogy a gyerekek érezzék, hogy tartozhatnak valahová, ahol törődnek velük (a családon kívül). Társaikkal együtt erősödve, formálódva ők maguk válasszák a közösséget. Azt gondolom, hogy az emberismeret témakörei és ehhez a játék, dráma kapcsolódása, mint eszköz és módszer, együttesen lehetőséget adnak a pedagógusnak és a gyerekeknek is arra, hogy élő, működő csoportot alkossanak. Ezáltal a közös élmények ereje, a közös titkok varázsa, a bizalom elmélyülése is segíti a személyiség kibontakozását, az önbizalom megerősödését, az önnevelés felé vezető utat. Természetesen az, hogy milyen irányba változik, halad ez a fejlődés, sok tényezőtől függ. A közösségben kialakuló hangulattól, az együttműködés sikerességétől, egymás elfogadásától, az egymással való törődéstől, a másik oldalt tekintve a foglalkozásokon elhangzottaktól: ismeretektől, tapasztalatoktól, átélt élményektől, és feldolgozásuk módjától, hatásaitól. Ez mindenkiben egyénileg más módon, különböző időintervallumban történik. A csoport működése az egyének változásától, a csoport változásától

egyaránt függ, mind külön – külön, mind párhuzamosan vizsgálva ezeket a folyamatokat, mert kölcsönösen hatnak egymásra.

Csoportdinamika

A csoportot folyamatosan érik hatások, mint egyének közösségét és személy szerint az egyéneket is. Ezek befolyásolják a csoport jelenlegi állapotát, helyzetét. Fontos, hogy a pedagógus, aki egy csoport vezetését vállalja, tisztában legyen ezzel és tudatosan figyelje, kövesse a változásokat. Segítse a közösséget amikor és amiben ez szükséges. Az egyén és a csoport kölcsönösen hat egymásra, de ez a személyiség és csoport fejlődés különböző szakaszaiban más – más arányban érzékelhető. Az iskolában a gyerekek, közösségek csoportdinamikáját, fejlődését Bagdy Emőke, Telkes József vizsgálta.¹⁹

Első lépcső a csoportalakítás. Már meglévő osztály esetén, léteznek működő vagy legalábbis részben működő szabályok. Az emberismeret, mint tantárgy, eltér a megszokott órától, a tartalmat és a módszert szemlélve egyaránt. Ezért egy újonnan alakuló csoporthoz hasonló folyamatot, utat jár be a foglalkozáson résztvevő társaság. Az együttműködés szabályait is új alapokra kell helyoznunk. Ezeket a szabályokat közösen hozzuk meg, úgy hogy a csoport számára is elfogadható legyen. Ahhoz, hogy valaki megnyíljon mások előtt, merje vállalni gondolatait, véleményét, érzéseit, éreznie, tudnia kell, hogy ezt megteheti az adott közegben. Ezeket kell biztosítanunk. Ami természetesen nem megy egyik pillanatról a másikra. Eleinte a személyre szóló törődés és egy új rendszer kialakítása fontos. Iskolai keretek között ma még nem megszokott a nem hagyományos típusú óravezetés, - itt elsősorban az általános, állami iskolákra gondolok, - így az új szokásrend építése, a munkaformákba való beavatás, a foglalkozás helyszínének közös berendezése, mind lépések a gyerekek felé. A foglalkozáshoz fűződő szertartások, közös szabályválasztás nagyban hozzájárul a „mi” tudat az „együtt vagyunk” érzéséhez.

Az elfogadott szabályok minden csoportban mások lehetnek, az adott csoportra szabva, de az alapokat tekintve fontos, hogy tartalmazzák az „én-nyelv” használatát,

¹⁹ Bagdy Emőke-Telkes József : Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában (36 – 46. o)

a csoporttitok érvényességét, a keretek megszabását, és a csoportos, ha szükséges az egyéni szerződések megkötését.

Az első időben az egyének, mint ahogy erről a szerepjátékoknál is szó volt egy sablonhoz, sablon szerephez nyúlnak, ami elsősorban védekezésül szolgál. Határaikból lassan engednek, ha rövid időre is, de mernek megmutatni magukból valamit. Emellett és ezzel párhuzamosan a csoporton belül is kezdi keresni a helyét mindenki, szerepeket vállalnak vagy szerepbe hozzák egymást. A szép épp az a dologban, hogy a csoportok többségéről elmondható, hogy kialakulnak a szerepek, amiket az egyének és a csoport egésze is elfogad. A lehetőség legalábbis adott minden közösség számára.

Itt nem csak a vezetőről, irányító személyekről van szó, hanem a csoport működéséhez hozzájáruló szerepekről, amelyek más és más személyiségvonásokat kívánnak, így minél többen találhatják meg a számukra legjobb helyt a csapatban. Vannak lobbanékonyabb és csendesebb természetűek, állandóan küzdők, elfogadók, közömbösek. Szerepeket tekintve úgy fogalmazhatnánk, vannak szószólók, vitázók, ellentmondók, vannak, akik a „harcban” álló feleket csitítják, vannak akik „csak” várják a következő feladatot, figyelnek, kérdeznek, kételkednek, vannak akik csak szerepelni, bohóckodni akarnak. Sok ilyen szerepet lehetne még megkülönböztetni. A nagyobbak ezeket már tudatosabban vállalják, a kamaszok a szerepeket, feladatokat és a helyüket is tudatosabban keresik, érzik, hogy felelősség is jár ezzel, de ezt még sokszor hárítják. A 16-18 éves korosztálynál már ők maguk felismerik ennek fontosságát és segítik is egymást ebben. Könnyebb megnevezni is a formálódó szerepeket is: elmélkedő, informáló, koordináló, békítő, összetartó, kérdező, ötletgyáros. Mindenki van olyan tulajdonságok, amelyek értékesek és amelynek helye van és lehet egy közösségben. A kérdés az, hogyan tudják, tudjuk ezt tovább vinni úgy, hogy ne a csoport rombolását, hanem építését szolgálja, erősítse ez.

Az idő haladtával ezek a szerepek változnak, változhatnak, az egyéniség kibontakozásával, egymás jobb és mélyebb megismerésével és a csoport egészének fejlődésével. A pedagógusnak nagy szerepe van ezekben a folyamatokban. A két

különböző korosztályban más és más elvárása lehet, más nehézségekkel találkozhat.

Pedagógus és csoport

A 10-12 éves korosztályban alapvetően a pedagógus egyénisége a meghatározó, ő a „kályha” akihez fordulni lehet, akitől a gyerekek a megoldásokat várják, és aki elismerésére áhítoznak. Ezért is fontos a folyamatos visszajelzés az egyes fázisokra, a törődés egyénekre szólóan. Az egymás felé fordulás társaik között is erős érzelmi többletet adhat, de a bántódás, sértődés is gyakrabban előfordul. A konfliktusok megoldásánál szükség van a pedagógus jelenlétére és közbeavatkozására, aminek mértéke egy egészséges csoportfejlődés során csökkenhet, de megerősítését mindenképp igénylik.

A kamaszok már saját kialakult, alakulófélben lévő értékrendjükhöz viszonyítják mind a pedagógus egyéniségét, mind társaikat. Identitásuk, önmaguk kereséséhez hozzátartozik, hogy maguk szeretnének dönteni, választani, véghez vinni dolgokat, azok nagyságrendjétől függetlenül. Sokkal inkább háritó a viselkedésük a nekik szóló, hozzájuk forduló személyekkel. De ami megérinti őket, aki elfogadja őket, amit fontosnak éreznek, azért tesznek egyénként és közösségként is. Az itt kialakuló konfliktusok megoldásában aktívan részt vesznek, sőt többségét képesek megoldani is, főként az egymás között kialakuló nézeteltéréseket, a korábban leírt szerepeket felvállalva.

A konfliktusok, problémák természetes és egészséges velejárói a csoportfolyamatoknak. A csoport egészének fejlődése szempontjából is meghatározó. Vagyis kezelésének módja a felismeréstől a megoldásig, és a csoport részvétele ebben. A csoportvezető szerepének változása is meghatározó, ha a csoport halad, elég nagy önállósággal bír, a szerepek is arányosan oszlanak el a csoportban, egyre inkább háttérbe húzódhat, és onnan segítheti a csoportot, egyéneket vagy a kisebb csoportosulásokat a közösségen belül.

A csoport munkáját tekintve is észrevehetjük a változásokat, a fejlődést a belső folyamatok hatására. Ez a szerveződésből, az egymás közötti kommunikációból, az aktivitásból egyaránt észrevehető. A kezdetekben egyénekből álló, közös múlttal nem vagy kevésbé rendelkező csoport közösségé válása hosszú idő, és nem is egyenes. A különböző csoportok különböző szintekig juthatnak el. Sokszor akár belső, akár külső események hatására a csoport visszabomlik. Ez az egyéni és a közösség változásainak tükrében természetesnek mondható, illetve sokszor még építő jellegű is, ha utána sikerül a folyamatot visszafordítani, és újra építeni a csoportot. Ez a pedagógus és a csoporttagok közös felelőssége, és ezt tudják is az érintettek. Ezért fontos, hogy a megjelenő problémák kezelési módja egyre eredményesebb legyen, a megoldáshoz vezető utakat közösen keressék és találják meg a résztvevők.

A csoporton belül formálódó, alakuló viszonyokat, kapcsolatokat szociometria segítségével szokás mérni. Erre szolgálnak a különböző típusú kérdőívek, kérdések és a válaszok alapján készülő szociogramok, kapcsolati hálózatok, amik a változások követésében, az aktuális helyzet értékelésében segítheti a pedagógusokat. E célt szolgáló, kevésbé direkt módon, játékokat is alkalmazhatunk. Amelyeket lehet a gyerekekkel megbeszélve, egyeztetve, elemelve használni, ami ön- és társismeretre is szolgál és ez az emberismeret általam választott témájához is hozzátartozik. Ezt a nagyobb 16-18 éves korosztály számára ajánlom és egy olyan közösségi szinten, amikor a légkör bizalmassá vált már, és a csoport résztvevői is vállalják a játékot.

Tulajdonképpen ez egy tükör az erre vállalkozó diáknak, másik oldalról a társainak. Két részre bonthatnánk a játékot, választhatjuk csak az egyiket vagy dönthetünk úgy, hogy a kettőt egymásután alkalmazzuk, így a legerősebb. A csoport vezetőjének felelőssége, hogy felmérje, hol tart a csoportja, hogyan értelmezi, dolgozza fel a kapott „képet” a gyerekekkel és maguk a diákok fel tudják-e dolgozni. Azért írtam mindezt le, mert az önismereti játékok kavarhatják fel leginkább az érzéseinket, és ezek jó irányú, pozitív lezárása fontos, még akkor is, ha a kapott eredmény nem hízelgő. Csak önkéntes jelentkezés alapján szabad elkezdni a játékot. Szabad tér szükséges hozzá.

❖ Társas tükör

A jelentkező diák kiáll a tér közepére. A helyét egy székkal helyettesítjük, amíg a társait a székhöz viszonyítva beállítja úgy, ahogy ő érzi kapcsolatuk erősségét, kötődésük fokát. Majd visszaáll a szék helyére és megnézi a „képet”.

Érdeemes megbeszélni a beállítást, milyen szempont alapján állította be a többieket, hogy mindenki értelmezhesse. Ez egy pillanatnyi helyzetet tükröz, ami bármikor változhat és lehet, hogy a következő nap már más „kép” formálódna össze. Ezt hangsúlyoznunk kell.

❖ Egyéni tükör

Az előző ellentéte. A vállalkozó diák visszaáll a szék helyére háttal a csoportnak. Közben a többiek állnak be aszerint, hogy ők hol érzik magukat, milyen távolságra társuktól. Ha kész a tükör, a társuk visszafordul és megnézheti a különbséget az általa kialakított képhez képest, ha az előzőt is kipróbálta. Ha nem, ez akkor is erős visszajelzés és a belső elgondolásaihoz tud viszonyítani.

Azt gondolom mindkét játék megbeszélést igényel, amiben a pedagógus szerepe elsősorban a figyelem és az elértések, bántások kialakulásának megakadályozása. A pedagógus nem vesz részt a „tükörképekben”.

A kisebb 10-12 éves korosztály körében inkább a pedagógus számára fontos a kialakuló, változó kapcsolatok meglátása. Ezért itt nem a gyerekek felé való tudatosítás az elsődleges, hanem hogy a vezető számoljon az eredménnyel. A játék egyszerű.

❖ Cipőkupac:

Körben ülünk és megkérjük a gyerekeket, hogy az egyik cipőjüket vegyék le (jobbat vagy balt mindenki), és rakják le a kör belsejébe úgy, hogy ezzel válaszoljon a kérdésre. Például: Tedd le a cipődet amellé a cipő mellé, vagy cipők közelébe, akinek vagy akiknek a gazdájával szívesen játszanál együtt!

Nem minden esetben akad első önkéntes, aki lerakja a cipőjét, mindenki a másiktól várja ezt. Ilyenkor egy olyan gyereket kérjünk, aki kevésbé visszahúzó és utána többen is folytatni fogják a sort. (Ez nem a szószólót jelenti feltétlenül). Nem kell egyesével sorban rakni a cipőket és sürgetni sem őket. Csoporttól függ, hogy inkább megfontoltabban helyezgetik, változtatják a cipő helyét. Vagy gyorsan kialakul egy kupac, ami ráadásul szét is esik. Ez nem baj. Azért választottam a cipőt, – lehet

bármilyen más is, ami személyre vonatkoztatható – mert egyrészt az első élményem, mint résztvevő, ez volt, amit akkor szükségképpen választottunk (sőt az papucs volt), másrészt a humor megjelenésével a helyzet feszültsége is oldódik.

Ez néhány példa arra, hogy a játékot komolyan véve mennyi mindent megláthatunk egymásból, mennyi mindent tanulhatunk belőle és valahol az élmény megmarad játéknak. Másrészt pedig a játékvezető felelősségét mutatja meg és azt, hogy számára ez nem lehet játék.

IV. Foglalkozások leírása

A dolgozatomban utolsó részében két konkrét óravázlatot mutatok be. A választott téma tematikájának megfelelően választottam ki a tanítási anyagot és a hozzájuk kapcsolható játékokat. A tematika kiindulópontjául Kamarás István – Vörös Klára: Embertan I. című könyve szolgált, illetve az „én és a másik ember” témájához kapcsolódó rész. A kiválasztott rész tematikája:

I. Kommunikáció

- Jelek
 - nemzetközileg elfogadott, egyezményes jelek
 - egyértelmű kifejezések (kiáltás, gesztusok.)
- Kifejező eszközök:
 - emberi test: testnyelv
 - hang: hangsúly, ritmus, hanglejtés, artikuláció
 - stílus: öltözködés, felvett szerepek
- Tömegkommunikáció
 - sajtó műfajok
 - média hatása
 - média szerepe
- Befogadás:
 - megértés, elérés,
 - egymásra figyelés,
 - emberek közötti kommunikáció
- Mondanivaló:
 - kimondható
 - kimondhatatlan

II. Kapcsolódás (én – én; én – az; én – te;)

- Önismeret:
 - Külső, belső tulajdonságok
 - Feladatok, célok, értékek
 - Milyen vagyok?
 - Milyennek látnak?
 - Milyen szeretnék lenni?
- Kapcsolódásokat, kapcsolatokat értékek, érték párok mentén
 - Bizalom, önbizalom – bizalmatlanság, bizonytalanság
 - Felelősség - felelőtlenség
 - Elfogadás (megértés, tolerancia, empátia)
 - Együttműködés – versengés
 - Őszinteség – hazugság
 - Igazságosság – egyenlőtlenség
 - Egyenrangúság – alá - fölé rendeltség
 - Önállóság – függőség
 - Tisztelet, alázat
- Kiemelem a következő értékeket, amelyekre a foglalkozások is épülnek
 - Szeretet
 - Türelem
 - Empátia
 - Becsület, tisztesség
 - Humor - komolyság
 - Kreativitás

III. Kapcsolatok

- Család
- Barátság
- Szerelem
- Segítő kapcsolat
- Haza

1. Milyen vagyok?

Időtartam: 90 perc

Csoport: 12- 16 fő. Olyan csoport, akik közösen dolgoznak kb. néhány hónapja.

Korosztály: 11-12 év

Téma: Önismeret

Cél: Az Én kifejezése. A rogersi én-kép: az ember reális, ideális és aktuális énjeinek megjelenítése. A három én-hez tartozó kérdések jelentőségének értelmezése. Milyen vagyok most? Milyennek látnak? Milyen szeretnék lenni? Ezek egyenkénti és együttes hatásának, szerepének tudatosítása a gyerekekben. Mindhárom kérdéshez több nézőpontból közelíthetünk.

Szociológiai nézőpont: Az, hogy milyenek vagyunk, milyenné válunk, alapvetően neveltetésünkéből ered. Milyen családból jövünk, jöttünk. Cél felismertetni a gyerekekkel, hogy a különböző tényezők befolyásolják személyiségünk alakulását. Tényezők: környezeti - társadalmi hatások; társadalmi - anyagi helyzet, otthonról hozott szerepek, viselkedésmódok; szokásrendszer. Nézzük meg, hogyan befolyásolja ez, a magunkról kialakított képet? Milyennek látnak mások (öltözet, stílus..stb.)?

Biológiai nézőpont: Az ember biológiai tényezői örökletesen meghatározottak (genetika adottság, ami a születéssel adott: testalkat). Ezek külső tulajdonságainkat és egészségünket nagymértékben meghatározzák. Vannak tulajdonságaink, amelyeken változtathatunk, és erre törekednünk kell! Vigyázzunk testi egészségünkre, / Harmóniánkra: testi, szellemi, lelki – egész-ségesség /

Pszichológiai – etikai nézőpontok: vizsgáljuk meg, hogy különböző énjeink hogyan hatnak ránk, külön – külön és együttesen is. Ismerjék fel a gyerekek pozitív, negatív tulajdonságaikat, értékeiket. Merjenek szembe nézni, a mások által kapott - visszkapott tükörképpel a gyerekek. Reális önismeret felé bevessük a gyerekeket! Mi a helyes, mennyire fogadjam el a másik értékelését. Hogyan látjuk, ítéljük meg a másikat? (A belső értékek tudatosítása.)

A foglalkozás lehetőséget nyújt az önjellemzés gyakorlására: értékeink, hibáink, hiányaink felismerésére, elismerésére. Az önmagunkra és az egymásra való figyelem fejlesztésére. Egymás és önmagunk mélyebb megismerésére.

1. Képek (20 perc)

Egy embert (emberi arcot, alakot) vagy embereket tevékenység (pl: játék, munka, alvás, gondolkodás...) közben ábrázoló képeket tesztek középre. Megkérem a gyerekeket, hogy válasszanak egyet, kettőt közülük. Olyan képet válasszanak, amelyekről elmondhatják, hogy amit ábrázol vagy kifejez a kép, az közös bennük.

Ha mindenki választott, ülünk körbe, a gyerekek mutassák meg a képet a többieknek, és mondják el, miért azt választották. Milyen ő, ami a képpel kapcsolatosan elmondható?

Lesz, aki külső (hajszín, kor...) tulajdonságot mond, és biztos lesznek néhányan , akik belső tulajdonságot, hasonlóságot találnak (vidám, szeret játszani, az ő nagyapja is ilyen komoly...).

- Gyűjtsük össze, milyen válaszokat adtunk, hogyan jellemeztük - a képekhez kapcsolódóan – magunkat. Milyen tulajdonságok ezek? Írjuk le őket!

Tulajdonságok nem tulajdonságok

Külső - belső mik ezek?(érzések, más tényezők)

- Mik határozzák meg ezeket a tulajdonságokat?
- Változtathatunk- e ezeken a tulajdonságokon, befolyásolhatjuk – e alakulásukat?
- Szeretnénk-e változni, változtatni?

Külső: testalkat, egészséges életmód, neveltetés, stílus

Belső: neveltetés, viselkedésünk, milyen lehetőségeink vannak, szeretjük-e magunkat, másokat? Mi az, ami fontos számunkra?

A játékkal, magunktól eltávolítva vizsgálhatjuk meg a „Milyen vagyok?”, milyen az ember, kérdéseket. Ez a távolítás alkalmat ad arra is, hogy a minket sértő, bántó tényezőkről is beszélhessünk, és magunkról is annyit mondjunk el, amennyit épp fel tudunk vállalni.

2. Névjegykártya (35 perc)

Mindenki egy papírra saját maga jellemzéseként írjon le magáról öt ismertetőjegyet. Lehetőleg belső tulajdonságot, értéket, egyéniségére jellemzőt, ami alapján úgy érzi, ráismerhetünk. Ha ez kész, gyűjtsük össze, és osszuk ki összekeverés után, majd közösen próbáljuk kitalálni, kinek a kártyáját húztuk.

Számíthatunk rá, hogy külső tulajdonságokat is fognak írni, ezeket tisztázzuk, és próbáljunk meg közösen, egy személyre illő tulajdonságot találni helyettük.

A „Milyen vagyok?” és „Milyennek látnak a többiek?” kérdések találkoznak ebben a játékban, és a gyerekek is szembesülnek ezzel. Egy jól, működő csoportban ez sikerélményt ad a gyerekeknek, önbizalmat és megerősítést. A gyerekek is érzik, hogy reális-e, amit magukról írtak a társaiktól érkező visszajelzésekből. (könnyen ráismertek; van egy nagyon jellemző tulajdonsága, amit a csoport tud róla...). Ha nem sikerül felismerni valakit a névjegykártya alapján, segítsük ezt. *Pedagógusként közelítő kérdésekkel rávezethetjük a többieket (olyan szituáció, közös élmény megemlékezésével, amiben ilyennek láttuk, vagy hasonlónak).* Illetve közösen keressünk, a mi általunk ismert tulajdonságai alapján, rá illő tulajdonságot, amit ő is elfogad.

Beszéljük meg, miről is szólt a játék?

Milyen vagyok és? Milyennek látnak a többiek?

- Könnyen jöttünk rá kié a kártya? Miért?
- Ismerjük eléggé önmagunkat?
- Melyik tulajdonság illik rá leginkább, melyikről ismertünk rá?
- Miért nem jöttünk rá ki az? Ismerjük-e eléggé? Mikor jellemző ez rá ez a tulajdonság?
- Nagy különbség van a magunkról gondolt, és a rólunk kialakult kép között?

A játék célja, hogy a gyerekek saját értékeiket megfogalmazzák, végiggondolják. Saját emberismeretük tükrözi, hogy társaik mit mondanak róluk, és ezzel szembe kell nézniük. Ez a játék alkalmas erre, és elsősorban pozitív megerősítés ad.

Eddig azt néztük meg, milyenek vagyunk most, milyenek látnak a többiek. Beszélgettünk arról, milyen különbségek lehetnek a kettő között. A következő játékban, a „Milyen szeretnék lenni?” kérdéshez juthatunk közelebb.

3. Varázsbolt (15 perc)

Körben ülünk. A kör közepét egy boltnak képzeljük el, ahol belső tulajdonságok, értékek, erények vannak, és ezeket megvásárolhatjuk. Fizetőeszközünk egy saját pozitív tulajdonságunk, amiből tudunk adni. Mindenki vásárolhat, aki akar. Lehet többet is kérni.

Ha valaki nem kér semmit és azzal indokolja, hogy nincs mit adnia, segítsük, hogy találjon ilyen. Az elhangzottak segítik a pedagógus további készülését.

A játék során kérteket próbáljuk megjegyezni, és a játék megbeszélésénél térjünk vissza rá. A kérdés, hogy tudunk-e valamit mi magunk tenni ezekért az erényekért, tulajdonságokért, értékekért... (pl: szépség, okosság, türelem...) Ha igen, mit kellene tennünk, min lenne érdemes változtatni?

4. Összegzés (10 perc)

Én-kép

Milyen vagyok most? – aktuális-én

Milyenek látnak? – reális-én

Milyen szeretnék lenni? – ideális-én

Énjeink együttesen határozzák meg, milyen emberek vagyunk. A három én, mindig hat egymásra. Hogy mennyire és hogyan, az minden embernél más. Mi is tehetünk azért, hogy olyan emberré váljunk, amilyenek lenni szeretnénk.

5. Ajándék (10 perc)

Körben elhelyezkedve egy – egy szimbolikus tárgyat adunk át egyik társunknak. Megindokolva a foglalkozás egy számunkra megragadó pillanatáért, mozdulatáért, mondatáért, figyelmességéért...

Felhívhatjuk a különböző típusú tulajdonságokra, jellemvonásokra a figyelmet „ajándékozásainkkal”.

A játék a foglalkozás lezárása is egyben, az egyéneken esetleg fennmaradt feszültségeket is oldhatjuk.

Megjegyzés: A foglalkozás itt 90 perc, hagyományos órákban gondolkodva, ezt a foglalkozást két észre oszthatjuk. Az első órán az első két játékkal foglalkozva, azaz az aktuális-énnel és reális -énnel ismerkedhetünk meg. A második órán pedig ideális-én kérdésével foglalkozhatunk, illetve a két foglalkozás anyagát összegezzhetjük. Ebben az esetben, a második óra elején, a „képek” című játékot megismételem, a hozzá fűződő kérdést pedig a második óra anyagához igazítva: a „milyen szeretnék lenni” kérdésre változtatom. Több képpel kiegészítve az előző foglalkozás képeit, színesebbé tehetjük a válaszok lehetőségét a gyerekek részére, illetve a távolabbi jövő kérdésével is foglalkozhatunk.

Az idősebb korosztályban a 16-18 évesek körében ugyanezt az órát megtarthatjuk, néhány kiegészítéssel, amelyek a következők:

Az első játék helyett bemutatkozás című játékot játszathatnánk, amely önismeret és társismeret is egyben. A játék leírása a 68. oldalon található.

Második játéknál a nehezebb változatot alkalmazom, amely a 69. oldalon olvasható.

Azoknál a kérdéseknél, amelyek a változási lehetőségekről szólnak, ebben a korosztályban mélyebb válaszokat kaphatunk, és konkrétabb megfogalmazásokkal dolgozhatunk. Így a biológiai, szociológiai, erkölcsi tényezőket is közelebbről vizsgálhatjuk.

2. **Alá- fölérendeltség** (egyenrangúság)

Időtartam: 90 perc

Csoport: 12-16 fő

Korosztály: 16-18 évesek

Téma: Kapcsolódások

Az emberi kapcsolatokban, viszonyrendszerekben, különböző rendszerekben gyakran megjelenik az alá és fölérendeltség. Mindennapjainkban átéljük az ehhez kapcsolódó szerepeket, hol tudatosan, hol tudattalan részeseként. Fontos, hogy a gyerekek kipróbálják az alárendelő és alárendelt szerepet is. Egyrészt, mert ez a

mai világban nélkülözhetetlen; másrészt, ahhoz, hogy egyenrangú félként vehessünk részt kapcsolatainkban, szükséges megtapasztalnunk, megismernünk más viszonyulásokat is.

A testi, lelki szellemi adottságainkat tekintve mindannyiunknak vannak pozitív, negatív értékei, amelyek alá- és fölérendelt viszonyokat eredményezhetnek.

Cél: Megkeresni és vizsgálni az alá - fölérendeltség kiváltó okait, a különböző emberismerettel foglalkozó tudományok nézőpontjaiból. Az egyén előnyös vagy hátrányos helyzetének pozitív vagy negatív adottságainak tükrében.

Szociológiai nézőpont: A gyerekek felismerjék, hogy életükben jelen vannak ezek a viszonyok a különböző helyzetekben; szociális helyzet, társadalmi rang, vagy neveltetésből fakadó tényezők által. (Családi szerepek, anyagi helyzet, kulturális különbségek) Ezt értelmezni, és a későbbiek során kezelni tudják.

Biológiai nézőpont: Annak tudatosítása a gyermekekben, hogy ez, az élet különböző területein alapvető hátrányt jelent az érintetteknek. Érezzék át ennek jelentését! Biológiai hátrány: születési rendellenesség – betegség, testi- szellemi fogyatékoság, származás.

Pszichológiai nézőpont: Megvizsgálni, hogy érzéseinkre, érzelmeinkre hogyan hat egy ilyen szituáció. Személyiségünkre, temperamentumunkra, jellemünkre hogyan hat a két különböző jellegű viselkedés mód. Mi magunk hogyan viselkedünk hasonló szituációban. Min lehetne, kellene változtatni.

Etikai nézőpont: Néhány szituáció eljátszása során megvizsgálni, hogy meddig mehetünk el bennük, úgy hogy ne bántsuk meg másokat, és ne éljünk vissza a helyzettel. A helyzettel való visszaélés kérdésében különbséget kell tennünk a szándékosan, vagy akaratlanul megélt fölérendelő szereppel.

1. Séta: (12 perc)

Sétáljunk a teremben (szabad tér) beszéd és érintés nélkül.

A csoport egyik fele azt az instrukciót kapja, hogy egyenes derékkal, kihúzva magát, sétáljon tovább, tekintetét előreszegezve. Míg a többiek ugyanúgy folytassák tovább a sétát, mint eddig, és próbáljanak szemkontaktust kialakítani a csoport másik részével. Majd változtassuk meg az instrukciót.

A csoport egyik fele lehajtott fejjel szemkontaktust nem vállalva sétáljon tovább, a csoport másik fele, próbáljon ebben a helyzetben szemkontaktust találni.

Beszéljük meg, milyen érzés volt: egyenes testtartással járni (pl. büszkeség, hatalom, határozottság); lehajtott fejjel menni: (alázat, félelem, elhagyottság, sikertelenség).

- Sikerült-e kapcsolatot kialakítani valamelyik helyzetben? Mit gondolsz miért?
- Milyen kapcsolatot, egymáshoz viszonyulást tükröztek a helyzetek?
- Mi jellemző ezekre a viszonyulásokra?

A játék szerepe: bemelegítés, ráhangolódás a foglalkozás témájára; az alá-fölérendelt viszony jelképes felidézése.

A játék célja, hogy a gyerekek felidézzék a magukban rejlő érzeteket, érzéseket, véleményeket a témával kapcsolatban és közben egymásra hangolódjanak.

2. Ötletbörze (20 perc)

3 – 4 fős csoportokat alakítunk, minden csapat íróeszközt és papírt kap. A feladat: gyűjtsék össze a diákok azokat a helyzeteket, szituációkat, amelyekben a résztvevők alárendelődnek másoknak; vagy maguk a résztvevők kerekednek felül a csoporton. Azt is írják mellé, mi vagy mik lehetnek a kiváltó okok. Próbáljanak meg az élet minél több területéről hozni példákat. A kis csoportos munka után, nagycsoportban egyeztessük és egészítsük ki a listánkat. / *Példák* /

Szituáció	helyzet	kiváltó ok
	Okos – buta	tanultság, szellemi fölény
	Gazdag - szegény	anyagi helyzet, szociális helyzet
	Főnök - beosztott	hatalom, kiszolgáltatottság
	Erős - gyenge	testalkat, fizikum
	Szülő - gyerek	függőség, családi szerepek, kor
	Férfi, nő	társadalmi szerepek
	Egészség, betegség	életminőség (biológiai ért.)

- A közös megbeszélés néhány szempontja:
- Ti magatok éltetek-e át, hasonló szituációt?
- Melyik oldalról?
- Sikerült-e feloldani ezt a szituációt?
- Szerintetek miért alakultak ki ezek a szituációk?

Az előző játék záró kérdései vezetnek az ötletbörzéhez. Könnyebb konkrét példák mentén jellemezni ezeket a viszonyulásokat. Saját életünk, környezetünk, és olvasott, látott, hallott élményeink nagyon sok szituációt eleveníthetnek fel bennünk. Ezért alkalmazom ezt a munkaformát.

Az ötletbörze lényege, hogy rövid idő alatt ötleteinkkel egymást is motiválva több szempont szerint vizsgálódhatunk. Ebben a feladatban a kiváltó okok megkeresése a fontos. Ezt kérdésekkel utalásokkal, példakezdeményekkel segítheti a pedagógus.

3./a Szituációs játék (30 perc)

Az összeírt példákból játszunk el három, négy szituációt. Mutassák be a diákok, a kommunikáció kifejezőeszközeivel, hogyan, miből bontakozik ki egy ilyen szituáció, hogyan zajlik és hogyan zárul le.

.Kiscsoportos munka. Különböző munkaformát ajánlhatunk a szituációtól és adott csoporttól függően.

Képek, tablóképek: szituáció szakaszainak megjelenítése testnyelv segítségével.

Belső hangok: a szereplők gondolatait is megjelenítjük, ezek a belső hangok. Így a kimondott és kimondatlan gondolatokat is halljuk.

Hagyományos verbális színházi jelenet:

A jelenetek beszéljük meg! Szempontok lehetnek:

- Milyen érzés volt lejátszani az adott szerepet?
- Te is így oldottak volna meg a szituációt?
- Minden alkalommal visszaél a helyzettel az, aki előnyösebb pozícióból indul?
- A kiscsoportos munka során könnyű volt eldönteni, hogy záruljon le a jelenet?
- Etikailag elfogadhatók ezek a szituációk?

- Milyen kapcsolatban, viszonyban zárult volna ugyanez a szituáció másképp?(Egyenrangú vagy segítői kapcsolat)
- Miben lenne más a viselkedés mód egyenrangú vagy segítői kapcsolatban? Miért?

3. /b Fórum színház (15 perc)

Válasszunk ki egy szituációt az előbb eljátszottak közül. Nézzük meg, hol és mit változtathatnánk a jeleneten úgy, hogy ne legyen bántás a felek között, és ne éljünk vissza a helyzettel!

Ajánlott munkaforma: fórumszínház

A kiválasztott szituációt a szereplők elkezdi, a többiek megfigyelőként, nézőként vesznek részt a játékban. De, lehetősége van mindenkinek arra, hogy megállítsa a jelentet: tanácsot, ötletet adjon, vagy helyet cseréljen valamelyik szereplővel és ő maga folytassa a szituációt.

Ebben a játékban etikai kérdésekkel foglalkozhatunk. Ezt a munkaformát alkalmazva több utat megnézhetünk, megvitathatjuk az adott kérdéseket, helyzeteket több szempont szerint. Az egyéni ötletek, megoldások is jobban érvényesülhetnek. A szereplés szabadon választott, mindenki a számára vállalható módon vehet részt a játékban.

4. Összegzés (10 perc)

Az óravázlat téma címszavánál leírt és az egyes játékok során leszűrt tapasztalatok gondolatok összegzése, összefoglalása.

5. Pálcikás kapcsolat

A játékhoz a csoport létszámának megfelelő hurkapálca szükséges. Mindenki egy pálcikát kap, amit a bal kezébe vesz. A szabad tenyerével pedig egy „kapcsolatot” keres. Úgy alakítsuk ki ezeket a kapcsolatokat, hogy mindenkinek mindkét tenyere foglalt legyen, és ne különálló köröket formáljanak a gyerekek. Ha magas a csoport létszáma, akkor 2 kisebb kapcsolati hálót alakítsunk ki. A feladat ennek megtartása, hogy ne essenek le, vagy törjenek el a pálcikák.

Lágy zenét hallgathatunk közben, és erre, ha már megtaláltuk az egyensúlyt, együtt mozoghatunk is.

A játékot levezető játékként alkalmazom. A sikeres, jó hangulatú játékhoz a „kapcsolatok” egyenrangúsága fontos, amiről érintőlegesen szót ejtettünk, és amiről a következő óra is szólhat. Másrészt a zene és az együttes mozgás feloldhatja a foglalkozás feszültségeit, amire ennél a foglalkozásnál szükség van.

V. Függelék

Játéktár

A következőkben leírt játékok úgy érzem teljes mértékben alkalmazhatóak az egyes témák tanításánál. Ahogy korábban is szoltam róla, a játék alkalmazásánál a csoport összetételétől, körülményeitől, a pedagógus személyiségén át, az aktuális események is közrejátszanak. Ebben a részben olyan játékokat írok le, amelyek kapcsolhatóak az egyes tanítási részekhez. Ezeket jelezni is fogom a játékok leírásánál. Egy játékot több tananyag résznél is használhatunk, a játék céljától függően.

Az egyes játékok leírásánál a játékokhoz kapcsolódó beszélgetésekhez néhány megbeszélési szempontot is hozzáfűztem, amelyek színesítik, tudatosíthatják a játék által felszínre kerülő ismeretanyagot, észrevételeket. Természetesen a csoportban aktuálisan felmerülő kérdéseket is meg kell beszélnünk a téma kapcsán. A beszélgetések sokkal eredményesebbé és aktívabbá válnak, minél inkább a diákok maguk is tesznek fel kérdéseket egymásnak. A játékok többsége a kisebb és nagyobb korosztályban egyaránt alkalmazhatóak.

Önismeret, társismeret

(én-kép, önértékelés, önjellemzés, értékeink vállalása, önbizalom)

1. Bemutatkozás, bemutatás

Leírás: Mindenki válasszon magának párt és két percben mondja el magáról azt, amit fontosnak tart, utána fordítva. A bemutatkozás közben ne kérdezzünk a másiktól, ha nem tölti ki az időt csendben maradunk. Utána páronként bemutatjuk egymást, amit ebben a két percben tudtunk meg. Ha ez megtörtént, beszéljük meg a bemutatásokat.

Szemponatok lehetnek:

- Ugyanazt mondta-e el társunk, amit mi mondtunk Neki?
- Tett hozzá mást is, amit korábban tudott meg rólam, vagy benyomásként kialakult benne rólam?

- Kihagyott valamit?
- Mit mondtam el magamról? /külső, belső tulajdonságok /
- Én hogy mutattam be a társamat?
- Tényleg ezek a legfontosabbak, amit tudhatunk róla?
- Mi fogott meg leginkább, miközben bemutatkozott?
- El tudtam vonatkoztatni attól, amit eddig tudtam a társamról?

Figyelem:

- Arra, hogy mindenki szóhoz juthassunk, mindenki véleménye felszínre kerülhessen,
- Ha valakinek valami rosszul esett beszéljük meg, mielőtt tovább mennénk
- Ezekből a kérdésekből kiderül, mennyire mások vagyunk. Milyen sok dolgot, de mindenki mást és mást fedezhet fel ilyen rövid idő alatt is.

2. Névjegykártya

Leírás: Mindenki egy papírra saját maga jellemzéseként írjon le magáról öt ismertetőjegyet. Lehetőleg belső tulajdonságot, értéket, egyéniségére jellemzőt, ami alapján úgy érzi, ráismerhetünk. Ha ez kész, gyűjtsük össze, és vagy osszuk ki összekeverés után, vagy közösen próbáljuk kitalálni, kinek a kártyáját húztuk.

Szemponatok lehetnek:

- Könnyen jöttünk rá? Miért?
- Melyik jelző illik rá leginkább, melyikről ismertünk rá?
- Miért nem jöttünk rá ki az? Ismerjük-e eléggé? Mikor jellemző ez rá?

Fokozás: Párokban dolgozva, írjunk egymásról névjegykártyát, beszéljék meg hogy sikerült, majd osszák meg az egész csapattal. Hosszabb ideje együttműködő csoportnál azt is megtehetjük, hogy kihúzzuk egymás nevét, elkészítjük a kártyákat és felolvassuk egyenként. További szempont lehet így:

- Ráismerünk - e magunkra?
- Én is ezt gondolom magamról?
- Harmóniában van ez az aktuális, reális, ideális én-képemmel?
Melyikkel inkább?

3. Varázsbolt

Leírás: Körben ülünk és a kör közepét egy boltnak képzeljük el, ahol belső tulajdonságok, értékek, erények vannak, és ezeket megvásárolhatjuk. Fizetőeszközünk egy saját pozitív tulajdonságunk, amiből tudunk adni. Mindenki vásárolhat, aki akar. Lehet többet is kérni.

Szemponatok lehetnek: miért ezt kértük és adtuk?

Figyelem: ha valaki nem kér semmit és azzal indokolja, hogy nincs mit adnia, segítsük, hogy találjon ilyen. Az elhangzottak segítik a pedagógus további készülését.

Fokozás: a varázsboltban mi vagyunk és a mi tulajdonságaink. Egymástól kérhetünk számunkra értékes tulajdonságokat. /Amit kérünk, ahelyett adunk is valamit az illetőnek. /

4. Ajándék

Leírás: Körben elhelyezkedve egy – egy szimbolikus tárgyat adunk át egyik társunknak. Megindokolva a foglalkozás egy számunkra megragadó pillanatáért, mozdulatáért, mondatáért, figyelmességéért...

Figyelem: felhívhatjuk a különböző típusú tulajdonságokra, jellemvonásokra a figyelmet „ajándékozásainkkal”.

Ez a játék alapvetően lezáró jellegű, egy foglalkozás vagy foglalkozás sorozat, téma lezárásakor, az abban való együttes élmények, örömök kifejezésére.

Kommunikáció

(verbális, non – verbális kifejezőeszközök, megértés, befogadás)

5. „Beszélgetések?”

Mindhárom játék egy – egy érzékszervünk kivonásával történik az egyik fél részéről. Ennek hatásait vizsgáljuk a gyakorlatokban. Párokban dolgozunk, a párok egymással szemben ülnek. Célszerű két kört formálnunk.

a.)Egyik fél (pl. a belső körben ülök) befogja a fülét, és csak figyeli társát. A pár másik tagja instrukció szerint egy adott történetet mesél el, vagy egy adott témáról beszél.

Szemponatok:

- A „süket” mit értett a beszélő által elmondottakból?
- Miből következett erre?
- Kíváncsi volt a történetre, miért?
- Milyen érzés volt mesélni az adott körülmények között?
- Mi zavarta, próbálta – e valamivel segíteni a megértést?
- Jobban gesztikulált, használt jeleket?

Figyelem:

- Tényleg ne hallja a hallgató a másikat, így izgalmasabb a feladat!
- Érdekes ugyanarról beszéltetni a beszélőket és inkább egy örömteli pillanat, jó sztori, vidám történetet meséltessünk el.

b.) Egyik fél becsukja a szemét, csak a hangra figyel. A másik fél tetszés szerinti témáról beszél a „vaknak”, de kifejezéstelenül csak monotonon, érzelmek nélkül.

Szemponatok:

- A „vak” mit értett a szituációból, milyen hangulatot. Milyen közegben történhetett az esemény
- Milyen érzés volt így hallgatni a társunkat
- A beszélőnek könnyű volt-e így mesélni, mivel próbálta kompenzálni az előadásmódot?
- Ez a kommunikációt sikeresebbé tette-e ?
- Figyelem: érdemes egy aktív eseményt témának adni, hogy ne legyen könnyű a feladat.

c.)Mindkét fél lát és hall. Az egyikük semmilyen megkötést nem kap. A másik félt arra kérjük, hogy rezzentelenül, éreketelenül hallgassa társát, sőt ne is figyeljen rá folyamatosan.

Szemponatok:

- Nehéz – e minden reakció nélkül végighallgatni a másikat?
- Minden esetben így lenne ez?

- Nyugodt tudnál maradni? Ha nem, mi az, amiért elveszítetted a nyugalmadat, türelmedet?
- A beszélőnek milyen érzés volt így mesélni?
- Végig mondtad a történetet? Ha igen miért, ha nem miért nem?

Fokozás: a hallgató fordítson hátat – „fálnak beszél”

Figyelem: a szituációt oldjuk fel

A három feladat mindegyike a kommunikáció zavaró tényezőire világít rá. Egyrészt a nem ép emberekkel folytatott kommunikációs eszközök használatára hívja fel a figyelmet. Ajánlatos a szituációk feloldásaként a helyes kommunikáció plusz eszközeit összegyűjteni, így ezzel segíthetjük a diákokat a hasonló szituációkban való helyes viselkedésben. Másrészt az általános kommunikációs problémák saját bőrünkön való megtapasztalása, az egymásra való figyelem, a meghallgatás, a kommunikációs problémákból adódó konfliktusok felismerése felé vezet és ezek tudatosítására.

6. Igen – Nem

Leírás: Két önkéntes egymással szemben áll. Egyikük az igent, másikuk a nemet mondhatja csak. Egymást gyözködve e két szóval, addig tart a játék, amíg valamelyikük a másik szavát nem mondja.

Figyelem:

- ha úgy érzi az egyik fél, hogy meggyőzte a másik, választhatja a másik szót. Nem csak a tévesztés és a túlzott erőszak nyerhet.
- Az emberi hang, gesztus, mimika, test egyaránt részt vesz a játékban, erre hívjuk fel a figyelmet, próbálják ki.

A játék alkalmas arra, hogy az emberi hang, test kifejező eszközeit felismerjük. És a gyerekek észrevegyék, hogy nem csak felemelt hanggal, erőszakosan lehet a másik emberre hatni. A visszafogottabb gyerekek is szívesen kipróbálják ebben a játékban magukat, akár kikiabálhatják magukat, ami jól is esik és néha szükséges is.

7. „Arcaink”

Nagyon sok játék szól a mimika, gesztusok, test-nyelv kifejező erejének megismeréséről, kipróbálásáról, tudatosításáról. Ezek többsége humoros és a gyerekek nagyon élvezik, emellett ezek megmaradnak bennünk és a későbbiek során tudunk építeni rájuk.

a.) „színházban az arcunk”

A címét szó szerint értem, az arcunk a színház, és a kezünk a függöny ebben a játékban. Ülünk körbe, hogy mindenki lássa egymást. Mindenki képzeljen el három különböző érzést kifejező arcot, amely vagy jellemző rá, vagy abszolút nem jellemző rá. Ha mindenki kigondolta, egyenként nézzük meg egymás arcait és fejtük meg, ki mit próbál kifejezni.

Szempontok:

- Mit választottál, rád jellemző vagy nem jellemző arcokat? Miért?

Figyelem:

- Ne ugyanazokat az arcokat mutassák be a gyerekek, ezt kérdésekkel, megjegyzésekkel segíthetjük.
- Csendben készüljünk rá és várjuk ki egymást.

b.) Vedd át és add tovább / az előző folytatásaként is alkalmazhatjuk /

Leírás: Körben ülünk. Az arcunkat, fejünket, kezeinket használva próbáljunk meg bemutatni minél több érzést, érzelmet, gondolatot. Egy önkéntes felvesz egy pózt, majd a Tőle jobbra ülő átveszi ezt, és lassan jobbra fordulva „elviszi” középig, majd innen egy új – saját pózt fölvéve fordul jobbra, és a következő ember ugyanezt folytatja. A játék addig tart, amíg új ötletek jönnek, vagy szélsőséges pózokat nem hoznak a résztvevők. Beszéljük meg a „képeket” egymást kérdezve.

Szempontok:

- Értetted az átvett kifejezést?
- Könnyű volt váltani?
- Befolyásolta az előtted levő póz az általad kigondoltat?
- Te is így fejeznéd ki ezeket az érzéseket?
- Mi az, amit nem tudunk kifejezni, miért?

- Figyelem: ne nevetésbe csapjon át a játék, akkor nem veszíti el a funkcióját.

8. „Találkozásaink I.”

Leírás: Kiscsoportokban, párokban dolgozzunk! A feladat egy jelenet felépítése, bemutatása. A csoportok ugyanazt a helyszínt, szituációt kapják. A szereplők különböznek, korukat, nemüket, foglalkozásukat tekintve. Ezt nem tudják előre a gyerekek. A megfigyelési szempontok a bemutatás közben a többiek számára: mi a szituáció, kik között zajlik (kor, kapcsolat...)

Szempontok:

- Miből következtettél a szereplők korára?
- Milyen ruhát viselhetnek?
- Milyen a viselkedése, beszédmódja... ?
- Milyen a stílusa?
- Hogyan befolyásolhatja a kommunikáció a stílust, és fordítva?

Kapcsolódások, Kapcsolatok

9. Pálcikás kapcsolat

(kapcsolati viszonyok, koncentráció, egymásra figyelés)

Leírás: A játékhoz a csoport létszámának megfelelő hurkapálca szükséges. Mindenki egy pálcikát kap, amit a bal kezébe vesz. A szabad tenyerével pedig egy „kapcsolatot” keres. Úgy alakítsuk ki ezeket a kapcsolatokat, hogy mindenkinek mindkét tenyere foglalt legyen, és ne különálló köröket formáljanak. Ha magas a csoport létszáma, akkor 2 kisebb kapcsolati hálót alakítsunk ki. A feladat ennek megtartása, hogy ne essenek le, vagy törjenek el a pálcikák.

Lágy zenét hallgathatunk közben, és erre, ha már megtaláltuk az egyensúlyt, együtt mozoghatunk is.

Szempontok:

- Sikerült-e megtartani a kapcsolatot, kapcsolatokat?
- Eltört-e a pálcika – ez mit jelenthet kapcsolatokra fordítva?
- Elejtettétek-e? Miért?
- Tudtál mindkét kapcsolatra figyelni?
- Egyforma koncentrációt igényelt? Miért?
- Te irányítottad a kapcsolatokat, vagy az egyiket?
- Téged irányítottak? Milyen érzés volt?
- Aki újra kezdte, jobban figyelt másodsorra a kapcsolatra?

Figyelem

- Játék közben a vezető segítheti a pálcikák megtartását
- Kisebбекnél inkább a játék előtt mondjuk el, hogy a pálcika = kapcsolat, és utána a pálcikákkal kapcsolatosan beszéljük meg a történeteket, később érdemes átértelmezni a kapcsolatokra.
- Nagyobbaknál játék közben a kapcsolatokról is beszélhetünk. Próbálják meg irányítani ők a másikat, illetve bízza rá magát a másokra.

Ezt a játékot a kapcsolatokról szóló blokk bevezető játékaként jól alkalmazhatjuk. Folytatásaként a pálcikákkal különböző kapcsolati hálókat is megjeleníthetünk. Másrészt a zenére történő együttmozgás felszabadító és nagyon szép pillanatokat hozhat, hagyjuk ilyenkor táncolni a gyerekeket!

10. Mérleg nyelve

(érvelés, meggyőzés, vitakultúra, döntés)

Leírás: A csoportot két részre osztjuk, akik egymással szemben helyezkednek el. A csoportok közötti tér két végpontja a mérleg két oldala. A két csoport közé egy önkéntes áll, akinek a feladata, hogy a két különböző célpont közül válasszon és, abba az irányba induljon el, amerre a többiek érvei alapján menne. Egy eldöntendő szituációban kell érvekkel meggyőzni a középen álló társunkat, mi lenne a helyes választás.

Szemponatok:

- Mi az, ami meggyőzött, egy – egy érv, vagy a csoport összessége?
- Sikerült-e egymást nem túl ordítani, ha nem, miért?
- A csoportok kialakítottak koncepciót, vagy egyéni ötletek alapján sikerült, nem sikerült meggyőzni a társunkat?
- Milyenek a jó érvek?
- Hogyan tudunk meggyőzni másokat hatékonyan?

11. Gyere ide Boldizsár

(meggyőzés, agresszió, ellenszegülés, tehetetlenség)

Leírás: Két sorba feláll a csoport egymással szemben, legalább 5 méter távolságra. Az egyik sor azt a feladatot kapja, hogy egy helyben maradjon minden áron, ne menjen át a másik oldalra. A másik sorban állók feladata, hogy a szemközi párjukat hívják át maguk mellé, érvék el, hogy erre az oldalra kerüljön.

Fokozás: a hívók csak ezt mondhatják: Gyere ide Boldizsár! / vagy egy olyan név, ami nincs a csoportban /

Szemponatok:

- Sikerült – e áthívni a párunkat, milyen eszközökkel?
- Miért mentél oda?
- Miért gondoltad, hogy felemelt hanggal, agresszióval sikerülhet?
- Bosszantott-e, hogy nem jött át melléd a párod?
- Milyen érzés volt ellentmondani? Változott ez az érzés?
- Hogy lehet egy ilyen megoldani? Mit lehet tenni?

Figyelem:

- Ne váljon erőszakossá a játék! / testi bántásra figyeljünk/

12. „Ne hagyj cserben”

(segítői attitűdök, cserbenhagyás, együttműködés, fegyelem, figyelem)

Leírás: A csoporttagokra az 1, 2, 3 számokat osztjuk, körülbelül egyenlő arányban. Sétálunk az adott térben, aki a számát hallja, annak „össze kell esnie” lassan. A

többiek feladata, hogy elkapják az épp összecsuklókat. Mind eközben teljes csendben kell maradnunk.

Szemponatok:

- Sikerült-e úgy végig játszani a játékot, hogy senki nem esett el vagy hagyták cserben?
- Ha nem miért nem?
- Tudtál segíteni a rászorulóknak?
- Volt olyan, hogy segítettél, de közben más összeesett és láttad?
- Mit éreztél miközben „összeestél”, és nem volt melletted senki?

Figyelem:

- Lassan essenek össze, akiknek ez a feladatuk – ne legyen sérülés!!!
- Csendben játszunk, a koncentrációra szükség van!
- Mondhatunk egymás után két számot is, ha úgy látjuk, hogy ügyesek és figyelnek egymásra, és elegendően vannak a harmadik csoportban is.
- Ha valaki „összeesik” mégis, adjunk lehetőséget neki, hogy legközelebb fel tudják segíteni, az esetet beszéljük meg.
- Nem vegyük humorosra, poénosra venni ezt a feladatot!

13. Szemek kapuja

(szemkontaktus, kommunikáció, figyelem, együttműködés)

Leírás: körben állunk, egy valaki kimegy a teremből. Közben a többiek választanak egy kaput 2 ember között, ahol a kijárat lesz a körből. A feladat, hogy miután visszajött a jelentkező a terembe és beállt a körbe, megtalálja a kijáratot. A „kapuk” feladata, hogy tekintetükkel hívják, vonzzák a körben álló társukat, míg a többiek épp ellenkezőleg, taszítják őt. Ha úgy érzi a kereső, hogy megtalálta a kaput, megpróbál kimenni és ez sikerül is, akkor megtalálta a kaput, ha nem folytathatja a keresést.

A játék sikerességéhez, az egész csoport együttműködése szükséges.

Szemponatok:

- Sikerült csak tekintettel hívni, taszítani a társunkat?
- Melyik volt nehezebb?
- Aki a kaput kereste, könnyű volt- e megtalálni? Segítették – e a taszító pillantások?

- Biztos voltál e egyből a kapuban?
- Hol volt könnyebb, a körben állva, vagy a kört alkotók között, miért?

Figyelem:

- Nagy koncentrációt igényel a feladat, csendet és fegyelmet biztosítsunk.

14. Nézőpontváltás

(megértés, elfogadás, egymás érdekeinek, igényeinek figyelembevétele)

Leírás: 3 fős csoportokat alkotunk, amelyek külön – külön, kis körbe ülnek. Egy problémás helyzet szerepeit kapják meg, és a szerepeket magukra öltve kell megvédeniük és bizonyítani igazukat. Néhány perc múlva a vezető leállítja a vitát és mindenki egy székkal arrébb ül, és abból a szerepből kell folytatnia a résztvevőknek a vitát, akinek a helyére ülnek. A feladat tehát az, hogy az épp aktuális szerep helyzetéből folytassák a vitát, onnan ahol ezt a megállításnál abbahagyták, nincs gondolkodási idő. Érdeemes körbe menni minden szerepen legalább egyszer.

Szemponatok:

- Melyik szerep igazát tudtad leginkább képviselni. Miért?
- Nehéz volt váltani? Hányadik váltásnál sikerült ez gördülékenyen?
- Hatott rád a másik szerepének megtapasztalása?
- Minden szerepben úgy érezted igazad van?
- Sikerült közös nevezőre jutni? Ez minek köszönhető?
- Változott – e idővel a vitában való részvételed hevessége?

A kiscsoportokat plusz egy fővel bővíthetjük, a figyelő szerepével, aki egyrészt a szempontváltások tényleges megtörténésében segíthet. Másrészt az egyes résztvevők szerepeinek változásáról is beszámolhatnak.

15. Találkozásaink II.

/viszonyulások és kapcsolatok /

Leírás: Kiscsoportokban, párokban dolgozzunk! A feladat egy jelenet felépítése, bemutatása. A csoportok ugyanazt a helyszínt, szituációt kapják. A szereplők különböznek, korukat, nemüket, foglalkozásukat, pozíciójukat tekintve. Ezt nem

tudják előre a gyerekek. A megfigyelési szempontok a bemutatás közben a többiek számára: mi a szituáció, kik között zajlik, milyen közöttük a kapcsolat.

A szituációk megválasztását a megismerendő fogalom, érték, téma köré építsük.

Például: egy kétfős szituáció, ahol az egyik fél késik. Jól kiválasztott szerepekkel nagyon sok viszonyulásra, értékre, érték párra, erényre mutathatunk rá.

- Késni otthonról – lelkiismeret furdalás, bűntudat, értetlenség, megértés, harag, félelem, féltés, elfogadás, tisztelet, őszinteség, hazugság. .
- Késni egy randevúról – bizalom, féltékenység, szeretet, szerelem, harag, elfogadás...
- Késni egy megbeszélésről – könnyelműség, megértés, egyenrangúság, megalázás, alázat, türelem

Kiélvezhetjük egy – egy elemre, további keretek meghatározásával a játékot. Ez a játék ugyanúgy szól a kapcsolatokról, hiszen a kettő együtt jár. A példában is a szülő – gyermek kapcsolat, a partnerség, szerelem, barátság is megjelenik, vagy megjelenhet a játék során. Így alkalmas arra, hogy a kapcsolatokhoz kössük az egyes viszonyulásokat, viselkedési módokat, és amelyek értékeken át tükröződnek.

Szemponatok:

- Hogyan viszonyultak egymáshoz a szereplők?
- Milyen érzelmi kötődésük lehet, miből gondold ezt?
- Megbízott – e a másik fél a későben?
- Meghallgatták egymást, veszekedtek, vagy nem is számított a történés?
- Hogyan viselkedtek egymással, külsőségekben, pl. érintések?

Mik a jellemzői ezeknek a kapcsolatoknak?

Ez csak egy nagyon egyszerű példa, amelyet mélyíteni, színesíteni lehet. A drámapedagógiában alkalmazott konvenciók nagy segítséget nyújthatnak a kapcsolatokról szóló játékokhoz.

16. Piroska és a farkas

(problémamegoldó tréning)

Leimdorfer Tamás dolgozta ki ezt a problémamegoldó tesztet. Olyan módszert adva ezzel a pedagógus kezébe, amelyet a korosztályok széles skálájában bemutatathatja, megtaníthatja a problémamegoldás lépéseit. Ebben is a gyakorlat, a játékokon keresztül, játékos úton történő tanulás kap főszerepet. Mesék, mesefigurák segítségével készíti a gyereket a megoldáshoz vezető úton. Én a Piroska és a Farkas című mesére írott „Kis Piros és a Nagy Szürke” konfliktust választottam és a két korosztály számára formáltam egy kicsit át.

A két korosztálynál lehet szerep lapok alapvető különbsége, hogy a nagyobbaknál a közvetítő szerepel, amíg a kisebbeknél a problémában érintett 3 fő játssza a főszerepet. Úgy gondolom a kisebbeknél hasonlóan egyenrangú szerepek, könnyebbé teszik a játékot. A közvetítő kívül álló segítő szerepe a 16-18 éves korosztálynál már természetesebb és ők maguk is szívesebben vállalják ezt. Ez persze az adott csoporttól nagymértékben függ és a csoportos munkában való „gyakorlatunktól”. A probléma megoldás lépései amit végigjátszunk a játék során

1. Mi a probléma? Mi történt?
 - Kik között van a konfliktus?

/objektív probléma lista készítése /

2. Mit érzel ezzel kapcsolatban?
 - Én-nyelv használata
 - Engem zavar, bánt, hogy ..
 - Nekem jó lenne, ha ...

/szubjektív probléma lista készítése /

3. Most milyen eredményt szeretnél?
 - „ideális megoldás”
 - Miről nem tudsz lemondani?
 - Mit akarsz mindenképpen elkerülni?
 - Mi az, ami tűrhetetlen lenne számodra?

/nem kell reálisnak lenni

4. Ezek után mit lehet tenni?

- Megvalósítható ez?
- Kinek segít ez?
- Ki fizet érte?
- Igazságos-e?
- Elfogadható ez minden fél javáról?

/reális megoldás megkezdése /

A játék folyamata

Csoportalakítás (szerepek számának megfelelően 3-4 fő) külön-külön körökbe üljenek le, húzzák ki a szereplapot és olvassák el.

Szerepbe lépve mutatkozzanak be egymásnak kik ők.

a.)1. lépés → nem szerepben

Csoportban összegezzék és írják le, majd minden csoport mondja el, szerintük mik a problémák.

b.)2. lépés → szerepben (érzelmekkel) mondják el mik a problémájuk, mint nagymama....

Csoportban összegezzék és írják le, majd minden csoport mondja el, szerintük mik a problémák.

Megjegyzés: Itt már jelentősebb különbségek szoktak lenni, a személyiség is szerep, illetve a kiscsoport személyiségétől függően. Érdekes meghallgatni az egyes változatokat – ez már befolyásolja a későbbi vitát és megoldást.

c.) 3. lépés → szerepben

Csoportban összegezzék és írják le, majd minden csoport mondja el, szerintük mik a problémák.

Megjegyzés:

- Tulajdonképpen itt minden fél hallhatja a másik elképzeléseit, amit általában csak elképzeltünk, talán el sem képzelünk. Így ez hatással lehet a gyerekekre is. Biztassuk őket nyugodtan, hogy hozzanak a földtől elrugaszkodott megoldási lehetőséget is.
- Az erőviszonyokat itt a csoporton belül is fel tudják mérni a gyerekek.

d.) 4. lépés → szerepben, és néha kilépve belőle rövid megbeszélésekkel

Megjegyzés:

- Beszéljék meg előre kinek-kivel kell beszélni ahhoz, hogy megoldás születhessen!
- A vitákat szerepben játsszák el, a harmadik szereplő szerepéből kilépve segítheti ennek lefolyását.
- Nagyobbaknál szerepen kívül a nézőpontok összeegyeztetésével, a kérdéseket végiggondolva hatékonyabb lehet a játék.
- A lehetséges megoldás megtalálása a különböző csoportnál más és más időigényű, ha valamelyik csoport hamar kész van, megfigyelőként csatlakozhatnak egy másik csoporthoz.
- Gondolják végig az egész folyamatot a bennük lezajló változásokat végignézve!

A megoldásokat megosztjuk egymással, megbeszéljük ki hogyan jutott el idáig, hol voltak fordulópontok, hogyan éltek meg a játékot, a problémát. Van olyan megoldás, amit minden csoport el tudna fogadni? Összegzés.

Tovább is folytatható a tréning és már kisebbeknél nem fér bele a másfél órába és szerintem a csoport többségének elég is, az eddigiekben leírt feladat sor.

e.) Nem mondják el a csoportok a többieknek a saját „megoldásukat” hanem egy helyre gyűlnek a farkasok, a Piroskák... és ők megbeszélik mi lett az eredmény.

- Ebben ők honnan- hová jutottak?
- hogyan érték el azt a megoldást.
- Milyen szerepük volt a csoportban.
- Melyik lett a legjobb megoldás az adott szerepből tekintve.

f.) Mindenki visszaül és elmondja milyen megoldások születtek máshol.

Változtatottok a megoldásokon, ez mindenkinek jobb lehet?

g.) A megélt tapasztalatok összegzése, szerepek és egyének, és a problémamegoldás lépéseinek tükrében.

Szerepleírások kisebbeknek

Piroska

Te vagy Piroska és egy város lakótelepén laksz az anyukáddal együtt egy kis lakásban. Nemrég költöztetek ide. Eddig a nagymamával éltetek az erdő szélén egy szép házban, de ő nem akart veletek a városba jönni, hiszen egész életét ott töltötte. Mindennap meglátogatod, hisz Te viszed az ebédet is, mert anyukád egész nap dolgozik. Ennek a sétának örülsz is, mert mindig is szeretted az állatokat, növényeket, így legalább bejárod az erdőt. Vagyis ami maradt belőle, mert míg a lakótelepet építették, kiirtották a nagy részét, és lassan az állatok is kihalnak. Már csak egy FARKAS él itt, akivel jóban voltál, sőt ételt is adott neki, de amióta zaklatja a nagyit, nem adsz neki enni. Nagymama fél, de semmiképpen nem akar a városba költözni.

Farkas

Te vagy a farkas, aki családjával itt élt az erdőben, békében, nyugalomban messze a város zajos életétől. Egyszer csak azt vetted észre, hogy az erdőbe idegenek jönnek, kiirtják az otthonodat, a családodat és elvesztetted az emberek embertelensége miatt. Volt néhány család az erdőben, akik elfogadtak, akiket elfogadtatok és sok éven át éltetek egymás mellett, de minden megváltozott. Szinte nincs is már erdő, nagyon sok állat elpusztult nincs hová menned, nincs mit enned. Nagymama és Piroska egy darabig etetett de már ez is megváltozott. Piroska elköltözött. Igaz minden nap erre jár, de már nem ad ételt Neked. Már oda jutottál, hogy meg kellett enned a Nagymama tyúkjait is, mert éhes voltál. Elvették mindenedet. Ha bemész a városba, megölnék. Csak a nagymama maradt, de szereted őt. De ha nem változik rövid időn belül valami, őt kell megenned.

Nagymama

Öreg „anyóka” vagy és nem érted miért változott meg ennyire a világ. Több mint negyven éve élsz ebben a házban az erdő szélén. Boldogan éltetek itt a lányoddal és az unokáddal, míg két éve nem történt a nagy változás körülöttek. Először az erdőben jelentek meg idegenek, lakótelepet építettek kiirtották az erdő nagy részét, zajos bűdös lett. A lányod a városban kapott állást, ezért elmentek. Egyetlen biztos

pont és erőt adó dolog, hogy minden nap kiállsz az ajtóba, és az erdőt látod, érzed, a megszokott kertet és emlékszel a szép időkre. Piroska minden nap meglátogat és hozza az ebédet, beszélget Veled és próbál rávenni, hogy költözz hozzájuk. De te már nem akarsz sehová menni az utolsó éveidben. Mostanában nyugtalan vagy és félelem fogott el. A farkas egyre közelebb merészkedik a házhoz és a múlt héten megölte és megette a tyúkjaidat. Már nem hallgat rád, sőt rád villantotta nagy szemeit. Megrémisztett. Nem tudod mi tévő legyél.

Szerepleírások nagyobbaknak

Piroska

Te vagy Piroska az unoka, aki fiatal felnőttként keresi helyét a világban. Egyedül élsz egy lakótelepi ház kis lakásában. Nemrég költöztél ide, eddig a nagymamával éltél családi házban az erdő szélén, de ő nem akart veled jönni, mindig is ott élt. Már öreg, beteges, ezért minden nap meglátogatod. Nagyon szereted az erdőt, ott nőttél fel, mindig is szeretted az állatokat, növényeket most is miközben a nagyihoz mészmарadékokat adsz a kisebb állatoknak, bejárod az erdőt. Vagyis ami maradt belőle, mert míg a lakótelepet építették, kiirtották a nagy részét és lassan majd minden állat is kihal. Be is léptél a környezetvédők közé, és amivel tudod, véded a fennmaradt erdőt és az ott lakókat. Az elmúlt időben a nagymama mondta, hogy a farkas többször berontott a kertjébe és minden ehetőt elpusztított már. Egy időben adtál neki ételt, de mióta zaklatja a nagyit nem adsz neki, de nem is találkoztál vele az utóbbi néhány napban. Nagymama fél, de semmiképp nem akar a városba költözni. Nem tudod mit tegyél, de ez így nem mehet tovább.

Nagymama

Öreg „anyóka” vagy és nem érted miért változott meg ennyire a világ. Több, mint negyven éve élsz ebben a házban az erdő szélén. Boldogan éltetek itt a férjeddal és az unokáddal, míg két éve nem történt a nagy változás. Minden összeomlott körülötted. Először az erdőben jelentek meg idegenek, lakótelepet építettek kiirtották az erdő nagy részét, zajos bűdös lett. Piroska mégis elment, épp erre a lakótelepre és beállt azok közé akik ezt tették Veled. Ő környezetvédőknek nevezik őket. A férjed meghalt és ezután az egészséged is elhagyott. Egyetlen biztos pont és erőt adó

dolog, hogy minden nap kiállsz az ajtóba és az erdőt látod, érzed, a megszokott kertet és emlékszel a szép időkre. Piroska minden nap meglátogat és hozza az ebédet, beszélget Veled és próbál rávenni, hogy költözz hozzá. De te már nem akarsz sehová menni az utolsó éveidben. Mostanában nyugtalan vagy és félelem fogott el. A farkas egyre közelebb merészkedik a házhoz és a múlt héten megölte és megette a tyúkjaidat. Már nem hallgat rád, sőt rád villantotta nagy szemeit. Megrémisztett. Nem tudod mi tévő legyél.

Farkas: ugyanaz, mint a kicsiknél

Polgármester

Te egy köztisztviselőnek örvendő ember vagy, nehezen, de sikerült elfogadtatnod magad. Megoldottad a problémákat. Még az is sikerült elérned, hogy az erdő -talán ligetnek nevezhetnénk ma már- egy része megmaradjon a nagymama házával együtt, amit persze a lánya lelkes környezetvédőként segített. Azt is tudod, hogy az állatok nagy része kihalt és már csak néhány állat él ott. Hallottad, hogy problémák vannak ismét. Szeretnéd, ha megmaradnál tisztességes polgármesternek. „Hogy mi a jó megoldás?” Felkeresed az érdekelt feleket, hogy megelőzd a bajt.

17. Angoli Borbála

/ drámaóra /

Csoport: középiskolások, akik drámaórán már vészt vettek, de még kezdők.

Körülmények: szabad térrel rendelkező tanterem

Eszköz: papír, a ballada szövege létszámnak megfelelően

Idő: 90 perc

Témák:

- Felelősség vállalása
- Környezet befolyása
- Szégyen vállalása
- Szeretet (becsület)
- Erkölcsi dilemma

Fókusz: Kinek tartozunk felelőséggel: a környezetnek, vagy saját magunknak?

Történetváz: a ballada első 18 versszaka.

Ajánlott szerepek: a ballada szereplői, falu lakosai, szakértői szerep

1. A ballada eléneklése 18. Versszakig, Kifejezéstelenül (nem érzelmet közvetít, csak elmond), ez a történet váz.

2. Kontextus építés

a.) körülmények elmondása: XX. elején gyűjtötték a balladát, valamikor a középkorban játszódhat, egy kis faluban a lány 16-18 éves lehet.

- Milyen lehetett ez a kis falu?
- Kik éltek ott, mennyit tudhattak egymásról?
- Sokat utaztak? (A falu egy zárt világ)

b.) miről szól a ballada? / A szöveget odaadom, keressünk utalásokat! /

- Kiről - kikről szól?
- Szerep a falon: anya- lány tulajdonságainak összegyűjtése (óra közben kiegészíthetjük)
- Mit jelenthet: „Pandúrok jöjjetek” – (Sosem volt olyan törvény, mely megengedhette az anyának, hogy lányát börtönbe vessen!)
- „börtön” – (elzárás, bezárás)
- Pandúrok jelenléte, (a lány elhurcolása; megtudják a hírt a faluban)
- Milyen lehetett a lány és Györgyvári úrfi kapcsolata? (szerelem)

3. Ballada feldolgozása

Szereplők viszonya: milyen lehetett az anya és lánya kapcsolata?

Miért nincs jelen az apa?

a.) Kiscsoportos munka: életképek, állókép, gondolatkövetés /a megfelelő szereplő gondolatát halljuk /

- 1,5 évvel ezelőtt: anya milyennek képzei lányát és jövőjét:
- 2,5 évvel ezelőtt lánynak milyen érzései vannak otthon a családban, és hogyan gondol jövőjére?

Beszélgétek meg, és a szerintetek legreálisabb (mindannyian elfogadtok) képet mutassátok be, a többit röviden szóban mondjátok el.

b./ fórum színház

- anya rákérdez a változásra, lány először tagad
 - mit csinálhattak éppen ekkor?
 - Mit mondhatott az anya, a lány (a ballada sűrítve mondja el az eseményeket)? Hogyan történhetett?
 - Miért tagad a lány?
 - Mit gondol az anya / belső hang konvenciót is alkalmazhatjuk /
- ugyanez: harmadszor kérdez rá az anya
 - Mennyiben lehetett más ez a szituáció?

A balladában ez az egyik legfontosabb pont, rámutat az anya-lány kapcsolatra, a lány szerepe itt „kényes” lehet, jobb, ha a tanár játssza a lány szerepét.

c.) Gondolat követés - kiscsoportos munka:

- Lány bevallja terhességét
 - Hogyan reagál az anya?
 - Mit mond, mit gondol (szégyen. felelősség)?

Ha a csoportok ugyanazt hozzák, röviden beszéljük meg, egy példán keresztül.

d.) Jelenetek- kiscsoportos munka

- Titokban maradhat-e a lány terhessége?
- A falu előtt hogyan vállalja fel az anya lánya terhességét (szégyen)
- Hogyan reagál a falu az esetre?
 - Pletykálkodó asszonyok vagyunk
 - Fiatalemberek a kocsmában
 - Templomban
- Két jelenetet kérek:
 - Egy nincs jelen az anya
 - Kettő találkoznak az anyával

e.) belső hangok

- lány gondolatai a „fogságban” (nem eszik, iszik)

4. Nagycsoportos megbeszélés

- Mi történhetett azután, hogy megérkezett Györgyvári úrfi?
- Lehetett-e happy end?
- A ballada végét elmondani.

5. Szakértői játék

Szakértők vagyunk: történész, orvos, nőgyógyász, pedagógus, pszichológus, egyházi ember, szülők... Felkértek minket, hogy vizsgáljuk meg ezt az esetet.

- Tanári narráció: A mai világban nem nagyon fordulhat elő, hogy valaki azért haljon meg, mert terhes és nincs férnél, főként akkor nem, ha kölcsönös a szerelem a fiú és a lány között.
- Készítsünk egy jelentést
 - Kié lehet a felelősség a lány, a lány és fiú halálában?
 - Lehet csak egy emberre hárítani a felelősséget.
 - Mit kellene megváltoztatni, hogy ez nem következessen be.
 - Ma hasonló esetben mit lehet tenni?

Az utolsó, szakértői játék lehet, hogy nem fér bele egy foglalkozásba. Az utolsó kérdéssel az órát átvezethetjük a következő foglalkozásra, amelynek témája ennek folytatásaként a szerelem, a nemiség, a szexualitás, a nem kívánt terhesség kérdései is lehetnek. Szakértőket hívva, azt gondolom fontos problémákról, kérdésekről beszélhetünk komolyan.

A ballada szövege:

Angoli Borbála

1) Angoli Borbála kisszoknyát varratott

Elől kurtábbodott, hátul hosszabbodott.

2) Elől kurtábbodott, hátul hosszabbodott

Szép karcsú dereka egyre vastagodott.

- 3) Lányom, lányom, lányom Angoli Borbála,
Mi dolog lehet a kerek aljú szoknya?
- 4) Elől kurtábbodik, hátul hosszabbodik,
Szép karcsú derekad egyre vastagodik?
- 5) Szabó nem jól szabta, varró nem jól varrta,
Ez a szobaleány Reám nem jól adta.
- 6) Lányom, lányom, lányom Angoli Borbála,
Mi dolog lehet a kerek aljú szoknya?
- 7) Elől kurtábbodik, hátul hosszabbodik
Szép karcsú derekad egyre vastagodik?
- 8) Anyám, anyám, anyám Vándorvári Kati,
Folyóvizet ittam, attól vastagodom.
- 9) Lányom, lányom, lányom Angoli Borbála
Mi dolog lehet a kerek aljú szoknya?
- 10) Elől kurtábbodik, hátul hosszabbodik,
Szép karcsú derekad egyre vastagodik?
- 11) Mit tűröm tagadom, csak ki kell vallanom,
Gyöngyvári úrfitól, attól vastagodom.
- 12) Pandúrok, jöjjetek, fogjátok, vigyétek,
Fogjátok, vigyétek, börtönbe tegyétek.
- 13) 13 napig sem enni, sem inni,
sem enni, sem inni, sem pedig aludni.

- 14) 13. napra előjön az anya,
eszel-e, vagy iszol, vagy pedig aluszol?
- 15) Nem eszem, nem iszom, sem pedig nem alszom
Csak egy órát engedj, levelet had írom.
- 16) Levelem had írom Györgyvári úrfinak,
Györgyvári úrfinak, kedves galambomnak.
- 17) Jó estét, jó estét ösmeretlen anyám
Hol vagyon, hol vagyon az én kedves babám?
- 18) Kinn van a kis kertben gyöngyvirágot szedni,
Bús koronát kötni, a fejére tenni.
- 19) Nincsen ott, nincsen ott ösmeretlen anyám,
Mondja meg, hol vagyon, az én kedves babám?
- 20) Mit tűröm, tagadom, csak ki kell vallanom,
Benn van a szobában Fekete-szín padon.
- 21) Bemegy a vőlegény, bemegyén sietve,
Veszi a nagy kését, szegezi szívének.
- 22) Vérem a véreddel egy patakot mosson,
Szívem a szíveddel egy sírba nyugodjon
- 23) Szívem a szíveddel egy sírba nyugodjon,
Lelkem a lelkeddel egy istent imádjon.

18. Terpé

/ Drámaóra /

Csoport: 16 év fölötti középiskolások, már dolgoztak néhány tanítási dráma órán (testnevelés tagozat, színjátszó csoport, néptánc csoport)

Körülmények: ideális terem egy tükrös táncterem, de nagyobb kiürített tanterem is megfelelő.

Idő: 90 perc

Téma: egy tánccsoport élete (összetartozás, barátság)

Fókusz: Hogyan éle meg egy művészeti csoport a vezető távozását?

Tanulási terület:

- csoport és vezető viszonya;
- közösségért és önmagunkért vállalt felelősség válsághelyzetben;
- alkotói tevékenységhez, folyamathoz való viszony.
- Választás, döntés

Történetváz: A híres, sikeres (profi) tánccsoport szakmai és szellemi vezetője, belső szakmai válság miatt külföldre távozik, a csoport életében űr támad. A csoportnak két hónap múlva bemutatója lesz.

Ajánlott szerepek: tánccsoport tagjai

Kiindulópont: A csoport megnyert egy külföldi fesztivált. Most érkeztek haza a turnéról

1. TANÁRI NARRÁCIÓ (207 oldal)

A kisvárosi Terpé tánccsoport életébe tekinthetünk be mai játékunkban. Ez a csoport sikeres külföldi turnéről érkezik haza, ma este ünnepel, ma tartja a bankettet, a turné izgalmas pillanatairól!

Hoztam fotókat (170 oldal) amin a csoport életének különböző mozzanatait láthatjuk. Mit tártok a képeket? Milyen hangulatokat örökítettek meg a képek?

(A fotók a turnén készültek. A képek mennyiségi eloszlása is hívja fel a figyelmet a siker mögötti erőfeszítésekre. A csoport vezetője és a csoport közötti viszonyt ábrázoló kép(ek) tükrözzenek feszültséget! A feszültség csak a munkában jelentkezik. Az ünneplés, pihenés pillanataiban nem!).

TANÁRI NARRÁCIÓ: A bankett után, másnap délelőtt a hazai országos napilapok és kulturális folyóiratok néhány munkatársa vehetett részt azon a sajtótájékoztatón, ahol a riporterek a csoport vezetőjével találkoztak. Györgyöt faggatják:

2. „FORRÓ SZÉK” 182. OLDAL

A játszók riporterként, tehát szerepbe lépve kérdezzétek a tánccsoport vezetőjének szerepébe lépett tanárt.

A játék rövid előkészítéssel is játszható:

- Különböző laptípusokat képviselő riportereket játszók egy-egy csoportba tömörülnek, és összegyűjtik, egyeztetik maximált számú (3-4) kérdésüket. Laptípusok szerint: országos napilap, országos kulturális hetilap, helyi napilap, táncművészeti szaklap.
- Három témakör szervezi a kis csoportokat: a turné a csoport működése, a csoport vezetője és szakmai tervei
- Rövid közös egyeztetés az egész csoporttal arról, hogy milyen típusú kérdéseket érdemes feltenni és hogyan is zajlik egy sajtótájékoztató.

A sajtótájékoztató tervét kialakítva indulhat a „forró szék” játék.

(A szerepbelépés könnyítése érdekében változtassuk meg az eddigi térformát.)

3. A TANÁR SZEREPBEN (186 oldal)

Györgyként a tanár maga kezdi a sajtótájékoztatót. György elsőgenerációs művész, önégető típus, másoktól is elvárja a kemény küzdelmet az alkotásban; külföldön is tanult idegen mesterektől. Magatartása kiegyensúlyozott az interjú alatt, ha ki akarja kerülni a válaszadást, humorral, finoman teszi. *A szerepbe lépő tanár sejtesse, van feszültség közötté és csoport között, nem ne hagyja tovább futni a válaszait.*

A beszélgetésből ki kell, hogy derüljön:

- Ő Lendvay György
- 38 éves
- Nős, felesége éppen fél éves gyermekükkel van otthon
- Ambiciózus
- Maximalista
- Erős benne a készítés tudásának átadására

- 5 éve dolgozik a Terpével, mint állandó társulattal
- Jól összeszokott csapatnak tartja önmagukat és szerencsésnek magát, hogy velük dolgozhat
- Mostanában (a turné közben is) feszült helyzet alakult ki közöttük és csoport között a feszített munkatempó miatt
- A fesztiváldíjat eddigi munkájuk jogos érdemének tekinti
- Folytatni kívánja a munkát a Terével
- Folyamatosan hívják külföldre dolgozni, viheti a csoportot is

(Ha az interjú közben olyan kérdés merül fel a játszóknak, mely újszerű az eddig feltettekhez képest, időkorláttal /ez egy sajtótájékoztató szabott időkerettel / engedjük feltenni azokat.)

4. SZEREP A FALON (164. oldal)

Eddigi tudásukat egyeztetve, megtartva belőle a játékhoz elengedhetetleneket, szűrve a sajtótájékoztatón Györgytől hallottakat, rögzítjük írásban. (Képi megjelenítésként használható egy külföldi lapban vele készített interjú illusztrációjaként megjelent, absztrakt „reklámfotó” melynek ő volt a modellje.) A belső tulajdonságok valamint a csoporthoz való viszony mindenképpen rögzítendő.

TANÁRI NARRÁCIÓ: Keressetek kis csoportokban olyan helyzeteket, amelyek a György és a csoport közötti feszültséget mutatják, illetve olyanokat, amik közelebb hozták egymáshoz Györgyöt és a csoportot!

5. KISCSOPORTOS IMPROVIZÁCIÓ (192. oldal)

Jelenítsétek meg ezeket a csoportok szemszögéből nézve! 3-3 csoportra bomlanak a játszóknak.

(Gyűjtsenek a játszóknak több ötletet, s ne mindet mutassák be a csoportok egymásnak.)

A jelenetek elemzéséhez megfigyelési szempontok:

- Mi a feszültségforrás?
- Milyen mértékű feszültségről beszél a jelent?
- A közös munkára milyen hatással van?

6. ATELJES CSOPORTOT MEGMOZGATÓ SZEREPJÁTÉK (179. oldal)

TANÁRI NARRÁCIÓ: Két héttel a sajtótájékoztató után vagyunk. Zajlanak az új koreográfia próbái. Az egyik délelőtti próbán, az egyéni bemelegítés már folyik. Ahogy az szokás, a vezető még nincs jelen. Az egyik csoporttag, pár perc késéssel érkezik. Ezt a táncost én alakítom.

A csoporttagok éppen a nyújtógyakorlatokat végzik, amikor a késő belép.

- *A TANÁR SZEREPBEN:* „olvastátok? Itt az újságcikk! Olvasd már fel, én képtelen vagyok rá!” Preparált újságot nyújt az egyik csoporttag felé.
- *ÚJSÁGCIKK:* *Lendvay György*, a *Terpé* táncszócsopórt vezetője, előzetes bejelentés nélkül távozott a csoport éléről, és kétéves külföldi szerződést kötött. Hirtelen távozásának okát még nem sikerült felderíteni, a mester ugyanis oly gyorsan hagyta el városunkat és az országot, hogy lapunk nem vehette fel vele kapcsolatot. Egyes feltételezések szerint a csoporttal való szakmai kapcsolata nem volt felhőtlen a legutóbbi turné óta. Abban sajnos nem reménykedhetünk, hogy *Lendvay* művész úr mielőbb nyilatkozik lapunknak, ugyanis elérhetőségét gondosan elfedte.
- *TANÁRI NARRÁCIÓ:* Miután a dühös, csalódott kijelentéseik elfogytak már nem annyira indulatok, mint inkább gondolatok kavarogtak a *Terpé* tagjaiban. (A tanár egy törülkőzött tesz a körben ülő játszóók elé, *György* törülkőzőjét. Arra kéri a játszóókat, hogy egy-egy mondatban osszák meg a *Terpé* táncosaként gondolatukat a többiekkel. A tanár is egy *Terpé* tag szerepben lép fel).
- *TANÁRI NARRÁCIÓ:* „Egész éjjel vitatkoztak, de ne jutottak a csoport életét véglegesen meghatározó döntésre!” (zárt szituáció)

7. GYÜLÉS „Mit tegyünk”, Mi lesz velünk?”, a jövőjükről tanakodnak.

A TANÁR SZEREPBEN – mint csoporttag. Figyelmeztethet arra, hogy két hónap múlva bemutatója lesz a csoportnak, arra, hogy *György* nem akarja, hogy elérjék, arra, hogy szakmai szempontból mindannyiuknak fontos lehet ez a bemutató. *A csoporttagokat véleményalkotásra és többszemponú gondolkodásra késztet, ellenponoz, ha kell (ördög ügyvédje)*

Szerepen kívüli egyeztetés: csoport számára lehetséges utak rögzítése papíron.

Például:

- Lassan felbomlik az együttes
- Együtt maradnak, továbbra is dolgoznak
- Új vezetőjük lesz
- Vezető nélkül, együtt irányítják a munkát
- Kívülről segítik, rombolják a munkájukat
- Állandó viták nehezítik a munkát

8. Hogyan jutottak el a bemutatóig? Mi minden történt ebben a két hónapban?

Vizsgálódhatunk három területen is!

- Nézzük meg egy Terpé tag magánbeszélgetését kételyeiről, arról, hogy építeni vagy rombolni fogja a munkát. *(Három rövid villanásnyi kiscsoportos jelenet).*
- Nézzük meg, hogyan reagál egy Terpé tag a külső provokációra. (Riporter mikrofonvégre kapja, érdeklődik a bemutatóról és a munkáról György nélkül) *BELSŐ HANG (212. oldal) játékot használjuk, hogy megtudhassuk, mit mond és gondol a táncos.*
- Nézzük meg hogyan hat a csoportra, ha a szakmai vita személyes vitává válik egy próbán. *KISCSOPORTOS IMPROVIZÁCIÓ*

9. BÚCSÚLEVÉL (170. oldal) – egy távozó táncos levele

„Táncolni akartam. De kívül –belül ellenség. Mindenhol támadás. Nem bírtam már tovább az állandó veszekedést. Az a nyugodt, ösztönző légkör, ami ötévi megvolt, számomra megszűnt. Az utóbbi próbákon nem folyik olyan feszített munka, mint, Nem hibáztatok senkit. Felesleges tovább szaporítani a szót. Táncoljatok!”

- *FÓRUM-SZINHÁZ (191. Oldal):* Két csoport gyűjtse össze, és készítse fel a távozót ill. a marasztalót a jelenetre!
 - Milyen érveket sorakoztassunk fel, miért ne menjen el a távozni akaró?
 - Milyen kulcsmondатаi lehetnek a távozonak és marasztalónak?

A TANÁR SZEREPBEN – távozóként.*

- **NARRÁCIÓ:** Előfordulhatott-e, hogy valaki visszajött a csoportba?
 - Ha igen, miért akar mégis újra a Terpében dolgozni?
 - Miért gondolta meg magát?
 - Vajon hogyan fogadják, és visszafogadják-e a Terpébe a csoport tagjai?

Összegyűjtjük az ötleteket írásban, majd választunk egyet és eljátsszuk.

*A TANÁR SZEREPBEN – visszajövőként ***

(,** Ez a két tanári szerepbe lépés akkor indokolt, ha nincs önként vállalkozó, aki vágyik a szerep kipróbálására.)*

- Szerepen kívüli egyeztetés, összefoglalás.

10. **TANÁRI NARRÁCIÓ.** a bemutató előtt percekben vagyunk, a színpadon, behúzott függöny mögött. Gondoljátok végig táncosként, hogyan jutottunk el a Terpével a bemutatóig. *GONDOLATKÖVETÉS (208. oldal) érintéssel.*

11. Közös záró-, búcsútáncot ajánlhat fel a drámatanár.

A zárójeles oldalszámok Dorothy Heathcote: A konvekciókról című írásban szereplő munkaformák leírásainak fellelhetőségét adják meg. (in.: Drámapedagógiai olvasókönyv, szerk. Kaposi László, Bp., 1995.)

Az óraterv Pécsen készült 1998. Augusztus 21-26. Között, a DrÁMÁSOK táborában.

Készítő társaim: Tóth Szilvia, Zombori Barbara

VI. Összegzés

Az ember célja lehet, hogy minél többet megismerhessen a világból, összefüggéseiből, az emberből. Ez egy hosszú út. Az emberismeret tantárgy ehhez járul hozzá, hogy többet lássunk a világból, jobban megismerhessük a másik embert, önmagunkat.

Dolgozatom tárgya, a játék alkalmazása az emberismeret tanításában. A játék része életünknek. Szerepe van a szocializációban, a személyiség fejlődésében, és a tanításban is. Segíthet az emberismeret által feltett kérdések megválaszolásában. Az elmélet és a gyakorlat nagyobb mértékben találkozhat egymással, a játékok alkalmazásával, mivel a játékmorál maga is meghatározója az egymáshoz való viszonyulásunknak. Továbbá, a választott témáim: „ember és a másik ember”, „ember és önmagam”; a közösségfejlődés és személyiségfejlődés; a játék, mint módszer, az elmélet és gyakorlat együttes haladását eredményezi. A sikeres tanításhoz ez nagyon fontos.

A játék, mint módszer alkalmazásához a játékról is bővebb alaposabb ismeretek szükségesek. Ezért írtam, a „játékos” foglalkozásra való készüléshez szükséges alapvető ismeretekről. Egy sikeres, foglalkozás nagyon sokféle lehet – ahogy erre a dolgozatomban is utaltam többször – a csoport sajátosságaitól függően. A választott témákhoz egy-egy foglalkozás vázat írtam le, amelyek a csoporthoz „igazítva” működőképesek lehetnek. Az utolsó részben, a konkrét játék leírásokkal, a hasonló foglalkozásokhoz próbáltam segítséget nyújtani.

Remélem, hogy dolgozatomban sikerült bemutatnom, hogy a játéknak van helye, szerepe az emberismeret tanításában, és ez, az általam ismertetett módon is alkalmazható.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom

Adler, Alfred: Emberismeret
Gönczöl Kiadó, Bp. 1994

Allport, Gordon W: A személyiség alakulása
Gondolat, Bp. 1980

Ancsel Éva: Az ember mértéke vagy mérték-hiánya
Kossuth könyvkiadó, Bp. 1992

Aronson, Eliot: Társas lény
Közgazdasági és Jogi könyvkiadó, Bp. 1978

Bácskai Júlia: Az önismeret pszichológiája
Magazin kiadó, Bp

Bagdy Emőke – Telkes József: Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában
Tankönyvkiadó, Bp. 1995

Benedek László: Játék és pszichoterápia
Magyar Pszichoterápiás Társaság, Bp. 1992

Bolton, Gavin: A tanítási dráma elmélete
Marczibányi Téri Művelődési Központ, Bp. 1993

Buber, Martin: Én és Te
Európa, Bp. 1991

Buda Béla: Empátia – a beleélés lélektana
Gondolat, Bp. 1978

Debreceni Tibor: Drámapedagógiai órák
Magyar Drámapedagógiai Társaság, Kecskeméti Tanárképző Főiskola 1993

Dévai Margit: Énkép – korrekció önismereti játékmódszerrel a serdülőkorban
Pest Megyei Pedagógiai Intézet, Bp. 1990

Drámapedagógiai Magazin
A Magyar Drámapedagógiai Társaság periodikája, Bp.

Drámapedagógiai olvasókönyv. / szerk: Kaposi László/
Magyar Drámapedagógiai Társaság, Bp. 1995

Emberismeret 4.-5. Osztály (szerk: Palágyiné Ruzs - Molnár Katalin
Jász – Nagykun – Szolnok Megyei Pedagógiai Intézet, Szolnok 1994

Erikson, E. H.: A fiatal Luther és más írások
Gondolat Kiadó, Bp. 1991

Fromm, Eric: A szeretet művészete
Helikon, Bp. 1984

Gabnai Katalin: Drámajátékok
Marczibányi Téri Művelődési Központ, Bp. 1993

Gyökösi Endre: Magunkról magunknak
Református Zsinati Iroda, Bp. 1981

Huizinga, Johan: Homo Ludens
Univerzum, Szeged 1990

Játékkönyv: /szerk: Kaposi László/
Marczibányi Téri Művelődési Központ, Bp. 1993

Kamarás István – Makk Katalin – Varga Csaba: Kagylózene
Szent Gellért Egyházi Kiadó, Bp. 1993

Kamarás István – Sárkány Klára: Embertan középhaladóknak
Kereban kiadó, Bp. 1993

Kamarás István – Vörös Klára: Embertan I. – II.
ELTE ÉKP Központ, Bp. 1996

Kamarás István: Emberismeret – in: Tájékoztatók a Nat műveltségterületeiről:
Ember és társadalom, Korona, Bp. 1999.

Kamarás István: Emberismeret, erkölcsismeret, vallásismeret
Tárogató, Bp. 1995

Kamarás István: Emberkép – Embertan
Szent Gellért Egyházi Kiadó, Bp. 1993

Kamarás István: Íme, az Ember!
Szent Gellért Egyházi Kiadó, Bp. 1993

Kapitány Ágnes – Kapitány Gábor: Rejtjelek
Szorobán kiadó, Bp. 1993

Kapitány Ágnes – Kapitány Gábor: Rejtjelek II.
Kossuth, Bp. 1995

Korom Pál: a VE– GA Gyermek és Ifjúsági Szövetség kiindulópontjai a tudatos
közösségfejlesztéshez Kézirat, Szentes 1997.

Kovács György Dr.: A játék elmélete és pedagógiája
Nemzeti Tankönyvkiadó, Bp. 1993

Kuslits Katalin: Tanítható - e az ember?
Dinasztia Kiadó, Bp. 1993

Leimdorfer Tamás: Nem mese ez
Jász – Nagykun – Szolnok Megyei Pedagógiai Intézet, Szolnok 1992

Mérei Ferenc – Binét Ágnes: Gyermeklélektan
Gondolat, Bp. 1981

Mérei Ferenc: Közösségek rejtett hálózata
Osiris, Bp. 1996

Millar, Suzanna: Játékpszichológia
Maecenas Kiskönyvtár, Bp. 1997

Neelands, Jonathan: Dráma a tanulás szolgálatában
Magyar Drámapedagógiai Társaság, Bp. 1994

Nyíri Tamás: Az ember a világban
Szent István Társulat, Bp. 1981

Pannenberg, Wolfhart: Mi az ember?
Egyházfórum, Bp. 1991

Pease, Allan: Testbeszéd
Park kiadó, Bp. 1989

Piaget, Jean: Az értelem Pszichológiája
Gondolat, Bp. 1993

Ranschburg Jenő: Szeretet, erkölcs, autonómia
Gondolat, Bp. 1984

Rudas János: Delfi Örökösei
Gondolat, Bp. 1990

Szauder Erik: Dráma, oktatás, nevelés
Tankönyvkiadó, Bp. 1994

Szekszárdi Júlia: Utak és Módok
Iskolafejlesztési Alapítvány – Magyar ENCORE, 1995

Walker, Jamie: Feszültségoldás az iskolában
Nemzeti tankönyvkiadó, Bp. 1995