



# *Drámajátékok*

**Összeállította:  
Bubernik Eszter**

Gabnai Katalin a *Drámajátékok – Bevezetés a drámapedagógia* című könyvében szereplő megfogalmazás szerint **drámajáték** minden olyan játékos emberi megnyilvánulás, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei fellelhetőek.

„A dramatikus folyamat **kifejezési formája** a megjelenítés, az utánzás; **megjelenítési módja** a földézett vagy éppen megnyilvánuló társas kölcsönhatás, az interakció; **eszköze** az emberi és zenei hang, az adott nyelv, a test, a tér és az idő; **tartószervezete** a szervezett emberi cselekvés.” (GABNAI 1999:9)

A dramatikus eljárások nevelési célja az egész személyiség harmonikus és differenciált fejlesztése. Feladatuk a személyiségformálás, a kapcsolatfelvétel, a kapcsolattartás, a közlés megkönnyítése, eszerint a dramatikus játékok tulajdonképpen emberépítő, szocializáló tevékenységek.

„A jól alkalmazott **dramatikus nevelés elősegíti**

- közösségben, a közösségért tevékenykedő ember aktivitásának serkentését,
- ön- és emberismeretének gazdagodását,
- alkotóképességének, önálló rugalmas gondolkodásának fejlődését,
- összpontosított, megtervezett munkára való szoktatását,
- testi, térbeli biztonságának javulását, időérzékének fejlődését,
- mozgásának és beszédének tisztaságát, szép és kifejező voltát.

**A drámajáték gazdagítja**

- az oktatómunkát, a szabadidő eltöltését,
- viselkedési bátorságot, biztonságot nyújt a társadalmi élet sok területén (pályaválasztás, ügyintézés, családi, iskolai gondok stb.) a résztvevők korának megfelelő fokon és formában,
- könnyed és természetes kapcsolatot teremt a nemek között,
- (...) valamelyes mértékben ellensúlyozza azt a passzivitást, amit a tömegkommunikációs eszközök akaratlanul is elősegítenek.” (GABNAI 1999:10)

Így az **erkölcsstan és az etika tantárgy** oktatása során is kiválóan felhasználható módszerek a drámajátékok. A pedagógiai célok és feladatok figyelembe vételével a tanítási óra bármelyik részében alkalmazhatóak. Segítségükkel lehetőség nyílik a gyerekek cselekedtető részvétele során az erkölcsi nevelés megvalósítására, önmagukhoz, társaikhoz és a közösséghez való viszonyuk, értékrendjük, normarendszerük, gondolkodás- és viselkedésmódjuk fejlesztésére és alakítására.

A **drámajátékok jellemzése** során lényeges, hogy a játékban való részvétel mindig önkéntes, légköre felszabadult, örömteli, egymást elfogadó és támogató. A tevékenységek megkezdése előtt nélkülözhetetlen szabályainak, esetleges fogalmainak tisztázása. Fontos szempont, hogy a foglalkozások a tanulók számára fizikai, szellemi és lelki értelemben is aktivitást teremtsenek. A tevékenységek értékelésének elsődleges irányelve pedig a gyerek játékhoz, részvételi szándékához való hozzáállása. A pedagógusnál szakmai felkészültsége mellett fontos a jó kommunikációs-, empátiás készsége, rugalmassága, kreativitása, következetes magatartása.

Gabnai Katalin által felsorolt **drámajátékok fajtái** közül kiválóan alkalmazhatók a következők, melyek irányításához elengedhetetlen a megfelelő gyakorlati, módszertani tudás.

- **Érzékszerveket finomító játékok**
  - látás
  - hallás
  - ízlelés
  - szaglás
  - tapintás

- **Megőrző és újrateremtő játékok**
  - emlék – fantázia
  - ritmusjátékok
  - ügyességi játékok
  - térhasználat, tájékozódás
  - a tér anyaga
  - helyzetfelismerés és döntés
  - utánzó játékok alapfokon
- **Erőgyújtó és figyelem-összpontosító játékok**
  - bemelegítő játékok kisebbeknek
  - önérzékelés és partnerészlelés
  - bemelegítő gyakorlatok nagyobbaknak
  - lazítás és feszítés
  - légzés, hangadás, kiejtés – előgyakorlatok
  - koncentrációs játékok
  - kapcsolatteremtő és bizalomjátékok
- **Üzenetváltós játékok**
  - üzenetek szavak nélkül (arcjáték, tekintet, gesztusok, testtartás, távolságtartás, „emblémák”, rejtett üzenetek)
  - összetett kommunikációs játékok
- **Rögtönzés**
  - beszédre késztetés játéka
- **Közös dramatizálás**
  - mesék és játékok
- **Alkalmazott drámajátékok**
  - életjátékok

A következőben többnyire Gabnai Katalin Drámajátékok című könyvében fellelhető játékokból idézünk, ami természetesen tovább bővíthető.

## **Játéktár**

- **Érzékszerveket finomító játékok**

### **Tükörjáték**

A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjhegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat. Társának feladata: mintha ő lenne a tükör, utána csinálni - a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni - az összes mozdulatot (ha az irányító balkézrel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt stb.). A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is.

Többféle variációban játszható.

### **Kacsintójáték**

Mozgással összekapcsolt figyelemgyakorlat. Kijelölünk (úgy, hogy a többiek nem látják) egy játékvezért, a kacsintót. A gyerekek összevissza sétálnak, ugrálnak, közben fél szemmel figyelik egymást. Akire a játékvezér rákacsint, leül a földre és semmiféle módon nem

jelezheti a többieknek, hogy ki volt a kacsintó. Amikor leleplezik a kacsintót vagy már csak egy marad állva közülük, újból kezdődik a játék.

A játékvezér megjelölése mindig titkos. A vezérek akkor játszanak jól, ha a legkevesebb feltűnést keltik személyükkel, és ha állandó irányváltoztatással vezetik félre a többieket. A gyerekek akkor játszanak jól, ha gyorsan és sokat mozognak, de közben alaposan figyelik egymást.

### **Titkos karmester**

Az előző játék változata. Körben ülünk, s kiküldünk valakit a teremből. Választunk egy „karmester”-t, s mindannyian az ő pózát vesszük fel. A továbbiakban őt figyeljük, s követjük minden mozdulatát, de úgy, hogy a visszahívott játékos ne tudja megtalálni, hogy ki indítja a mozgást, ki a karmester. Ez nem tükörjáték, balnak a bal, jobbnak a jobb felel meg.

### **Mit hallok?**

Valaki bekötött szemmel áll a helyiség közepén, és figyeli azokat a halk hangokat, amelyeket a többiek a helyiség különböző sarkaiból adnak. A feladat, hogy a lehető legpontosabban a hang felé forduljon, meghatározza a hangforrás távolságát, és esetleg meg is közelítse.

Úgy is játszható, hogy több hangforrásunk van, s mindenkinek csukott a szeme. A feladat pedig az, hogy válasszuk ki a számunkra legrokonszenvesebb hangot (fütty, csoszogás, dudorászás, csettintés) s közelítsük meg csukott szemmel azt, aki adja.

### **Összekapcsolás**

Nincs helyes megoldása a következő játéknak. Érdekesek az egyéni megközelítések különbségei. A feladat az, hogy színeket kapcsoljunk a különböző hangszerek hangjaihoz, felnőttek, színészek hangjához vagy egyéb más hangforrásokhoz (ajtónyikorgás, sziréna, dob stb.)

### **Mit kóstolok?**

Csukott szemmel ismerjük fel a különböző gyümölcsöket, ételeket csupán az ízükből! Szokatlan szituáció ez, mivel nem szoktuk szemünk kikapcsolásával, csak ízérzékelésünkre hagyatkozva, tapintás nélkül felismerni az ételeket.

Vagy akár idézzük fel kedvenc ételünk ízét, és bontsuk fel legjellemzőbb ízeire!

Továbbfejlesztve találunk ki „édeskés históriákat”, mutassuk meg milyen a savanyú ábrázat vagy milyen az, akinek „csípős a természete”, vagy mit jelent a „keserű vigyorgás”.

### **Mi ez?**

Tizenkét különböző szagot árasztó anyagmintát mutatunk a gyerekeknek, az győz, aki a legtöbbet felismeri. (Pl. fogkrém, virág, kolbász, festék stb.)

Vagy ismerjük fel különböző tárgyakat vakon, tapintás útján!

### **Milyen ez?**

Különböző alakatlan vagy nehezen meghatározható formájú tárgyakat írjunk le olyan részletesen, hogy azt egy másik társunk a markában lévő gyurmából pontosan megformázhassa!

- **Megőrző és újratereítő játékok**

### **Mi változott?**

Egyvalakit kiküldünk a szobából. Mielőtt kimegy, alaposan körülnéz: ki hol ül, hogy néz ki stb. Ezután a bent maradók megcserélhetik helyüket, elcserélhetik ruhadarabjaikat, használati

tárgyaikat: összesen három változtatást hajtanak végre. Behívják a kitalálót, akinek az a feladata, hogy rájöjjön, milyen változások történtek, amíg ő kint volt. Új kitalálóval, cserével folytatódik a játék.

### **Mire emlékszel?**

Tíz különböző tárgy van az asztalon. Megfigyelési idő húsz másodperc. Ezután letakarjuk a tárgyakat és s különböző módon vallatjuk emlékezetünket, fokozatosan növelve a követelményeket. Például csökkentjük a megfigyelési időt, növeljük a tárgyak számát, pontosabb leírást kérünk színre, formára, csoportosításra, elhelyezkedésre nézve, nagyon hasonló vagy nagyon különböző tárgyakat mutatunk.

### **Holnap, ha hozzád indulok**

A gyerekek körben ülnek. Az első mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt (vagy amit akar).” A második mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt és egy kalapdobozt.” A harmadik megismétli a bőröndöt és a kalapdobozt és hozzáad valamit. A játék folytatódik, és mindenkinek a pontos sorrendben kell elsorolnia, hogy miket visz magával. Ha valaki hibázik, kiesik a játékból. Addig tart a játék, míg mindenki ki nem esett. Nehezíteni lehet azzal, hogy a különböző tárgyakat ábécérendben kell megnevezni.

### **Ha majd megérkezem hozzád**

A gyerekek körben ülnek, és az egyik azt mondja: „Ha majd megérkezem hozzád, én...”, de ahelyett, hogy kimondaná például a „leveszem a cipőmet” szavakat, eljuttatja a mozdulatot. A következő megismétli a kezdőmondatot, eljuttatja az első játékos mozgását, azután a sajátját, azaz fölveszi a cipőjét, aztán esetleg elkezd fuvolázni. Így mindenki sorban megismétli az előtte lévők mozgását. Egyszerűbb a játék, ha logikus sorrendű cselekvések követik egymást, azonban érdemes meglepő fordulatokról gondoskodni.

### **Utánzás**

Bevezető játék kicsiknek. A feladat a következő a pedagógus által kimondott szavakat hallatán mutassák meg, milyen mozdulat, cselekvés jut eszükbe. (Pl.: síléc, teve, hal, lekvár, motorkerékpár, szúnyog)

Vagy harcoljunk, együnk, táncoljunk stb. mintha medvék, robotok, balett-táncosok stb. volnánk.

### **Találj ki**

Fantáziajáték nagyobbaknak. Ki kell találni olyan foglalkozásokat, mesterségeket, melyek mások még a hírét sem hallhatták. (Pl.: hullámfodrozó, lélekszobrász, csillagtüszentő) Meglódítja a fantáziát, ha mesehősöknek keresünk állást.

Vagy keresni lehet sosemvolt mesterségeket, majd megfogalmazhatunk apróhirdetést, amelyben a megkívánt képességeket is ismertetjük.

### **Álommesé**

Kezdjük el egy érdekes és bonyolult álmot mesélését. Az elbeszélést a többiek váratlan megjegyzésekkel, változtatásokkal szakítják félbe. A feladat pedig az, hogy a mesét úgy kell folytatni, hogy a főbb szereplője megmaradjon. De ha valaki közbeszól, hogy „mocsár”, akkor a mocsarat bele kell szőni azonnal a történetbe. Az győz, aki a legtovább és a legrugalmasabban képes a megtűzdelte mesét szövegetni.

### **Hármas szójáték**

A kezdő játékos megnevez három tárgyat. A következő játékos feladata, hogy olyan mondatot alkosson, amelyben ez a három szó megtalálható, majd ő adja meg az újabb szavakat. Lehet úgy is játszani, hogy azonos kezdőbetűvel nem három tárgy, hanem egy-egy tárgy, fogalom és személy nevét kell megadni.

### **Hangtükör**

Valaki középre áll úgy, hogy mindenki láthassa, és dobolással, toppantással, csettintéssel, sziszegéssel stb. különböző ritmusokat ad meg, amit a többiek fáziskéséssel egységenként utánoznak. A keltett zajokhoz természetesen mozgás is tartozik.

Ha ez már nagyon jól megy, akkor a kör két félkörre bomlik, s két ritmusadónk lesz, akik egymással nem törődve adják a ritmus- és mozgásképleteket saját félkörüknek. Erős koncentrációt igénylő gyakorlat.

### **Csendben add tovább!**

Az egyik gyerek beáll a körbe, a többiek hátratett kézzel, szorosan egymás mellett állva kört alakítanak. Valamilyen tárgyat, például babzsákot, kulcsosomót, csengettyűt kézről, kézre adnak. A játék egyszerűbb változatában „hangtalan” tárgyakkal játszunk. A középső játékos megpróbálja kitalálni, hogy hol van a tárgy. Addig találgat, míg meg nem találja. Az, akinek a kezében lesz a tárgy, helyet cserél vele.

### **Kötélverseny**

A két csapat felsorakozik egymással szemben. Egy kötélszéken kell átbújniuk. Két azonos méretű kötélszékot csinálnak, akkorát, hogy éppen átérje a legnagyobb játékos csípőjét. A megadott jelre a két sor első átbújik a hurkon, akár alulról kezdve, akár felülről. A többiek nem segíthetnek neki! Ezután a következő veszi fel a kötelet, és így tovább. Amelyik csapat először végez, az győz.

### **Földrengés**

Egyel kevesebb szék, mint a játékosok száma. A „kimaradásra” épülő játékok egyike. A játékosok szemben ülnek egymással, két sorban. A két széksor között kb. három méter távolság legyen. Középen fel, alá sétál egy játékos, majd hirtelen elkiáltja magát, hogy „földrengés!”. Ekkor az egymással szemben ülőknek kell helyet cserélniük. Egyvalaki azonban kimarad, mivel a középső játékos is igyekszik elfoglalni egy helyet. A kimaradó kerül középre. Kiváló feszültségoldó hatása is van ennek a játéknak.

### **Térkitöltés**

Folyamatosan mozgunk a térségben olyan módon, hogy az egészen be legyen töltve. Dobjelzésre megáll mindenki, s megmerevedik a mozdulatban. Ha két játékos szorosan áll egymás mellett, kiesnek a játékból. Adott jelre újra folytatódik a játék. (A helyváltoztatást futással, ugrálással, járkálással, kúszással is meg lehet oldani.)

### **Térformálás**

Kérjük meg a játékosokat, hogy egyenként formáljanak a tér anyagából bármilyen tárgyat, amilyet csak akarnak.

### **Tájékozódási játék**

Egy játékos kiáll a játéktérre, és valamilyen cselekvésbe kezd. A többiek egyenként bekapcsolódnak. Tudják, hogy ők kicsodák, amikor belépnek a játékba, csak az első játékos nem tudja. De miután megszólalnak azonosítva, felismeri őket, és kapcsolatba lép velük.

## **Grimaszjáték**

A gyerekek félkörben ülnek, velük szemben ül a „grimasztükör”. Mindenki sorban torzporát vág, és a „tükör” utánozza. Egymás után végzik a gyakorlatot, s amint meglátták a grimaszukat a szemben ülőn, rögtön másik grimaszt vágnak. Legyenek a megnyilatkozások minél tarkábbak. Később segíthetjük a munkát dühös, vidám, irigy, bábész, gúnyos, sértődött, hiú, szemtelen, tudóskodó, gyáva jelzőkkel. A játéknak jelentős felszabadító hatása van, segíti a megfigyelőkészség elmélyülését, és még az agresszió levezetésére is alkalmas.

- **Erőgyújtó és figyelem-összpontosító játékok**

### **Erőpróba**

Páros gyakorlat. Az egyik gyerek szilárdan megveti a lábát a padlón, majd a másik különböző módokon elmozdulásra próbálja bírni.

Vagy például háttal ülnek egymásnak, kifeszített ülésben próbálják a partnert ellökni a helyéből. Ezután a partnerek megpróbálnak úgy felkelni, hogy a hátuk összeér, és a törzsük a farcsonttól a nyakig egymáshoz illeszkedik.

### **Tartógyakorlat**

„Gólya viszi a fiát.” Két gyerek megtart egy harmadikat a karjánál fogva, és segítik a felmászásban. Ez jó gyakorlat a foglalkozás kezdetekor, segít a feszültség oldásában, az egymás iránti bizalom és kölcsönös kapcsolat kialakításában a csoporton belül.

### **Stop!**

A csoport minden tagja valamilyen mozgássorba kezd, egy idő múlva „stop” jelre mindenki az éppen akkori mozgásának adott pózába merevedik. Ezt a pózt, testhelyzetet kell egy új, az előzőtől eltérő mozgássá fejleszteni. Vagy ugyanaz, mint az előző, de ez esetben egy személy „megfagyott” pózát veszi fel mindenki, és abból indít el egyénileg egy új mozgássort.

### **Marionett**

Párokat formálunk. Az egyik hanyatt fekvő pihen, a másik mellé lép, s mint egy marionettfigurát, képzelt zsinórokkal mozgatni kezdi. Úgy kell a gyakorlatot végezni, hogy végül álló helyzetbe kerüljön a „marionettfigura”. Szerepcserével ismételhetjük.

### **Zsák búza játék**

Azonosulásra épülő játék. Karnyújtásnyi távolságra körben állnak a gyerekek. A tanító azt az instrukciót adja nekik, hogy nyújtsák-feszítsék a testüket és játsszák azt, hogy tömött búzászsákok. Majd egy kiséger kirágja az oldalukat, és most folyik ki belőlük a búza. Ahogy ürül ki a zsák, úgy lazulnak el. De ezt mind nagyon lassan, mert a magok lassan peregnek kifelé. Végül a zsák ott marad üresen, a földön heverve. Fontos a lassúság, a folyamat koncentrált követése. A tanító ellenőrizheti a végtagok lazaságát.

### **Feszítő-lazító gyakorlatok**

A gyerekek azt csinálják, amit a pedagógus mond, pl. kemény grimasz-bamba arc, szemöldökfölrántás-elengedés, erős csücsörítés-elengedés, orrlyuktágítás-elengedés, orrlyukszűkítés-elengedés, homlokráncolás-elengedés, tenyérfeszítés-elengedés, mozgás fakézzel-rongykézzel, falábbal-rongylábbal stb.

### **Koncentrációs légzésgyakorlat**

Egy lélegzetre kell elmondani: Hétfőn én megyek tehozzád, kedden te jössz énhozzám, szerdán én megyek tehozzád, csütörtökön te jössz énhozzám, pénteken én megyek tehozzád, szombaton te jössz énhozzám, vasárnap én megyek tehozzád.

Ha már jól megy, egy szemben álló pár egyszerre mondja. (A napokat egyszerre mondják, csak a közbeeső szöveg más.)

### **Méreg**

A résztvevők körben állnak és egy kisebb labdát (vagy más tárgyat) – nagyobb létszámú csoportnál akár többet is – adnak kézről-kézre. Teszik ezt addig, amíg a zene szól. Akinek éppen a zene leállításakor van a kezében a labda, az kiesik. „Utolsó menekülési lehetőség”: mikor a zene elhallgatott, még megpróbálhatja átadni a labdát a szomszédjának, és ha átveszi, akkor ő esik ki. Az utolsó résztvevőig, a győztesig megy a játék.

### **Adj hozzá egy mozdulatot!**

Körben állnak a gyerekek. A játék vezetője kezd egy egyszerű mozdulattal, például megérinti az orrát. A mellette álló játékos megismétli ezt a mozdulatot, majd hozzátesz egy másikat. Tehát ő is megérintette az orrát, majd mondjuk megvakarja a fejét. A harmadik megismétli az első két mozdulatot, ő is hozzátesz egyet – és így tovább az összes játékosnál.

### **Így hallottam...**

Körben ül a csoport. Az első játékot a vezető kezdi. A mellette ülő játékos fülébe súg egy összetett mondatot, vagy néhány egyszerű mondatból álló rövid szöveget. Olyan hangosan kell súgni, hogy a többiek ne hallhassák, de érthető legyen a szöveg. A vezető mellett ülő játékos a másik szomszédjának adja tovább az információt és így tovább, egészen addig, míg körbe nem ért a „hír”. Az utolsó játékos hangosan mondja a kapott információt, amit összehasonlítunk az eredetivel. A koncentráció mellett a megfigyelőképesség és hallásérzékelés fejlesztése is történik.

### **A bíró**

A bíró (a játék alapváltozatában) a következő rendelkezést hozza, akit kérdezek, nem válaszolhat. Helyette a baloldali szomszédjának kell felelni. A kért semmiféle módon nem jelezhet vissza, nem bólinthat, nem mosolyoghat stb. Aki válaszol, az kiesik.

A játék a bíró újabb rendelkezéseivel tetszés szerint variálható, nehezíthető, például az igen-nem válaszok kizárása, minden válaszban benne kell lenni egy kijelölt szónak, csak hazug válasz adható stb.

### **Bumm**

Annyi szék szükséges, mint a játszóké száma. Körben ülünk és sorban elkezdünk számolni. Az első játékos egyet, a második kettőt mond és így tovább. Akire a hetes vagy annak többszöröse jut (vagy olyan szám, amelynek második számjegye hetes), annak a szám helyett *bumm*-ot kell mondania. Például: *12, 13, bumm, 15, 16, bumm* stb. Aki téved, az kiesik. Tévesztésnek számít az is, ha nem rögtön vágja rá a számot a játékos.

Nehezített változat: hogy a számsor haladási iránya minden *bumm* után megváltozik. Például *13, bumm, 15* számok esetében ugyanaz a résztvevő mondja a 13-t és a 15-t.

A játék harmadik nehézségi fokozata: az irányváltásos variációban a hét többszöröse esetén *bumm*-ot mondunk, míg azoknál a számoknál, ahol hetes a második számjegy, *bamm*-ot kell mondania.

Mindhárom változatra vonatkozik: tévesztés után előlről kell kezdeni. A játék más szorzótáblákkal is játszható.



### **Folytasd az akciót!**

A csoport egyik tagja bemutat egy rövid jelenetet, ami lehet egy hétköznapi műveletet is, például felhúzza a cipőjét. Ha az előre megállapított sorrend alapján következő játékos megértette, hogy miről van szó, akkor a helyére áll, és ott folytatja, ahol társa az imént abbahagyta, például a cipőjére csatol egy siléctet. A harmadik játékos megértve az eddigieket folytathatja például azzal, hogy elkezd síelni.

### **Kapcsolatteremtő játék**

A gyerekek zenére körbe járnak. Ha a zene elhallgat, utasításra minél gyorsabban kell a feladatot elvégezni. Például érintsd meg egy barna hajú társadat, fogd meg egy szőke hajú társad bal kezét stb.

### **Szobrász**

A párok egyik tagja a „szobor anyaga”, másikuk a „szobrász”. Amit a szobrász beállít, azt társának meg kell tartania. A szobor anyaga magától nem mozoghat, még akkor sem, ha jobb ötlete támad, mint társának. A feladatot adhatja a vezető (a téma kijelölésével, például a fájdalom, az elnyomottság, a hősiesség, a szerelem, a harc, a háború, a szeretet szobrát kell megalkotni), de rábízhatjuk instrukció nélkül is a szoborkészítést a „művészekre”.

### **Vakvezetés**

Tizenketten körben állnak. Mindenki behunyja a szemét. Fogják egymás kezét. A vezető két játékos megjelöl, azok kinyitják a szemüket. Úgy jelöli ki a vakvezetőket, hogy mindenkire öt-öt játékos jusson. Halkan megszűgja nekik a feladatot, merre vezessék csukott szemű társaikat. Ez egyelőre nem lehet több, mint a terem területe. A két vezető lassan elindul a „vakokkal”. Ők a felelősek a tempóért; a „vakok” nem beszélhetnek, de kezük szorításával irányítják egymást. A végén visszaállnak a körbe. Jó mindjárt az első alkalommal például egy széket kikerültetni stb. Időtartam 3-4 perc. Fontos a játék utáni beszámoltatás. Vezetők és vezetettek egyaránt elmondják, hogy mit éreztek.

## **• Üzenetváltós játékok**

### **Arcjáték**

Cédulákra felírt érzelmi állapotok segítségével nem csupán arcjátékot igénylő hangulatváltások játszhatók el, hanem „kalapból” kihúzva érdekes fejtörőjáték születhet belőlük, amikor dramatikus rögtönzést építhetünk rájuk.

### **Farkasszem**

A gyerekek farkasszemet néznek egymással ülve, járás közben, vagy valamilyen gépies cselekvés közben (inggombolgatás, ruhaujj feltűrés, fésülködés, furulyázás stb.)

### **Parancsoló gyakorlat**

A gyakorló hátrateszi a kezét, szorosra zárja ajkait, csupán tekintetével és arcjátékával hajtja végre parancsokat. Például gyere ide, vedd föl a könyvet, vidd az asztalhoz, nyisd ki, olvass; állj fel, fogd meg őt, vezesd oda, add rá a kabátodat stb. Egyszerre több játékos is mozgathatja a „parancsolgató”. Akkor hasznosak a gyakorlatok, ha majd a spontán megnyilatkozást segíti, és nem a helyébe lép annak.

### **„Személyiségükör”**

Adjunk „személyiségükör” egy barátunkról, úgy, hogy igyekezzünk bemutatni a teljes gesztusrendszerét.

### **Mit mondok én most?**

Általánosan ismert kézmozdulatok értékelése. Álljunk be a jellemző pozitúrába, s valaki helyettünk mondja az ilyenkor szokásos elképzelhető szöveget. Például a legyintésre, hogy - eh, megette a fene! Így mehetünk végig a fenyegetés, figyelemfelhívás, az ijedség, a megdöbbenés gesztusain. Természetesen arcjátékunk sokat segít ezekben a játékokban.

### **Testtartás**

Egyik gyerek megáll a csukott szemű társa előtt, s felvesz egy bizonyos testtartást arckifejezéssel, gesztussal együtt. Tapsra a másik kinyitja a szemét, és habozás nélkül azonnal olyan pozíciót vesz fel, amilyen szándékokat kifejezett a másik. Például utcai támadás, segítségnyújtás, találkozás, elutasítás stb.

### **Milyen viszonyban vannak?**

Ketten-ketten hangadás nélkül végigmennek a termen és ki kell találnunk, hogy milyen kapcsolatban, alá- és fölérendeltségi, érzelmi viszonyban állnak egymással, átbeszélve a jellemző megnyilvánulási formákat.

### **Írd le!**

Az ehhez kapcsolódó játék részben emlékezeti, részben fantáziagyakorlat. Írd le, hogy néz ki a megadott személy, hogyan él, milyen környezetben lakik, és mik a vágyai!

### **Önkifejezés más „nyelveken”**

Próbálja ki az egész osztály, hogyan tud beszélni lóul, kecskéül, azaz mit tud kifejezni mekegve vagy nyihogva. Hogyan tudja ilyen módon közölni az indulatot (düh, félelem, sértettség), lelkiállapotot (szomorúság, vidámság, dac), egyszerű jelentéseket (igen, nem, ide, oda, nagyon, kicsit, elég). Mit tudnak így még közölni, és mit nem?

### **Mondd és közöld**

A kimondott mondatot, úgy kell elmondani, hogy a partner érezze, tudja belőle, hogy mit akar közölni vele a másik fél.

Példák: Mondd azt: De szeretlek! Közöld: Te idétlen megint elszúrtad!

Mondd azt: Jézusom, ez mind? Közöld: Ezt a kis vacakot hozod nekem ajándékba?

Mondd azt: Te, hülye! Közöld: Édes virágom, hogy én téged mennyire szeretlek! Köszönöm!

Másik verzió szerint a kimondott mondatot, többféle közléssel kell elmondani.

Például: Mondd azt: Kész a vacsorád! Közöld: Kedvesem, mert fáj a fejed, azért még enned kell! Gyere! Vagy közöld: Hogy vinne el az ördög, mért nem bírod tartani a fogyókúrádat? Itt van neked ez a fél karalábé meg egy sárgarépa, ezt egyed!

### **Szinkronizálás**

Négyfős csoportokra osztjuk a társaságot. A négyfős csoportok egyik fele némajátékot játszik, a másik fele szinkronizál. (minden némajátékot bemutató szereplőnknek van hangja, vagyis egy játékos, aki a némajátékához a szöveget, hangot szolgáltatja). A kiscsoportok a vezető által megadott szituációkat dolgoznak fel, rögtönzéssel. Annál könnyebb a játék, minél lassabban játszunk. A hang igazodik a képhez, a mozgáshoz, a mozgó beszélő párok együttműködése a fontos.

- **Rögtönzés**

### **Halandzsa**

A különösen nehezen szóra bírható gyerekekkel ajánlott ezzel a játékkal próbálkozni, mellyel „szóra bírhatóak”. Az a feladat, hogy amit szeretnének társuknak elmondani, halandzsanyelven tegyék azt és így értessék meg magukat egymással. Értelmes mondatokat tilos mondaniuk.

### **Félmondatos játék**

Körben ülnek a gyerekek és sorban haladnak, fél-fél mondatokkal. Egyikük megkezd egy mondatot, a másikuk befejezi. Ezután a mondat befejezője kezd egyet, és egy harmadik fejezi azt be és így tovább. Ebben a játékban nem fontos, hogy teljesen értelmes mondatok szülessenek, a lényeg az, hogy a mondatot befejezzék.

### **Szónoki beszéd**

Tizenéves gyerekeket már rá lehet bírni, hogy valamely számukra izgalmas, érdekes témában előadást készítsenek, azaz agitatív beszédet tartsanak.

### **Bábjáték**

Mindig, minden alkalommal azonnal elővehető módszer, még igazi báb sem kell hozzá, bármelyik tárgyat „átlelkesíthetjük”, s mögéje bújva – még akkor is, ha nincs paraván, csak egy kézre húzott barna papírzacskó jelzi, hogy nem a játékos beszél, hanem a figura – hamarabb születik meg a szó.

### **Hangzó pantomim**

Ez a gyakorlat a némajátékból való átvezetést segítő játék. Legyünk például robotok, s szaggatottan, mozgásunkat kísérve lassan beszéljünk! Legyünk most párok, akik közül az egyik mozog, a másik beszél helyette.

### **Csoportos interjú**

Körben ülünk. A csoport egyik tagját kérdezik a többiek. A játékosok sorban egymás után kérdéseket tesznek fel neki, amelyekre rögtön válaszolnia kell. (A *rögtön* a tempó miatt fontos, ha lassan jönnek a válaszok, a játék unalmassá válhat. Egyébként nyilván nem kötelező a válaszadás.) Ügyeljünk arra, hogy a feltett kérdések személyes közlésekre teremtsenek lehetőséget. Csak a kérdezőt valóban érdeklő kérdést szabad feltenni. Ne azért kérdezzünk, mert éppen sorra kerültünk! Vigyázzunk, kérdésekkel is sérthetjük, bánthatjuk társainkat, kerüljük ezt a játék során!

### **Hotelportás**

Külföldön vagyunk egy szállodában. Valamilyen oknál fogva (például rekedtség miatt) képtelenek vagyunk megszólalni, pedig nagyon fontos dolgot kellene közölnünk a portással. Ezt csak mimes eszközökkel tolmácsolhatjuk, tehát beszéd nélkül kell a portás tudtára adni közlendőnket. A portás (ő beszélhet) kérdéseit értjük, megjegyzéseire is tudunk reagálni, például gesztusokkal, mimikával helyben hagyhatjuk a jó válaszrészeket. A megoldandó feladatokat, amit el kell magyarázni a portásnak, kijelölheti a játékvezető például előzetesen megírt cédulák közül húz a vendég, de akár a többiek, az éppen nem játszók is adhatják. Figyelem! Ezt a játékot tanácsos úgy játszani, hogy első alkalommal a vezető vállalja a hotelportás szerepét pozitív mintát adva saját játékával.

### **A herceg úrfi vizsgálója**

Ketten játsszák egyikük az udvari tanító, másikuk a herceg úrfi szerepét. Az udvari tanító (fejét veszik, ha kiderül, hogy meglehetősen gyenge elmével rendelkező tanítványa semmit nem tud) csak rendkívül egyszerű kérdéseket mer feltenni, de a hercegecske ezekre is roppant

nagy ostobaságokat válaszol (nem véletlenül, hiszen a herceg úrfi szerepét alakító játékos feladata az, hogy minél jobban próbára tegye tanárát). A tanár mit tehet? **Igyekszik** logikusan megmagyarázni, hogy tanítványa válasza nem rossz, sőt jó, voltaképpen kitűnő, teljesen újszerű, mondhatni forradalmi stb.

### **Körmese**

A játék során minden résztvevő, egy-egy nyomdakész mondatot mond, és így az első megszólalótól az utolsóig kerek történetet kell kialakítani. Sokszor megesik, hogy a fordulat sehogy sem akar bekövetkezni, és a mese elképesztően unalmas és lapos lesz. Hívjuk fel ilyenkor a figyelmet az „egyszer csak”, a „de akkor”, az „ám ugyanakkor” s egyéb hasonló funkciójú kötések varázserejére.

### **Reklámkészítés**

Minden korosztálynak javasolható játék, csupán ügyesen kell kiválasztani, mit reklámoztatunk. Lehet a feladat egy fogkrém, egy ruhaféle, egy hivatal, egy üzem reklámja, de lehet reklámozni például a marslakókat, a csoport valamelyik tagját; az a fontos, hogy a játék jó szerkezetű, ötletes, jó ritmusú, gördülékenyen kivitelezett legyen.

### **Igen, de...**

Az egyik kérdez és a másik minden válasza így kezdődik: „Igen, de...” Például:

„Nem ismerem magát valahonnan?

Igen, de most én megyek.

Maga ellopta a pénzem!

Igen, de el is költöttem.

Maga disznó!

Igen, de ezt mindenki tudja.” Kiváló rögtönzős játék.

- **Alkalmazott drámajátékok (Életjátékok)**

### **Hová tartozom?**

Puzzle-darabok alapján csoportok kialakítása. Négy A/4-es képet vág 4-5 darabra a csoport létszámától függően a tanító. A puzzle-darabokat összekeverjük. Minden gyerek kap egy darabot. Keressék meg azt a társukat, akinél lehet az ő puzzle-darabjához hozzáillő részlet. Így alkotnak majd egy csoportot. Képek: karácsonyfadíszekkel; anyák napi meghívó, születésnap tortája, magyar zászló. Miután megtalálták a társaikat, illesszék össze a képet egy egészé.

### **Hogyan öltöztetnéd fel?**

Síkbábok felöltöztetése különféle ünnepeknek, ünnepélyeknek megfelelően. Az előzőekben összerakott képekhez a gyerekek a síkbábokat úgy öltöztessék fel, hogy az alkalomnak megfelelő legyen. A feladat elvégzése után döntéseiket indokolják meg.

### **Szerepjáték**

A család – anya, apa, gyerek – karácsonyestére, születésnap megünneplésére, valamelyik nemzeti vagy vallási ünnepre készül. A csoportok válasszanak maguknak szerepeket (anya, apa, gyerekek), és beszéljék meg, hogyan készül a család az adott ünnepre, ünnepélyre. Különös tekintettel a ruházatra, ajándékokra, viselkedésre, az előkészületekre, az ünnepi asztal megterítésére, az ünnep lezárására. A csoportok egymást hallgassák meg, és értelmezzék a bemutatást. Itt lehetősége nyílik a tanítónak arra, hogy az írott és az íratlan szabályokról, viselkedési formákról, normákról beszélgessenek. A tanítónak kell észrevennie

a lehetőséget, hogy ezekről a fontos nevelési lehetőségekről szót ejtsenek. De úgy, hogy a gyerekek fogalmazzák meg, maguk jöjjenek rá, hogy mi a helyes, mi nem. (Az ünnepen illik... Az ünnepen nem illik...)

### **Szeretet és megbecsülés a családban**

A feladat az, hogy játszanak el egy olyan vasárnap délutánt, amelyről a szomszéd vagy az odalátogató idegen biztosan meg tudja állapítani, hogy ezek az emberek itt nagyon szeretik egymást, vagy ezek az emberek nem szeretik eléggé egymást. (Miből állapíthatjuk meg mindezeket? Ki hogy viselkedett? Mik a szeretet látható és láthatatlan jelei? Stb.)

### **A felnőttek munkája**

Egy nehéz nap délutánját vagy felgyorsítva egy egész napját játsszák el egy asztalosnak, könyvtárosnak, pénztárosnak, tanárnak, orvosnak stb. Mutassák meg, hogy mibe fáradhat el az adott szakma képviselője, hogy mi feledtetheti a fáradtságát, mi a szakmájával járó nagy boldogság, kis öröm. (A hiányzó információk megadhatóak a játék előtt, közben is.)

### **Fegyelmezetttség – fegyelmezetlenség**

A feladat az, hogy állítsanak össze „rosszalkodások” címmel jeleneteket az iskolai, családi életből. Hogy is teszi a rosszat az, aki épp „rosszalkodik”? Rosszalkodni akar? Ha nem akkor miért teszi? A játék pontos elemzést kíván, többszöri újrajátszást szereplőcserével.

### **Játsszunk együtt!**

Vajon hogyan mérgesedik el egy játék? (Szabályok be nem tartása, kényeskedés, erőszak stb.) Játsszák el a gyerekek!

Játsszák el egy győztes csapat viselkedését többféle formában! (Melyik a szimpatikus? Miért?) Majd a vesztes csapat viselkedését! (Nyilvánosság előtt, maguk között, egyedül töprengve, a győztes piszkálódásaira reagálva stb.)

### **Őszinteség – titoktartás**

Olyan jeleneteket kell eljátszani a gyerekeknek, amelyek azt mutatják meg, hogy milyen nehéz őszintének lenni, és mennyi bajjal jár az. Például az egyik barátnő elárul egy „titkot” a másíknak, majd a másik véletlenül vagy szándékkal kifecsegi azt másíknak. Az első kislány szelíden szemére hányja ezt a másídnak. Vajon mi történik ezután? Lehetséges, hogy a titok elhallgatása hazugságnak számított volna? Kibékülnek? Összevesznek? Miért? Hogyan? Helyes ez?

### **Gazdálkodás az idővel**

A feladat az, hogy tervezzenek meg a gyerekek egy nagyobb jelenetsort, mely azt mutatja be, hogy hogyan halmozódnak fel az elnapolt feladatok, és hogyan lesz végül szédült kapkodás és nem is sejtett nagy baj mindebből. Hogyan lehet ezen változtatni?

### **A tisztségviselők és a többi gyermek**

Hogyan kerülhet egy-egy tisztségviselő nehéz helyzetbe, miközben a ráruházott feladatokat próbálja teljesíteni? A feladat ezek eljátszása! Kérdés, hogy hogyan oldhatók meg ezek a helyzetek? Szép szóval, rábeszéléssel, parancsszóval, veszekedéssel? Válhat az ember nevetségessé, szomorúvá?

Eljátszhatók olyan jelenetek, amikor a közösség elégedetlen a vezetőjével, úgy, amikor még csak egymás között puszognak, amikor már megjegyzéseket is tesznek, amikor le akarják váltani a vezetőjüket vagy le is váltják. Mit lehet tenni egy olyan helyzetben, ha tanár az eddigi vezető mellé áll? Stb.

### **Igaz barátok az osztályban**

A feladat az, hogy a gyerekek játsszák el azt, amikor valakinek nincsenek barátai, ha valaki felajánlja a barátságát, de a másik nem reagál rá kedvezően. Játsszák el különböző hangsúlyokkal, hogy „Mostanában már nem vagy a barátom?“, valamint féltékenységi jelenetet barátok között. (Van értelme féltékenykedni? Lehet ellene tenni?) Milyen az igazi barátság?

### **Társválasztás – párválasztás**

A feladat egy apróhirdetés megfogalmazása tréfás formában arról, hogy milyen férjet vagy feleséget gondolnának el maguknak?! Ezt követően annak megfogalmazása, hogy milyen a rossz férj, feleség szerintük!

Honnan vehető észre, ha egy kapcsolat születendőben van vagy megszületett két ember között? Honnét érzékelhető, hogy bomlófélben van egy barátság vagy szerelem? Játsszák el! Mit lát a harmadik?

Szeretnének majd családot, gyermeket? Miért? Játsszák el a gyermektelen, az egygyermekes, két-, három-, és a többgyermekes család reggelét, estéjét stb. Milyenek az ünnepeik?