

DRÁMAJÁTÉKOK A NÉPTÁNC TANÓRÁN

Csík Zsófia, táncos és próbavezető, Kecskemét Táncegyüttes

Eck Júlia PhD, egyetemi docens, Magyar Táncművészeti Egyetem,
Pedagógia és Pszichológia Tanszék, Pázmány Péter Katolikus Egyetem,
gimnáziumi kutatópedagógus, Toldy Ferenc Gimnázium

Absztrakt

A tanulmány a drámajátékoknak az oktatás-nevelésben, ezen belül a néptánc tanulásában is eredményes kompetenciafejlesztő hatását vizsgálja. Két nem reprezentatív kutatási adatokra épülő, oktatók (n=30) és tanulók (játéktól függően n = 19–39) körében végzett vizsgálat eredményeinek tapasztalatait is ismertetjük a drámajátékok néptánc tanórán belüli alkalmazásáról, legyen szó a csoportkohézió erősítéséről vagy éppen a tanulók közötti bizalom kiépítéséről. Majd módszertani ajánlasként gyakorlatgyűjteményt mutatunk be az alapozó drámajátékok néptánc tanórába való integrálásának lehetőségéről, amelyben a javasolt játékokat életkorok szerinti variációkban ismertetjük a közoktatás 12 évfolyamának hat korcsoportja számára. Írásunkkal a drámajátékok néptánc tanórába iktatásának lehetőségére és hasznosságára kívánjuk felhívni a figyelmet.

Kulcsszavak: drámapedagógia, drámajátékok, néptánc tanóra, drámajátékgyűjtemény, módszertani ajánlás

1. BEVEZETÉS

A gyerekek tanulási folyamatának legnagyobb része a játékon keresztül valósul meg. A 3–4 hónapos csecsemő már játszik, és már az őszi törzsekben is készítettek játékokat a gyermekek számára (Pukánszky & Németh, 1996). „Ami a játékot leginkább elkülöníti a gyerek sok más tevékenységétől, az a játéktevékenység örömszínezete.” (Mérei & V. Binét, 1997, p. 122) „A gyerekjáték a világegész újrateremtése fantáziában, ügyességben, mozgásban, kézműves alkotásban, dalban, dialógusban. Ebben a játékörömben, az élmények eredeti felhalmozásában aztán megterem majd az érett, intellektuális, akár történetileg is hiteles hajdanvolt világ/ok tapasztalatainak hiteles értelmezése is.” (Trencsényi, 2010, p. 8) A játék erős motiváló szereppel bír az oktatás folyamatában (Falus, 2003).

Magyarországon a '70-es években jelenik meg először a drámapedagógia (a fogalom elnevezése máig viták tárgya). Ugyanez az időszak a folklorizmus és neofolklorizmus felívelő szakasza, ami magába foglalja a népzene és a néptáncot előtérbe helyező táncház, a kézművesség, a játszóházi mozgalom elterjedését (Sándor, 2016).

A drámapedagógia első magyarországi képviselői közül többen – elsőként Mezei Éva, Gabnai Katalin és Debreczeni Tibor – fogalmazták meg a népi gyermekjátékok

alkalmazhatóságának rokonságát a drámapedagógiával. „*Adj király katonát ...* ha közelebről megnézzük, nemcsak játék, dráma ez a javából. Igaz, rövid kis dráma, de megvan benne minden, ami kell” (Mezei, 1979, p. 5). A cselekvő emberről szól, párbeszéd, megelevenítő formában, az alakok mondják el szándékaikat, szavaikban leendő tettek feszülnek, sűrű a szövete. Van célja, erőviszonyai, konfliktus feszül benne, és mindig jelen időben játszódik (Mezei, 1979).

Az 1995-ben megjelent első Nemzeti alaptantervben *Tánc és dráma* elnevezéssel talál helyet a közoktatásban mindkét művészeti terület, a tanterv tartalmi részében, amely Gabnai Katalin munkája, önálló fejezetet kap a népi műveltség (NAT, 1995).

A népi játékok és a drámapedagógia több kiváló programban is összefonódik, például Körömi Gábor és Sándor Ildikó *Meseház*-foglalkozásaiban, amelyek az előszavas mesemondás és a drámajáték kombinációi. „A korszerű pedagógiai törekvések között mind gyakrabban megjelenik a játékba integrált tanulás és a művészeti eszközökkel történő oktatás és nevelés – mi ennek lehetőségét látjuk a népmese és a népi játék ötvözésében-” (Körömi és Sándor, 2016, p. 329)

A fent megfogalmazottak mellett a drámajátékok konkrétan célzott kompetenciák fejlesztéséhez is használatosak lehetnek.

A drámapedagógiai játékok, helyzetgyakorlatok aktívan szerepet vállalhatnak 1. a képesség- és készségfejlesztésben (a mozgáskultúra és a ritmusérzék fejlesztésében), 2. a verbális és nonverbális kommunikációban, 3. a testtudat kialakításában, 4. a korosztályi gondok kiküszöbölésében, 5. a nemi identitás kialakításának elősegítésében és 6. a kulturális problémák kezelésében. (...) A drámajátékoknak köszönhetően erősödhet a bizalom a tanár és tanuló között, illetve a tanulóknak lehetőséget biztosít az egyéni fejlődésre és önmaguk elfogadására (Mizerák & Demarcsek, 2013, p. 189).

A drámajáték a produkció- és előadásközpontú szemléletmóddal szemben a pedagógiai folyamatra fókuszál. Játékai a komplex tanítás egészének részeként értelmezhetőek (Eck, 2015). „A fókusz a folyamaton van: ez egy társas tevékenység, ami sok hangra és sokféle nézőpontra épít, valamint a szerepek felvételére. A feladatra koncentrálnak, nem az egyéni érdekekre; és a résztvevőket képessé teszi arra, hogy új szemmel nézzenek valamire.” (Cziboly, 2010, p. 17)

Jelen írás a drámajáték a néptánc tanórába integrálásának meglétét, ill. lehetőségét vizsgálja, és javaslatot tesz ennek megvalósítására néhány alapszintű játék korosztályonként különböző változatainak ajánlásával.

2. KUTATÁSI MÓDSZEREK ÉS ESZKÖZÖK

Kiindulásként egy nem reprezentatív kutatás alapján igyekeztünk feltérképezni a drámajátékokhoz való viszonyulást néptáncot oktatók körében, továbbá a tanulói érdeklődést a játékok iránt. A kutatás elvégzését nehezítette a járványügyi veszélyhelyzet, így a tervezettnél kisebb körben tudtuk elvégezni az adatgyűjtést.

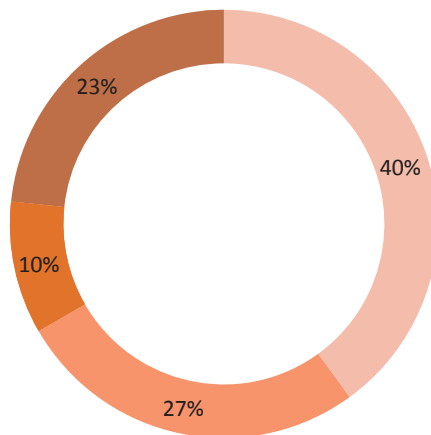
A hipotézisünk a következő volt: a drámajátékokhoz a próbavezetők nem igazán nyúlnak alapanyagként, ennek egyik oka lehet, hogy nem ismernek drámajátékokat, másik oka pedig, hogy nem gondolják, hogy a próba menetébe beleillő lenne, vagyis

nem látják ennek értelmét. Így született meg az ötletünk: miért ne lehetne a próbák menetébe beleilleszteni ezeket a játékokat?

A néptáncoktatókat online kérdőívvel szólítottuk meg. A kérdőív a következő kérdéscsoportokból állt: általános kérdéscsoport (nem, tanítási tapasztalat), specifikusan a drámajáték fogalmát, illetve a próbán való alkalmazását megcélzó kérdéscsoport (fogalom, próbán való jelenlegi alkalmazása), illetve olyan kérdéscsoport, amely a drámajáték néptáncórába való beépítését járta körbe (mely korosztály számára elképzelhető, miben fejlesztheti a tanulókat). A kérdések típusait tekintve a zárt kérdések közül dichotóm és többkimenetelű, a nyitott kérdések esetében teljesen nyitott kérdéseket alkalmaztunk. A kérdőív kitöltéséhez olyan oktatókat kerestünk, akik aktívan dolgoznak, foglalkoznak gyerekekkel. A célcsoport és a minta olyan már végzett vagy esti tanárszakos hallgatókat jelentett, akiknek van tanítási tapasztalatuk. Ebből kifolyólag a válaszadók jelentős részét a Magyar Táncművészeti Egyetem *Táncos és próba-vezető* alap- és *Táncpedagógus* mesterszakos, néptánc specializációjú hallgatói tették ki. Összesen 30 válasz érkezett a kérdéssorra, ami 2021 februárjában volt kitölthető. Többek között arra voltunk kíváncsiak, hogy a hallgatók rendelkeznek-e információkkal a drámajáték fogalmáról, az órákon használnak-e drámajátékokat, amennyiben nem, mi ennek az oka, illetve, hogy szerintük miben fejleszthetnék diákjaikat ezek a játékok.

A kérdőívet kitöltők nemek szerinti eloszlása 50–50%-os értéket mutatott, vagyis ugyanannyi női oktató töltötte ki, mint férfi pedagógus. Arra, hogy a megkérdezett oktatók hány éve foglalkoznak néptáncoktatással, idősávokból választhattak a kitöltők. Mindegyik idősáv megjelölésre került, tehát a pályakezdőktől kezdve a több évtizedes tapasztalattal rendelkező pedagógusokig különböző életkorú és tapasztalattal rendelkező oktatóktól érkeztek válaszok, amelyet kördiagramon ábrázoltunk (1. ábra).

Mióta foglalkozik néptáncoktatással?



■ Kevesebb, mint 5 éve ■ 5-10 éve ■ 10-20 éve ■ Több, mint 20 éve

1. ábra: Néptánc tanárok oktatási tapasztalata (Csík, 2021)

A tanulók körében egy kecskeméti általános iskolában végeztünk kutatást a 2020/2021-es tanév januárjáig. A kérdőívvel az egyes drámajátékokkal kapcsolatos tapasztalataikat, nézeteiket szeretnénk volna felmérni. A tanulók egytől ötig terjedő Likert-skálán értékelhették, hogy mennyire tetszett nekik egy adott játék, esetleg szeretnék-e még a játékot játszani a későbbi órák valamelyikén. Papír alapon történt a felmérés, játéktól függően 19–39 tanulóól érkezett visszajelzés (a *Beszámoló játék* kapcsán 38, a *Koncentrációs játék* esetében 19, a *Székfoglaló*ban 39, a *Bizalomjáték* tekintetében 38 és a *Cseréljenek helyet azok, akik...* vonatkozásában 29 fő adott visszajelzést).

3. EREDMÉNYEK

3.1. A tanárszakos hallgatók és pedagógusok körében végzett felmérés eredménye

Az egyik legfontosabb kérdés az volt, hogy az oktatók meg tudják-e fogalmazni, hogy mi a drámajáték. A válaszadók 56,7%-a, azaz 17 oktató úgy gondolta, hogy nem tudja ezt megfogalmazni. Ebből levonható egyrészt az a következtetés, hogy ezek az oktatók nagy valószínűséggel nem használják óráikon a drámajátékokat, de az is elképzelhető, hogy igénybe veszik ezeket a játékokat, azonban nem tudatosan drámajátékként alkalmazzák.

A következő kérdés azokat szólította meg, akik igen választ adtak az előző kérdésre: a kérdés az volt, hogy írják le saját szavaikkal, hogy szerintük mit is jelent ez a fogalom, vagyis az oktatók milyen célból alkalmazzák a drámajátékokat óráikon. A válaszok értékeléséhez előbb meg kell vizsgálnunk, hogy mit is jelent ez a fogalom, mit mond erről a szakirodalom. Ehhez Gabnai Katalin meghatározását vettük alapul, miszerint:

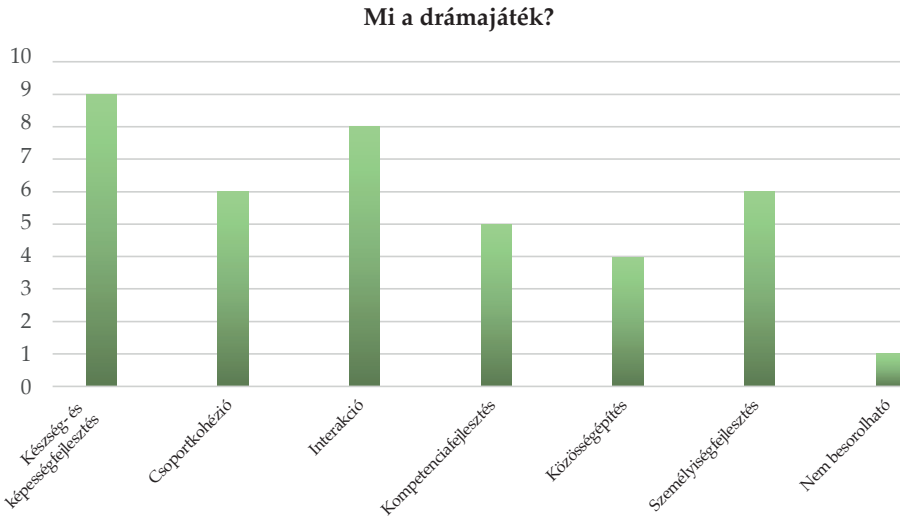
Drámajátéknak nevezünk minden olyan játékos emberi megnyilvánulást, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei lelhetőek föl. A dramatikus folyamat kifejezési formája: a megjelenítés, az utánpótlás; megjelenítési módja: a földözött vagy éppen megnyilvánuló társas kölcsönhatás, az interakció; eszköze: az emberi és a zenei hang, az adott nyelv, a test, a tér és az idő; tartószervezete: a szervezett emberi cselekvés. (Gabnai, 2001, p. 9)

A válaszok közül több is felidézti az általunk idézett fogalom meghatározást, vagy részben az általunk említett definícióhoz kapcsolható. Például az alábbiak:

- „Ember és közösségépítő szociális tevékenység, fejlesztő gyakorlatok elsajátítása.
- Játékos megnyilvánulás, amiben dramatikus fordulat lelhető fel.
- A drámajáték egy nevelő-oktatói módszer, amely a tanulók különböző egyéni és csoportos készségeit fejleszti.
- Olyan dramatikus játék, melyben megjelenik az ember személyisége. Gyakran utánpótlásos.”

A beérkező válaszokat fejlesztési területek alapján csoportosítottuk (2. *ábra*. A válaszok részletességétől függően egy-egy válasz több csoportba is bekerülhetett.). Az eredmények igazolták a várakozásainkat, miszerint a válaszadók a drámajátékok alkalmazását leginkább a készség- és képességfejlesztés területére helyezik. Meglepő

volt azonban azzal szembeesülni, hogy a közösségépítés nem szerepelt a fejlesztési területek egymáshoz viszonyításában a legmagasabb három érték egyikében.



2. ábra: Drámajáték fogalmának meghatározása (Csík, 2021)

A diagramon jól látható, hogy a válaszadók szerint különböző pedagógiai célokat szolgálhat a drámajáték alkalmazása. Láthatjuk, hogy túlnyomórészt a készség- és képességfejlesztést, illetve az interakciót jelölték a kitöltők. A harmadik helyre a csoportkohézió és a személyiségfejlesztés került, ezt követi a kompetenciafejlesztés és a közösségépítés. A csoportkohézió, illetve közösségépítési terület nemcsak az iskolai osztályközösséget kovácsolhatja össze, hanem az iskolán kívüli csoportos tevékenységek esetén is könnyebb beilleszkedést és elfogadást eredményezhet. Felnőttkorra vetítve pedig a csoportos munkavégzés folyamán az együttműködést segítheti elő. A kompetencia- és személyiségfejlesztés végigkíséri életünket, mely megjelenik számtalan hétköznapi tevékenységünkben is. A drámajátékok remek lehetőséget teremtenek arra, hogy a személyiségünk fejlesztését magasabb szintre emeljük. A nem besorolható kategóriába olyan válaszok kerültek, amelyek nem bonthatók alegységekre (például játékos megnyilvánulás, amiben dramatikus fordulat lelhető fel), ettől függetlenül teljes értékű válasznak minősülnek. A válaszok 29,41%-ában megjelenik a drámajáték mint módszer megfogalmazása is.

Összegzésként a kapott válaszokból egy komplex meghatározást szerkesztettünk, mely egységbe foglalja a résztvevők gondolatait:

A drámajátékok olyan közösségépítéssel foglalkozó nevelő-oktatói módszeren alapszanak, amely a tanulók különböző egyéni és csoportos készségeit fejlesztik, többek között az érzelmi intelligenciát, kreativitást, fantáziát, improvizációs készséget és a csoport kohézióját. Olyan tevékenységek csoportja, ami az önismerethez és a társas együttéléshez nélkülözhetetlen. Elősegíti az empátiát, a gyerekek önálló gondolkodását összekapcsolja a mozgással és kiemelkedő fontosságú a személyiségfejlődésre gyakorolt hatása.

A felmérés következő kérdése az volt az oktatókhoz, hogy visznek-e be rendszeresen drámajátékokat a foglalkozásokra. A megkérdezettek 53,3%-a, vagyis 16 fő nem visz be a tanórákra drámajátékokat. Arra a kérdésre, hogy mi az oka ennek, az alábbi lehetőségek közül lehetett választani:

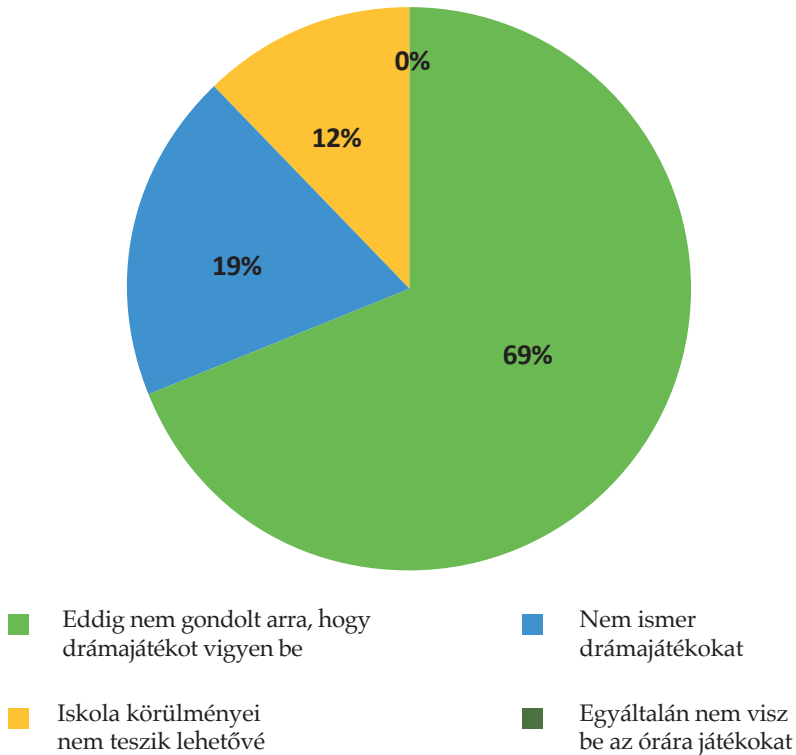
- Nem ismerek drámajátékokat.
- Eddig nem gondoltam, hogy drámajátékokat vigyek be.
- Egyáltalán nem viszek be az órára játékokat.
- Egyéb:.....

Ez utóbbi esetben a következő okokat fogalmazták meg a válaszadók:

- Az adott iskola körülményei nem teszik lehetővé.
- Kevés rá az idő, nincs tér hagyva ennek a tevékenységnek. Csak a tipikus dramatikus játékok férnek bele felkészülés gyanánt.

Mivel ezek lényegében egy tőről fakadnak, így együttesen kezeljük az *Iskola körülményei nem teszik lehetővé ok* alatt. Ezeknek a válaszoknak előfordulási arányát a 3. ábra mutatja kördiagram segítségével.

Miért nem visznek a táncoktatók drámajátékot a néptánc tanórára?



3. ábra: A drámajátékok nem rendszeres használatának okai (Csík, 2021)

Az ábra jól szemlélteti, hogy ebben a kérdésben érintett pedagógusok 68,8%-a (11 fő) nem kapcsolta össze tudatosan a drámajátékok alkalmazásának és a néptánc tanításának gondolatát. 18,8% (3 fő) nem ismer drámajátékokat vagy nem tudja, hogy az adott játék beletartozik-e a drámajátékok kategóriájába. Feltehetőleg a megkérdezettek 12,6%-a (2 fő) ismer ilyen játékokat, el tudja dönteni, hogy ezek valóban drámajátékok, azonban véleményük szerint egyéb helyzetek, mint például az iskolai körülmények nem teszik lehetővé használatukat. Fontos, hogy senki nem jelölte be azt a válaszlehetőséget, miszerint egyáltalán nem alkalmaz játékokat a tanórán. Tehát következtethetünk arra, hogy a néptánc oktatók szükségesnek és használható eszköznek találják vagy találnák a játékot a néptánc tanításában.

A kutatásban résztvevő oktatók 46,7%-ától, vagyis 14 főtől, akik rendszeresen alkalmaznak a tanórán drámajátékokat, azt kértük, hogy nevezzenek meg három játékot. Első helyen a későbbiekben is megjelenő *Cseréljenek helyet azok, akik...* játék szerepelt, második és harmadik helyen pedig az *Atom* és a *Bagoly* elnevezésű játék végzett. Az *Atom*-ban (Kaposi, 1999) párokat vagy csoportokat kell létrehozni (lásd később: *Székfoglaló játék*), a *Bagoly* (Kaposi, 1999) csukott szemmel megvalósított térérzékelő játék (lásd később: *Bizalomjátékok*).

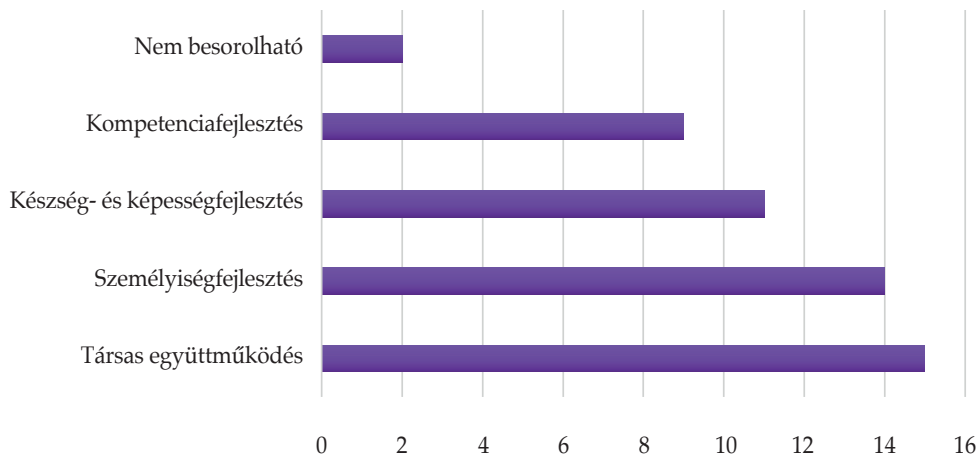
Arra a kérdésre, hogy helyet kaphat-e a drámajáték a néptánc tanóra struktúrájában, meglepően egyöntetű eredményt kaptunk. A megkérdezettek 96,7%-a, egy főtől eltekintve mindegyikőjük úgy vélte, hogy érdemes lehet ezzel a témakörrel foglalkozni a néptánc foglalkozásokon.

Ehhez a kérdéshez volt köthető a következő is, vagyis, hogy mely korosztályok számára tudják elképzelni, hogy a tanórák részét képezze a drámajáték eszköztára. A kérdés megválaszolásához megadtunk három nagyobb korosztályt: alsó tagozat, felső tagozat, középiskola. A megszólítottak úgy gondolták, hogy felső tagozatban és középiskolában minden nehézség nélkül alkalmazható lehet, az alsó tagozat esetében viszont nem volt ennyire egyértelmű a válasz. A többség úgy gondolta, hogy alsó tagozat esetében is el tudja képzelni alkalmazásukat, azonban itt 80–20% volt a megosztottság, míg a felső tagozat és a középiskola esetében ez az arány 96,6–3,4%.

Az idézett vélemények lehetséges magyarázata meglátásom szerint, hogy az alsó tagozaton népi játékokat alkalmaznak, hiszen ez az alapfokú művészeti oktatás tantervében követelményként is szerepel. A drámajátéknak a népi játékok, a tradicionális paraszti játékkultúra mellett lehet szerepe a néptánc órákon, hiszen kompetenciafejlesztő hatásuk rokon. Az életkor előrehaladtával mindinkább megfelel az életkori sajátosságoknak, illetve a kívánt nevelési-fejlesztési céloknak a drámajáték.

Arra a kérdésre, hogy a táncpedagógusok szerint miben fejlesztheti a gyerekeket a drámajáték a néptánc tanórán, holisztikus visszajelzések érkeztek. A beérkezett 30 válaszból négy felelet volt értékelhetetlen. Az értékelhető válaszok mindegyike azt gondolta, fejlesztő hatással lehet a gyerekekre a drámajátékok alkalmazása. Ismét fejlesztési területek szerint csoportosítva a válaszokat, az alábbi eredmény született (4. ábra, egy megfogalmazás itt is több csoportba is bekerülhetett):

Miben fejlesztheti a gyerekeket a drámajáték a néptánc tanórán?



4. ábra: A drámajátékok lehetséges fejlesztési területei (Csík, 2021)

Láthatjuk, hogy a 26 válaszból 15 emelte ki a társas együttműködés fejlesztésének fontosságát, ezt követi a személyiségfejlesztés 14 említéssel. Tehát arra következtethetünk, hogy a néptáncoktatók elsősorban társas együttműködés fejlesztésére alkalmaznak drámajátékokat, emellett fontos szerepét látják a személyiségfejlesztésben is. A drámajátékoknak fontos célja magunk és mások elfogadása. A készség- és képességfejlesztés tárháza végtelen. A néptánc tanulásban kamatoztatható ritmusérzék, térérzék és plasztikai érzék, illetve a tartás-ellentartás prioritást élveznek, melyeket számtalan drámajáték segítségével fejleszthetünk (lásd később: *Bizalomjátékok*). Sok játék célozza meg a gyerek fantáziájának, kreativitásának kibontakozását és érzelmek kinyilvánítását, ezt támasztja alá a kompetenciafejlesztés kategóriája, amely a válaszok több, mint egyharmadát (9 válasz) foglalja magába. A nem besorolható csoportba olyan válaszok kerültek, melyek nem alkotnak külön csoportot, új információt nem tartalmaztak arra vonatkozóan, hogy milyen fejlesztheti a gyerekeket a drámajáték néptánc tanóra alkalmával.

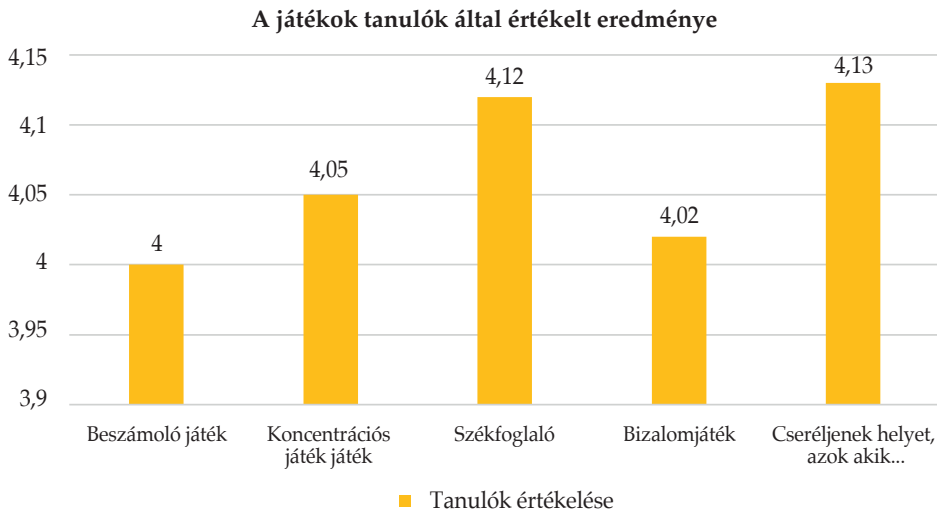
Bár a 2. és 4. ábra igen hasonló meghatározásokat tartalmaz, maguk a kérdések nem azonosak. Érdekes, hogy arra a kérdésre, hogy mi is a drámajáték, többen olyan választ adtak, amelyek fejlesztendő területekre vonatkoznak. (Mivel a drámajáték fogalmára vonatkozó kérdés a kérdőív elején található, szemben a záró kérdéssel, ami a fejlesztésre irányult, így nem volt befolyásoló hatása utóbbi kérdésnek a kezdő kérdésre.) Ennek köszönhetően találhatunk hasonlóságokat és különbségeket a két kérdés megválaszolásában, vagyis a két ábra között. Hasonlóság, hogy a válaszok két nagy csoportra: a fejlesztés területeire és a társas interakcióra vonatkoztak leginkább. Különbség, hogy a fejlesztést vizsgáló kérdésnél a társas együttműködés és személyiségfejlesztés szerepelt az első két helyen, míg annál a kérdésnél, ami a drámajáték fogalmára vonatkozott, a társas együttműködés és a személyiségfejlesztés is kissé háttérbe szorult.

Összefoglalásként ismét egy komplex meghatározást szerkesztve a felsorolt válaszokból fogalmazzuk meg a válaszadók véleményét a drámajátékok fejlesztő hatásáról:

A drámajáték fejlesztheti a gyerekek érzelmi intelligenciáját, előadói képességeket, tájékozódási és finom motorikus készségeket, mozgáskoordinációjukat, verbális és metakommunikációjukat. Segítségünkre lehet a gátlások leküzdésében, az önkontrollban, magunk, illetve mások elfogadásában, a csoport együttműködésében és megismerésében. Elősegíti a társadalomba való beilleszkedést, szorongást feloldó, feszültség-levezető hatása is ismert. A tánchoz elengedhetetlen tartást, memóriakészséget, gesztushasználatot és a ritmika-dinamika-plasztika hármashoz köthető fogékonyságot szintén fejleszti.

3.2. A tanulók körében végzett felmérés eredménye

A tanulók körében végzett felmérés eredménye azt mutatta, hogy az általunk bemutatott és korosztályonként végigvitt játékok elnyerték a gyerekek tetszését (lásd 5. ábra).



5. ábra: Drámajátékok skála alapú értékelése tanulók által (Csík, 2021)

Láthatjuk, hogy mindegyik játék értékelése 4 vagy afeletti értéket mutat. Fontosnak tartottuk, hogy a játékok kapcsán a gyerekek szóban is megfogalmazhassák véleményüket, ezért lehetőséget biztosítottunk erre egy kötetlen beszélgetés keretein belül, miután (legideálisabb esetben) mind az öt játékkal megismerkedtek. Nagyon pozitív visszajelzésnek tekinthetjük, hogy gyermekek nagy része kiemelte, hogy felüdülést jelent számukra az órán játszani, kimozdulni más tantárgyak terhei alól, átmozgani magukat. Ezzel alátámasztották a játékok és a játszva tanulás fontosságát

az órákon. Néhány tanuló a mozgásos játékokat, néhányan inkább a gondolkodást igénybe vevő játékokat preferálták, azonban negatív visszajelzés egyáltalán nem érkezett. Tehát a szóbeli visszajelzések azt mutatták, hogy a tanulók szívesen játszották ezeket a játékokat és szívesen megismerkednének hasonló jellegű játékokkal is a későbbiekben.

4. ÖSSZEGZÉS

Összességében a kutatások azt mutatják, hogy a néptáncoktatók nagy százaléka nem használ rendszeresen drámajátékokat a néptánc tanórákon, ugyanakkor el tudják képzelni, hogy a tánctanítás széles spektrumába bekerüljön a drámajáték mint a tanóra szerves része. Mindhárom korosztály esetében elmondható ez a következtetés, legyen szó alsó-, felső tagozatról vagy középiskolás korú tanulókról. A drámajátékok alkalmasak lehetnek az egyéni és társas kompetenciák fejlesztésére, a személyiség érzékenységének fokozására, a csoport összetartozásának javítására, illetve erősítésére. A gyerekek befogadóak, illetve azok lennének az elkövetkezendőkben is a játékok több területet érintő, továbbá összefoglaló, komplex módon történő felhasználására. Mindez alátámasztásra került a Likert-skála mintájára készített kérdőív segítségével, illetve a tanulók pozitív szóbeli visszajelzéseinek alapján.

5. JAVASLAT – GYAKORLATOK

Az általános iskola első osztályától középiskola végzős osztályáig, a NAT-ban is használatos (NAT, 2020) kétéves intervallumok szerint korcsoportokra szétbontva (például 1–2. évfolyam – első korcsoport, 11–12. évfolyam – hatodik korcsoport) különböző típusú, a néptánc tanórákon is felhasználható alapozó drámajátékokat mutatunk be. Bár ezek közül a gyakorlatok közül több olvasható különböző játékkönyvekben, oktatási segédletekben, de a játéksorok korcsoportok szerinti összeállítása, variálása és kombinálása Csík Zsófia személyes megoldása, amely saját ötleteken és oktatói tapasztalatokon alapszik. Ezek a játékok egyszerű alapozó gyakorlatok, ún. szabályjátékok, a Bolton-féle felosztás szerinti A csoportos játékok (1993), de képességfejlesztő elemeik és a könnyed, játékos tartalmuk miatt a néptáncórán is sokféle hasznos fejlesztési területet érintenek minden korosztály esetében.

5.1. Számolós játék

A játék menete:

Egy levegővétellel számolunk a lehető legtovább úgy, hogy közben minden számot jól artikulálva ejtünk. Ha elfogyott a levegőnk, akkor megjegyezzük a saját értékünket, és megvárjuk, amíg mindenki befejezi a számolását. A következő levegővétellel mindenki a saját értékétől ötlet tovább próbál elszámolni, tehát, ha valaki az előző körben 20-ig jutott, a második körben arra kell törekednie, hogy ez 25-ig sikerüljön.

A játék körülbelül három percet vesz igénybe, amennyiben szeretnénk, a korcsoportoknak megfelelően variációkat találhatunk ki, hogy a játékot egy kissé érdekesebbé tegyük.

Változatok:

1. korcsoport (1. és 2. évfolyam)

1. évfolyam esetében a számokat 1-től 20-ig hívjuk segítségül. 2. évfolyam esetében páros és páratlan számokat használunk 40-ig, akár 60-ig: csak páros, vagy csak páratlan számokat mondhatnak ki egytől /kettőtől kezdve, illetve 40-től vagy 60-tól visszafelé.

Másik lehetőség, hogy mozdulatokhoz kötjük a páros és a páratlan számokat. Páratlan számok esetében le kell guggolni, páros számok esetén pedig nyújtózkodni. Elszámolunk 20-ig, majd vissza, a levegővételek száma nem lényeges.

2. korcsoport (3. és 4. évfolyam)

Az abc-vel játszunk, hasonló a páros-páratlan verzióhoz, csak ebben az esetben az abc mással-, illetve magánhangzóit kell kiejteni. Egy másik opció a szorzótábla értékeinek kiejtése tapskísérettel. Ügyeljünk azonban arra, hogy a 3. évfolyamban ezerig, míg a 4. évfolyamban a tízezerig tanulnak számolni matematika órán.

3. korcsoport (5. és 6. évfolyam)

A számokhoz kötünk egy alapmotívumot. Százig ötösével kell számolni, majd vissza, illetve minden ötre végződő értékre két nyolcad + egy negyed kell megvalósítaniuk lépéssel. A könnyebb variáció esetén két negyed értékű szünetet tartunk a tízesekre végződő értékek kiejtésekor, a nehezebb változat szerint két nyolcad + egy negyed alatt két következő számot is kiejtünk, tehát egy számra egy negyednyi érték jut. Előbbi esetében két alapmotívum között szünetet iktatunk be, míg az utóbbi esetében folyamatosan táncoljuk az alapmotívumot. A 6. ábra táblázat formájában ritmusjegyek segítségével igyekszik szemléltetni az előbbi két variánst:

Könnyebb változat	Ritmusérték	♪♪	♪♪♪	♪♪	♪♪♪	♪♪	♪♪♪
	Szám kiejtése	10	15	20	25	30	35
Nehezebb változat	Ritmusérték	♪♪	♪♪♪	♪♪	♪♪♪	♪♪	♪♪♪
	Szám kiejtése	10	15	20	25	30	35

6. ábra: Változatok bemutatása ritmusértékek és számok segítségével (Csík, 2021)

4. korcsoport (7. és 8. évfolyam)

Elrugaszkodunk a számok világtól és áttérünk szövegek alkalmazására. Válaszunk ki egyszerűbb, rövidebb nyelvtöröket és viszonylag nehezebb, hosszabb

nyelvtöröket, lehetőleg olyat, amit a gyerekek már ismerhetnek. (Amennyiben még nem ismerik az adott nyelvtörőt, annak megtanulására is szánjunk időt.) Először a gyerekek egyszerre mondják lassan és artikulálva a tanárral együtt a szöveget, majd ezután egy levegővétellel minél többször elmondjuk érthetően, hibátlanul. Az alábbi két nyelvtörő példa az egyszerűbb és a bonyolultabb megvalósításra:

Egyszerűbb: „Nem minden szarka farka tarka, csak a tarka fajta szarka farka tarka.” (Faragó & Fábíán, 1982)

Bonyolultabb: „Csalitban csicsérgés, csattogás, csörgedező csermelycsobogás. Csonkacserfán csúf csóka cserreg, cserkészfiúk csapata cseveg. Csokrot csinálnak csillagvirágból, csipéseket csinálnak csalárd csalánból. Csiga csöndben csúszik csicsóka csúcsára, csipkés cserlevelen cserebogár csápja” (Faragó & Fábíán, 1982).

Más nyelvek nyelvtörőire példák a *1st International Tongue Twisters Collection* (1996–2018) honlapon találhatóak.

5. korcsoport (9. és 10. évfolyam)

Olyan népdallal készülünk, amit korábban már esetleg tanítottunk nekik vagy már más tanórán megismerkedhettek vele. Eleinte közösen, majd mindenki saját tempójában, de egyszerre, egy levegővétellel mondja a népdal szövegét. Mivel az ebbe korcsoportba tartozó tanulók már tisztában vannak a gesztusaik használatával, így az arcmimikát is belecsempésszük a játékba. Mégpedig úgy, hogy megadunk különböző hangulatokat, amiket meg kell jeleníteniük az arcukon, így például a boldogságot, dühöt, csalódottságot stb. tükröz az arcmimikájuk, miközben mondják a szöveget.

6. korcsoport (11. és 12. évfolyam)

Bonyolultabb szövegeket is használhatunk. Mivel néptáncunk szoros kapcsolatban áll a Magyarországon élő nemzetiségek táncaival, így érdekes lehet a tanórára becsempészni nyelvezetüket csujogató formájában. Miután sikerült elsajátítaniuk a helyes kiejtést és megtanulták az általunk választott csujogatót, a korábban említett módon előbb közösen, majd mindenki saját tempóban egy levegővételre igyekeznek minél többször elmondani azt jól artikulálva. A feladat az idegen nyelvezet miatt válik nehezzé, hiszen amíg az iskolában leginkább angol és/vagy német nyelvet tanulnak a diákok, a szlovák vagy román nyelv igazán ritkának számít. Így egy teljesen idegen nyelvel kerülnek kapcsolatba, vagyis nem tudnak mihez viszonyítani, így az artikuláción kívül külön nehézséget jelenthet a kiejtés is. Az alábbiakban egy eleki román csujogatót hozunk példaként magyar fordítással:

„Haida, fată, că să gată,

Și s – apucă ceielaltă!

(Gyerünk kislány, mert vége lesz,

s kezdődik a következő.)” (Hegedűsné Farkas, 2002)

Pedagógiai szempontok:

Ez a játék, számok ismeretében, korosztálytól, nemtől és tánctechnikai fejlettségtől függetlenül játszható. Csoportosan játszunk, de nem csapatjáték. Egyénileg kell

mindenkinek saját magát felülmúlnia. Bármiféle énektanítás kapcsán használhatjuk, vagy akár közvetlenül a színpadra lépés előtt egy fellépés esetében. Bemelegíti az énekléshez használt arcizmokat, tágítja a tüdőkapacitást. Végül, mivel fellépés előtt a gyerekek bizony izgulhatnak, és eléggé fárasztó csendben várni, hogy mikor kerülnek sorra a műsorban, ezáltal már színpadra lépés előtt sok energiát veszítenek. Ezzel a bemelegítő játékkal a stresszt is tudjuk csökkenteni, a feszült helyzetből ki tudjuk zökkenteni a gyerekeket, feloldhatjuk a hangulatot.

5.2. Koncentrációs játék

A játék menete:

A játékhoz szükségünk lesz néhány eszközre, érdemes lehet labdákat, babzsákokat, puha anyagból készült bowling bábukat beszerezni, olyan eszközöket, amelyek nem balesetveszélyesek. Egy egyszerűbb szabályjátékról van szó, amelyben a szabályok variálhatók, átalakíthatók és nehezíthetők.

A gyerekekkel körben ülünk és egy labdát (jelen esetben piros színűt) dobunk egymásnak. Ebben a fázisban arra kell törekedni, hogy a gyerekek el tudják kapni a labdát, fenn tudjon maradni a figyelem és lehetőség szerint kétszer ne dobják ugyanannak, tehát egyben memóriagyakorlat is. Ha ezt a fázist teljesítettük, akkor a labdát kis időre félretesszük és előveszünk egy bowling bábút (rózsaszín), amit folyamatosan adogatunk körbe, mindig a mellettünk ülő jobb oldali játékosnak, majd egy másik bowling bábút (kék), amit hasonlóan az előzőhöz körbe adogatunk, de ezúttal a mellettünk ülő bal oldali játékosnak. A játék következő szintjén a piros labdát és a rózsaszín, illetve kék bábút kombináljuk össze. Törekedjünk arra, hogy a két bábút máshonnan indítsuk el és lehetőleg ne mindig ugyanannál a játékosnál találkozzanak. Ha ez is sikerült, akkor belevehetünk a körbe még egy labdát (zöld), amit az előző labdához hasonlóan dobunk vagy pattintunk egymásnak. A legnehezebb fokozat a négy eszköz egyszerre való használata, kiegészülve zenei kísérettel. A zene bekapcsolásával az adogatásnak, illetve dobásnak és pattintásnak tempót adunk, ezáltal könnyíthetünk, de nehezíthetünk is a játékon gyorsabb tempójú zene használatával. Ha valaki elrontja, tehát elejti a labdát vagy nem jó irányba adja át a bábút, akkor megállunk és újraindítjuk a játékot.

Változatok:

1. korcsoport

Az első korcsoport számára két labdával érdemes készülnünk. A játék első verziójában egy labdát dobunk át a másiknak, úgy, hogy ne dobjuk kétszer ugyanannak a játékosnak. Mivel a motoros képességek nem ugyanolyan szintűek a gyerekek között, így több időt vesz igénybe ez a fázis, körülbelül 4–5 percet. A következő alkalommal az első fázis gördülékenyebben fog már történni és áttérhetünk a második fázisra, vagyis, amikor két labdát dobunk egymásnak. A második fázist érdemes rövid ideig játszani, majd időnként visszatérni, hogy a gyerekekben fenn tudjon maradni az érdeklődés és a sikerélmény iránti vágyakozás.

2. korcsoport

A második korcsoport eszközkészlete szintén két labda. Az első korcsoportéhoz hasonlóan egy labdával kezdünk, amit dobni kell egy másik játékosnak (kb. 2–3 perc). Ezután egy másik színű labdát veszünk elő annak érdekében, hogy a gyerekek a színekhez is tudják kötni a különböző feladatokat. Most a gyerekek úgy adják át egymásnak a labdát, hogy az a talajon egyszer pattan. Ez nehezebb feladat, hiszen más erőket kell egy lepattintás során alkalmazni, illetve előre fel kell venniük a játékosoknak a szemkontaktust. Emellett még az a szabály is érvényben marad, hogy a labda ne kerüljön kétszer ugyanahhoz a gyermekhez.

A két fázis egyesítésekor, vagyis amikor már két labdát is beveszünk a játékba, először érdemes lehet úgy vezetni a folyamatokat, hogy először egy dobás történik, majd ezt egy pattintással végrehajtott átadás követi, tehát nem egyszerre mozog a térben a két labda. Ezáltal a gyerekek hozzá tudnak szokni a labdák jelenlétéhez, és el tudják magukban mélyíteni, hogy melyik labdához melyik feladat tartozik, tehát ráhangolódhatnak a gyakorlatra. A következő szinten egyszerre mozoghatnak a labdák, vagyis, ha az egyik labdát tartó játékos egy kissé lassabb, mint a másik jelenleg aktív játékos, akkor a dobás végeztével be kell várniuk egymást. Amennyiben az oktató úgy érzeke-li, hogy a tanulók megszokták a korábban említett állapotot, akkor kezdeményezheti azt a megvalósítást, miszerint mindkét labdával folyamatosan, tehát megállás nélkül végezzék a labdához kötődő feladatokat.

3. korcsoport

A harmadik korcsoport esetében egy labdát és két bábút használunk, illetve zenére illesztjük a játékot. A labda dobás által kerül a másik játékos kezébe, a bábuk pedig a játék felvezetőjében már ismertetettek alapján, vagyis egyiket a jobb oldali, másikat a bal oldali játékosnak adjuk át kézből-kézbe. A két fázis elkülönítése az eszközök alapján történik. Rövid ideig dobják egymásnak a labdát, ez körülbelül 1 percet vesz igénybe, ahogyan a bábuk adogatása is. Ezután az összes eszköz használatba kerül, így egyszerre kell figyelniük a labda dobására, illetve, hogy ne dobják ugyanannak a társuknak, és emellett arra is, hogy a megfelelő színű bábút a megfelelő irányba adják tovább. Érdekes lehet az a helyzet, amikor a két bábu ugyanannál a játékosnál található és még a labdát is neki dobják. Amikor úgy érezzük, hogy a gyerekekben kellőképpen rögzültek a szabályok és a bábuk átadása is automatikusan történik, bekapcsolhatunk egy tetszőlegesen választott zenét. Tempó tekintetében érdemes valamilyen lassabb zenét bekapcsolni (negyed = 60), először a negyedes löktetést akár tapssal, akár lépéssel gyakoroltatni, akár a kettő vegyítésével. Ezt követően az imént említett gyakorlatot ráilleszthetjük a zenei löktetésre, vagyis minden negyed értékre történik a bábuk átadása, illetve a labda dobása. Érdemes különböző tempójú zenével készülnünk, a zenei tempó fokozásával növelhetjük a játék nehézségi szintjét.

4. korcsoport

A negyedik korcsoport esetében két labdával és két bábuval készülünk az órára. Ettől a korcsoporttól kezdve mindegyik eszközt használni fogjuk. Ahogyan a ko-

rábbi korcsoportok esetén, itt is egy labdával kezdünk, amit egymásnak dobnak a játékosok, ezután külön megnézzük a két bábuval történő feladatot. Amikor ezzel a két bevezető fázissal végeztünk, a következő szinten kombináljuk a labdát és a bábukát. Ez a kombinációt még egy labdával egészítjük ki, amit szintén csak dobhatnak. Ebben az esetben a tanulóknak figyelniük kell arra, hogy a két labdát ne dobják egymásnak, illetve lehetőség szerint ne ugyanannak a játékosnak dobják mindkét labdát és amennyiben elkerülhető, ne egy játékosnál találkozzon mindegyik eszköz.

5. korcsoport

Az ötödik korcsoport esetében a folyamatokat külön-külön, illetve összetéve végigvisszük, a nehézségi szintkülönbséget jelen esetben a két labda használatának szabadon választható módja és a zenei illesztés jelenti. A tanulók döntenek el, hogy dobják-e a labdát egy társuknak, vagy pattintással adják-e át. Szabadon választott zenét használhatunk, eleinte lassabb tempójút (kb. negyed = 60–70), majd akár negyed = 80–90 tempójú zenére is játszhatunk. Gyorsabb tempójú zenét nem érdemes választani, hiszen a labdának az átérési idején nem tudunk rövidíteni. Az eddig ismert szabályokon túl bevezetünk egy újat, mégpedig azt, hogy az eszközök tekintetében inaktív játékosoknak negyedes löktetésre tapsolniuk kell. Ezzel minden játékost a figyelemkísérés mellett is aktívvá teszünk, mindenkinek van feladata. Amennyiben egy játékoshoz bábu vagy labda kerül, abban az esetben nem érvényes rá ez a szabály, de amint elkerül tőle az eszköz/eszközök, vissza kell csatlakoznia.

6. korcsoport

A hatodik korcsoport esetében szintén végigvezetjük az egyes fázisokat, és itt is érdemes különböző tempójú zenékkal készülnünk. Az eddigi korcsoportokhoz képest itt a tanulók már ténylegesen elmozdulnak a térben kétlépéses csárdás hatására. Zenei löktetésre a két labdát tetszőlegesen lehet dobni vagy pattintani, a két bábut ellenkező irányba adogatjuk, mialatt minden zenei negyedre tapsolnak az eszközzel nem rendelkező játékosok. Eközben kétlépéses csárdást lépünk, ami akkor is érvényben marad, amikor valamelyik eszközt megkapjuk. Tehát figyelünk egyszerre a labdák elkapásának, illetve továbbadásának módjára, a bábuk irányának megtartására, a zenei löktetésre, a láb és a kar szólamaira, illetve arra, hogy lehetőség szerint a labdákat mindig másnak juttassuk el.

Pedagógiai szempontok:

A játék célja, hogy minél tovább tarthasson egy-egy játékepizód. Ehhez szükség van a játékosok részéről memóriakészségre, kézügyességre, együttműködési készségre, irányérzékelésre, illetve zenei érzékre. A próba elejére vagy dekoncentráltság esetén az óra közepére, szünet helyett is alkalmazható, előkészítve a táncolást, ezáltal a diákok ráhangolódnak a koreográfiák memorizálására vagy a táncanyag elsajátítására.

5.3. Székfoglaló

A játék menete:

Ennek a játéknak sok variációjával találkozhatunk. A legismertebb változat, amikor székekkel két sort alakítunk ki egymásnak háttal elhelyezve azokat. Eggyel kevesebb széket használunk, mint amennyi játékos játssza a játékot. Tetszőleges zenét kapcsolunk be, akár a tanítani kívánt táncanyagának megfelelő zenét. A zene alatt a játékosok a széksorok körül sétálnak, a zene leállításakor a feladat minél gyorsabban helyet foglalni, aki kimarad, kiesik a játékból. Ha valaki kiesik, egy székekkel együtt lép ki a játékból, így a játékosokkal együtt a székek száma is fogyatkozik. A játékot az nyeri, aki a legtovább marad bent, vagyis az utolsó székre gyorsabban le tud ülni, mint a párbajtársa (például Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény, 2008).

Nehezebb változata a játéknak a stratégiai székfoglaló, ahol nem egyének versenyeznek egymással, hanem a csapat játszik egy játékos ellen. A térben összeviszva helyezünk el székeket úgy, hogy különböző frontirányok felé nézzenek. Ebben a verzióban ugyanannyi szék szükséges, mint amennyi játékos játszik. Kiszámolunk egy játékos, aki az üresen maradt székekhez képest a legtávolabbi pontból indul a térben. A feladata az, hogy egyenletes sétával eljusson az üres székekhez és arra leüljön. A többi játékos feladata ennek a megakadályozása, amit úgy tudnak megvalósítani, ha egy játékos feláll és amilyen gyorsan tud, leül az addig üresen maradt székekre. Ekkor az ő helye szabadul fel és a kiválasztott játékos ennek az irányába kezd el sétálni. Ha a kiválasztott játékosnak sikerül leülnie egy szabad székre, akkor a következő játékmenetben az a játékos fog sétálni, akinek a helyére sikerült leülnie. Fontos, hogy ha egy játékos feláll, nem ülhet ugyanoda vissza.

Változatok:

1. korcsoport

Az első korcsoport esetében egy székfoglalóból kiinduló játékot játszunk. Mivel a baleset elkerülésére oda kell figyelnie az oktatóknak, ezért ajánlott ennél a korcsoportnál székek nélkül játszani, ugyanis ebben az életkorban még nem biztos, hogy minden gyerek a célnak megfelelően tudja használni az eszközt, illetve figyelmetlenségéből adódóan is előfordulhatnak kisebb balesetek. Ebben az esetben a rendelkezésre álló térben sétálnak a gyerekek általunk választott zenére, majd a zene megállítására párba állnak. Kiesik az a játékos, aki nem talált magának párt. Mivel csak páratlan számú játékos esetén maradhat ki tanuló, ezért az oktatóknak minden második körben be kell állnia a játékbá. Ezért az órára olyan eszközzel kell készülnie, amit játék közben le tud állítani (például okostelefon).

2. korcsoport

A második korcsoportnál már használhatunk székeket, a játék ismertetőjében említett első változat szerint játszunk.

3. korcsoport

A harmadik korcsoportnál tapsra kell leülniük a gyerekeknek, pontosabban akkor, ha az oktató egyet tapsol negyed értékben. Amennyiben az oktató kettőt tapsol nyolcad értékben, akkor megváltozik a haladás iránya. Természetesen hozhatunk létre különböző ritmusképleteket ebből a két kiinduló zenei egységből, mint például két nyolcad + egy negyed. Ebben az esetben megváltozik a haladás iránya és amint megváltozott, már helyet is kell foglalniuk, tehát dekódolniuk kell a ritmusképleteket, majd tudatosan végrehajtani az értékekhez társított utasítást. Ez sokat segít a gyerekeknek a felismerésben és a későbbiekben könnyebben tudunk lépéseket megtanulni.

4. korcsoport

A negyedik korcsoport esetében a székeket a térben összevissza helyezük el, de amennyire lehetséges, a tér közepére fókuszáljunk. A gyerekek a korábban már tanult táncanyagokból improvizációt valósítanak meg körben, amely a rendelkezésre álló teret teljes egészében kihasználja. Mindenféleképpen egyéni táncolásról van szó, érdemes lehet esetleg ugrós típusú táncot, illetve zenét választanunk, ha már korábbi ismeretekkel rendelkeznek a gyerekek. Tehát folyamatos körben való egyéni táncolással haladnak, amikor a zene leáll, akkor a tanulóknak a tér közepére helyezett székek valamelyikére kell helyet foglalniuk. Fontos, hogy a székeket nem mozdíthatják el, így az is feladat, hogy felmérjék, melyik szék melyik frontirányba néz.

5. korcsoport

Az ötödik korcsoport esetében már játszhatjuk a stratégiai székfoglalót. Ebben a korban már tudnak egymásra figyelni és csapatként együttműködni.

6. korcsoport

A hatodik korcsoportnál a székeket sorokban, majd a térben összevissza, más irányokba nézve helyezhetjük el. Lévai Péter módszertanából (2019) kiindulva az órára készülünk különböző kivágott jelekkel: kör, csillag, négyzet, háromszög. A könnyebb megkülönböztetés kedvéért lehetnek ezek a jelek különböző színűek. Mindegyik jelhez egy-egy alapmotívumot kapcsolt Lévai, mégpedig így:

- Kör: lengető két negyed ritmusban mindkét lábon
- Csillag: lép + zár két negyed ritmusban
- Négyzet: bokázó két negyed ritmusban
- Háromszög: két nyolcad + egy negyed lépéssel (2019).

A játékot Lévai számra szín feladattípus „sormintája” alapján gondoltam tovább (Lévai, 2019). A jeleket a székek köré helyezük úgy, hogy tanulók számára mindig rézsút jobb előre irányban legyenek a földön.

Ezekkel az alapmotívumokkal a tanulók az évek folyamán sokszor találkoztak, azonban ezzel a jelrendszerrel még nem, ezért érdemes az oktatónak először valamilyen könnyebb sort kialakítani, akár egymás után többször ugyanazt a jelet elhelyezni. Természetesen a földre helyezett motívumsorokat át lehet alakítani, megváltoztatni. Tehát a tanulók zenére haladnak körben úgy, hogy közben dekódolniuk kell magukban a letáncolandó alapmotívumokat. A zene elhallgatásakor félbe kell szakítaniuk az adott alapmotívum táncolását és szaladniuk kell helyet foglalni. Neheztített változat, ha a székeket nem sorban, hanem összevissza helyezük el a térben a tér közepére fókuszálva. Ekkor a jeleket a teret nagymértékben kihasználó képzeletbeli körként kell elhelyeznünk.

Pedagógiai szempontok:

A játék lényege az egymásra figyelés, összefogás. A kiválasztott játékosnak egyenletes tempóban kell sétálnia, ez alsós korosztály számára nehézséget jelenthet, így ezt a játékot inkább felső tagozattól, az egymásra figyelés tekintetében inkább középiskolás korosztálytól érdemes játszani. A passzivitás elkerülése végett be lehet vezetni egy olyan szabályt, hogy három meneten belül mindenkinek fel kell állni a helyéről.

5.4. Bizalomjáték tartásgyakorlattal

A játék menete:

A játék előkészítéseként egy tartás-ellentartás gyakorlatot végzünk, a pár tagjai egymással szemben állnak, azonos kezüket (tehát jobb kéz fog jobb kezét) összekulcsolják és óvatosan hátradőlnek. A stabil pont megtartása után lassan leguggolnak, majd felállnak, ezután kezüket megcserélve próbálják újra.

A játék két részből tevődik össze. Az első részében a pár egyik fele becsukja a szemét, kezeit szabadon lógatja, a másik fél ezalatt a párja mögött megfogja a vállát és nagyon óvatosan hátrabillenti, majd visszaállítja. Erre azért van szükség, hogy egy természetes bizalom alakuljon ki kettejük között. Ezután a hátulsó játékos kissé hátralép, így az előtte álló gyerekek a mozgástere megnő, így kell hátradőlnie. A játék akkor éri el a célját, amikor kellő biztonsággal hátra tud dőlni egyikőjük és a másik meg tudja tartani. Ezután szerepet cserélnek a játékosok. Természetesen nagyon figyelni kell az erőviszonyok összhangba hozására (például Kelenvölgy-Örmezei Óvoda, 2020).

Ennek a játéknak egy másik változata, hogy körben állnak a gyerekek, a kör közepén áll egy kiválasztott játékos csukott szemmel és összefont karral. A játékosok feladata, hogy nagyon óvatosan és lassan áttolják a kör másik oldalára a középben helyben álló játékost, majd csere következik. Ennél a játéknál kifejezetten fontos, hogy kört megfelelő arányban osszuk fel erőviszonyok tekintetében, vegyes korosztály esetén a nagyobbak segítsék a kisebbeket, de javasolt a próbavezető beállása is, a néptáncpedagógusnak résen kell lennie az esetleges balesetek elkerülése végett. A játéknál mindenki aktív résztvevő. A csoport összetartását tudjuk fokozni a kölcsönös segítségnyújtással és egymásra figyeléssel.

Változatok:

1. korcsoport

Az első korcsoport esetében a bizalomjátékot vakvezetés formájában valósíthatjuk meg úgy, hogy a gyerekeket párba állítjuk és egyikőjük kézfogással vezeti a becsukott szemű párját.

2. korcsoport

A második korcsoportban hasonló, párban megvalósított vakvezetést alkalmazunk, de úgy, hogy a párok nincsenek egymással fizikai érintkezésben. Az irányítás hang alapján történik, tehát az irányító mondja az egyértelmű instrukciókat a társának: előre, balra fordulj, állj meg, hátrafele stb.

3. korcsoport

A harmadik korcsoportnál az irányító nem konkrét információkat fogalmaz arról, hogy merre menjen a társa, tehát annak, akit vezetnek, fel kell ismernie azt, hogy merről érkezik a hanghatás. Így például erre, erre gyere; tovább még egy kicsit; ne arra, erre stb. utasításokat hallhatunk az irányító gyerekek szájából.

4. korcsoport

A negyedik korosztályban már megpróbálhatjuk a párban végzett hátradőlést. Ajánlott egyszerre egy párral elvégeztetni a gyakorlatot. A pár egyik tagja csukott szemmel hátradől, pontosabban beledől a társa karjába. Ezt fel tudjuk vezetni úgy, hogy eleinte a tartást végző tanuló végzi az irányítást, vagyis ő kezdeményezi a dőlést, a megtartott gyerek csak hagyja, hogy a társa elindítsa, megtartsa, majd szép lassan visszabillentse a stabil álló helyzetébe. Amennyiben a gyerekek úgy érzik, hogy megbíznak eléggé a társukban, akkor egy kicsit nehezíthetünk a feladaton. Ekkor a dőlést már a dőlő tanuló kezdeményezi, azonban a tartó társa végig fogja a vállát és csak egy minimális szintig engedi a hátradőlést. Eggyel nehezebb szintet képez az, amikor a tartó szerepében lévő tanuló már nem vezeti végig érintéssel a dőlést, tehát leveszi a társa válláról a kezét. A dőlés nagyságát a párok közötti távolság változtatásával érhetjük el, amit minden esetben meg kell beszélniük a pároknak.

5. korcsoport

Az ötödik korcsoportba tartozó két évfolyamot ebben az esetben különböző feladatokhoz rendeljük. A 9. évfolyam a negyedik korcsoport feladatait végzi, míg a 10. évfolyamban már megkezdhetjük a hatodik korcsoport feladatát.

6. korcsoport

A hatodik korcsoport tekintetében már nem alkotnak párokat a tanulók, hanem egy-ésgesen egy kört hoznak létre és a játék ismertetőjében bemutatott módon hozzuk létre a csoportban az egyensúlyt.

Pedagógiai szempontok:

Páros karakterű néptáncainkban elengedhetetlenül fontos a párokon belüli bizalom, illetve a tartás, az egyensúly megtartása. Előbbi nélkül nem valósulhatna meg élvezetes, örömteli együtt-táncolás, utóbbi nélkül pedig egyáltalán a nem jöhet létre az egy párként való táncolás.

Az előkészítő gyakorlatnak egyrészt az a célja, hogy tánchoz szükséges tartás-ellentartást a gyerekek megérezzék és tánc közben is fel tudják idézni az adott pillanatot. Hasonlóan a guggoláshoz, a páros tánc sem jöhet létre abban az esetben, amennyiben a tartás-ellentartás a két fél között nincs összhangban, egyensúlyban.

A játék első változatának a páron belüli bizalom kialakításában és fokozásában van jelentős szerepe, míg a játék második, körben megvalósított változatában a csoporton belüli bizalmat, illetve a csoportkohéziót növelhetjük. A csoport összetétele, tehát a tagok közötti kapcsolat mindenképpen hatással van az egyén személyiségének, ezen túl a szociális és tanulási képességeinek fejlődésére.

5.5. Cseréljenek helyet azok, akik...

A játék menete:

A *Cseréljenek helyet azok, akik...* játékot körben ülve játsszuk, székek szükségesek a térforma kialakításához. Eggyel kevesebb székkal alakítunk ki kört, mint amennyi játékos játszik. A kimaradó játékos a kör közepére áll, kitalál egy olyan hívószót (jelzőt, tevékenységet, tulajdonságot, bármit), amiről azt gondolja, hogy rá biztosan igaz és a körben ülő játékosok közül is igaz lehet valamennyiükre. Kimondja a játék nevét, majd hozzá a hívószót, ekkor a körben ülő játékosok közül helyet cserélnek azok, akik úgy gondolják, hogy rájuk igaz az említett ismérv. A kör közepén álló játékos igyekszik leülni valamelyik felszabadult helyre, a felálló játékosoknak szintén az a céljuk, hogy a felszabaduló székekre leülhessenek. Egy játékos kimarad és kezdődik előlről a játék.

Például a kör közepén álló játékos azt mondja, hogy cseréljenek helyet azok, akik szeretik a matematikát. Ebből tudjuk, hogy a közepén álló játékos szereti a matematikát, illetve, akik felállnak, szintén kedvelik az adott tantárgyat. Akik viszont nem állnak fel, azoknak feltételezhetően nem a matematika a kedvenc tantárgyuk.

Változatok:

Ez a játék jó példa arra, hogy vannak olyan játékok, amelyeket egyáltalán nem szükséges átalakítanunk, játszhatjuk kisebbekkel és nagyobbakkal egyaránt. Esetleg az alsós korosztálynak segíthetünk abban, hogy meghatározzuk a témát, például: színek, állatok, tantárgyak, sportok témaköreiből mondjanak hívószót. Ezt természetesen bővíthetjük-szűkíthetjük, témáinkat az elérendő célok és a csoport összetétele is befolyásolhatja.

Pedagógiai szempontok:

Kovács írásában (n. d.) találkozhatunk a csoportalakulás stádiumaival, ez esetben az első, vagyis a forming állapot jellemzőit vonhatjuk párhuzamba a játékkal. A forming, azaz az alakulás és formálódás szakaszában fontos, hogy a gyerekek megismerjék egymást, a kezdeti bizonytalanságot (idegen környezet, idegen gyerekek) legyőzve csoportként tevékenykedhessenek. Ebből kifolyólag érdemes lehet akár már az első órán kipróbálni ezt a játékot, hiszen így nemcsak a gyerekek tudják megismerni egymást, hanem az oktató is a gyerekeket, sőt, akár fordítva is, amennyiben az oktató is beáll a játékba (például Újbudai Alma Mater Általános Iskola, Alapfokú Művészetoktatási Intézmény, 2009).

A játék alkalmas arra, hogy megismerjük egymást játékos formában. A gyerekek feszélyezettségét oldja, illetve koncentrációképességet igényel. A játékos egyrészt információt kap egy társáról, másrészt dekódolnia kell, hogy ő érintett-e az adott ismérven és ha igen, akkor a lehető leggyorsabban helyet kell találnia. Nemtől és kortól független a játék, nemcsak a forming stádiumban használható. A hívószavak rendkívül különböző témákat érinthetnek a szórakoztató feladatoktól az ismeretek felelevenítésén keresztül a személyes vélemények képviselésének erősítéséig.

Próbarész elejére vagy a végére is érdemes tenni, attól függően, hogy levezetésként vagy éppen előkészítésként viszonyulunk hozzá, akár tartalmi kapcsolatot találva a munkával. Idejét tekintve egy-egy játék körülbelül 30 másodpercet vesz igénybe, ezt addig lehet megismételni, amíg a társaság kedve, vagy az erre szánt idő tart.

A példaként bemutatott alapozó drámajátékok felhasználásának korcsoportonkénti változtatásával azt mutattuk be, hogy hogyan alakíthatók át a kiválasztott játékok az adott korosztály képességeihez igazítva. De a drámajátékok további, szerepbe lépéssel járó játékaiknak is lehet helye az oktatásban vagy a próbafolyamatban, amely már egy másik írás témája lehet.

Irodalomjegyzék

- Bolton, G. (1993). *A tanítási dráma elmélete*. Marczibányi Téri Művelődési Központ.
- Cziboly, Á. (2010). *A kocka el van vetve*. DICE Konzorcium. http://www.dramanetwork.eu/file/DICE_kutatasi_eredmenyek.pdf
- Csik, Zs. (2021). *Drámajátékok a néptánc tanórán* [szakdolgozat]. Magyar Táncművészeti Egyetem.
- Eck, J. (2015). *Drámajáték a középiskolai irodalomórán*. Protea Kulturális Egyesület.
- Falus, I. (Ed.) (2003). *Didaktika*. Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Faragó, J., & Fábíán, I. (1982). *Bihari gyermekmondókák*. Kriterion Könyvkiadó.
- Gabnai, K. (2001). *Drámajátékok: Bevezetés a drámapedagógiába*. Helikon Kiadó.
- Hegedűsné Farkas, L. (2002). *A román és német kultúra együttélése és egymásra hatása Eleken* (Táncok/Román táncok fejezet). [szakdolgozat]. Magyar Táncművészeti Főiskola. http://balassitancegyuttas.hu/dokumentumok/szakdolgozatok/h_ne_lilla_szakdolgozat_elek/html/elek.htm#_ftn2
- Kovács, H. (n. d.) *Próbavezetési ismeretek* [Oktatási segédanyag és az órai előadás anyaga a táncos és próbavezető, néptánc szakirányú hallgatók számára]. Magyar Táncművészeti Egyetem.

- Körömi, G., & Sándor, I. (2016). Mi a Meseház? In Illés, K. (Ed.), *Dráma–Pedagógia–Színház–Nevelés* (pp. 327–332). OFI.
- Lévai, P. (2019). *A mozdulat típusok és a magyar néptánc alapmotívumainak tanítási módszertana*. Magyar Kultúra Kiadó.
- Mezei, É. (1979). *Játsszunk színházat!* Móra Ferenc Könyvkiadó.
- Mérei, F., & V. Binét, Á. (1997). *Gyermeklélektan*. Medicina.
- Mizerák, K., & Demarcsek, Zs. (2013). A táncos tehetség azonosítása és gondozása: A Magyar Táncművészeti Főiskola partnerintézményeiben végzett kutatás eredményeinek bemutatása. In Bolvári-Takács, G., Fügedi, J., Mizerák, K., & Németh, A. (Eds.), *Kultúra, érték, változás a táncművészetben, a táncpedagógiában és a táncutatásban. III. Nemzetközi Tánc tudományi Konferencia. 2011. november 11–12.* (pp. 163–176). Magyar Táncművészeti Főiskola.
- Nemzeti alaptanterv (1995). Művelődési és Közoktatási Minisztérium. http://njt.hu/cgi_bin/njt_doc.cgi?docid=24382.38666
- Nemzeti alaptanterv (2020). In *Magyar Közlöny*, 2020(17).
- Pukánszky, B., & Németh, A. (1996). *Neveléstörténet*. Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Sándor, I. (2016). Hagyományörzés? Kulturális génbank? A néphagyomány napjaink gyermekkultúrájában. In Kolosai, N. és M. Pintér, T. (Eds.), *A gyermekkultúra jelen(tőség)e* (pp. 97–105). ELTE TÓK.
- Trencsényi, L. (2010). Néphagyományoktatás–pedagógia–folklorizmus.. In Benedek, K. és Sándor, I. (Eds.) *Útravaló 2. A néphagyomány módszereinek közvetítése az iskolában* (pp. 6–27). Hagyományok Háza.

Felhasznált gyakorlatgyűjtemények

- 1st International Collection of Tongue Twisters.* (1996–2018). <https://www.tongue-twister.net/index.htm> [17.01.2022]
- Huszár Gál Gimnázium, Általános Iskola és Alapfokú Művészetoktatási Intézmény (2008). *A mindennapos játékos egészségfejlesztő testmozgást és az iskolai sportfoglalkozásokat támogató fejlesztések* (p. 38, Székfoglaló). <https://huszargaliskola.hu/userfiles/files/tamop314mijaelet.pdf>
- Kaposi, L. (1999). *Atom. Játékok a Drámapedagógiai Magazinból*, 1999(2). <http://letoltes.drama.hu/DPM/Jatekok/atom.pdf>
- Kaposi, L. (1999). *Bagoly. Játékok a Drámapedagógiai Magazinból*, 1999(2). <http://letoltes.drama.hu/DPM/Jatekok/bagoly.pdf>
- Kelenvölgy–Örmezei Óvoda (2020). *Játékok* (p. 53, Bizalomjátékok). https://kelenvolgyormezeiovi.ujbuda.hu/sites/default/files/attachments/files/kelenvolgyormezeioviujbudahu/2020_05/64360470-nagy-jatekkonyv.pdf
- Újbudai Almater Általános Iskola, Alapfokú Művészetoktatási Intézmény (2009). *Játékgyűjtemény* (p. 33, Cseréljenek helyet...). http://ujalma.hu/wp-content/uploads/2012/01/jatekgyujtemeny_tanaroknak.pdf