

RÁBÁNÉ MÉSZÁROS RITA

VARÁZSTÜKÖR

A DRÁMAPEDAGÓGIAI SZEREPE, LEHETŐSÉGE
A KERESZTÉNY NEVELÉSBEN

Brenner János Nevelési Központ
Szombathely

2005.

I. BEVEZETÉS, GONDOLATOK A JÁTÉK FONTOSSÁGÁRÓL

*„A játék az ember legsajátosabb,
de nem csak rá jellemző tevékenysége.
Az ember egész életét végigkíséri.
Aki nem tud játszani, elvesztette önmagát
és a világ megismerésének lehetőségét.”*
(Almási Miklós: Színjáték és társadalom)

A játék az emberi tevékenység olyan sajátos formája, amely nemcsak a történelem minden szakaszában töltött be fontos szerepet, de – ha eltérő mértékben is – az ember mindennapi tevékenységében is jelentkezik és végigkíséri a hívő ember életét.

A játék szót illetően a Magyar Értelmező Kéziszótár 34 jelentést különböztet meg, ezek között a legkülönbözőbb témakörök szerepelnek, így a sport, a zene, a színjátás, a film, a szerencsejáték, stb. A játék tehát a kultúra számos területén jelen van. Különösen gyermekkorban van fontos szerepe. Játék nélkül nem gyermek a gyermek, és játék nélkül nemcsak a nevelés, de az oktatás is egyik legfontosabb összetevőjét veszíti el. A játékos tevékenység alapformája a gyermeki létnek, és semmi mással nem pótolható.

Ma már nemcsak a gyermeki tevékenységformák egyikeként tartják számon a játékot, hanem elismerik elsődlegességét a gyermek fejlődésében és fejlesztésének lehetőségei között is.

A játék teszi láthatóvá az érzelmi viszonyulásokat, a viselkedést és az értelmi képességek egységét.

Óvodapedagógusként naponta szembesülök azzal a ténnyel, hogy a mai kor gyermekeire milyen negatív hatással van a rohanó életmód és az agresszivitás. Szüleik elfoglaltak, dolgoznak reggeltől estig. Nincs sem idejük, sem türelmük játszani, foglalkozni gyermekeikkel, feszültek, konfliktusra hajlamosak. Valaki azért mégiscsak beszél a gyermekhez (és nem a gyermekkel), ez pedig a televízió. Az otthon töltött idő nagy részében passzív résztvevőként ülnek a gyerekek a tévé előtt. Vagy rajzfilmeket néznek (háborút, robbantást, pusztítást), vagy – ami ennél is rosszabb – akciófilmet, krimet.

Az ilyen gyermek közösségbe kerülve gátlásokkal küzd, szorongó, nehezen kommunikál, konfliktusai megoldására egyetlen utat ismer: az agressziót, a durvaságot. Nem ismeri saját képességeit, érzelmeit, nehezen értelmezi társai viselkedését, azok felé forduló jelzéseit. Az egyetlen eszköz, ami a pedagógus kezében ilyenkor eredményes lehet: a játék.

A játék feszültségoldó hatása megkérdőjelezhetetlen. E tevékenység közben ismeri meg a gyermek önmagát és a világot, kérdések vetődnek fel benne, átél, beleél: fejlődik.

A drámapedagógiában mindenki megtalálhatja azt a fajta játékot, és azt a fajta – a pedagógus szemszögéből nézve – játékirányítási technikát, amely feltétlenül eredményes lehet. Egyrészt a kisgyermek személyiségének sokoldalú fejlődésében, felszabadult, kreatív viselkedésében, másrészt pedig a pedagógus pozitív önértékelésében, teljesebb önismeretében. Ez a módszer ugyanis nemcsak a gyermeket „változtatja” át, hanem a vele foglalkozó – és vele együtt játszó – felnőttet is.

E keretek között nincs lehetőség arra, hogy a drámapedagógia minden területét kellő részletességgel tárgyaljuk. A következőkben elsősorban a drámajátékokkal kapcsolatos pedagógiai kérdésekről, valamint gyakorlatban való alkalmazásáról lesz szó. Munkám során arra törekedtem, hogy felvázoljam egy – a drámajáték mint nevelési eszköz hatékonyságát igazoló – koncepció körvonalait. Ennek során saját tapasztalataimra és mindennapi óvodai gyakorlatomra is támaszkodom.

II. A JÁTÉK A BIBLIÁBAN ÉS A KERESZTÉNY IRODALOMBAN

*„Tele lesznek a város terei kisfiúkkal és kislányokkal,
játszadozni fognak a tereken.”*
(Zak 8,5)

A játék Izraelben is örömet szerzett, és időtöltésül szolgált gyermekeknek és felnőtteknek egyaránt. Az ásatások során előkerült csörgők, kereplők, agyagfigurák gyerekjátékszerekre utalnak, míg a különböző táblák és kockák a felnőttek játékára. Kedvelték a hangszeren való játszást, a hellenista korban pedig a gimnasztikai játékok és a színjátszás vált népszerűvé. A Szentírás több helyütt is szól e kedvelt időtöltésről: „Amikor már kedvre derültek, így szóltak: Hívjátok elő Sámson, hadd mulattasson minket! Elővezették Sámson a börtönből és ő játszott előttük.” (Bír 16,25); „Dávid fogta hárfáit és játszott. Ilyenkor Saul megnyugodott, jobban lett és a gonosz lélek odébb állt.” (1Sám 16,23)

A Bibliában a gyermek – ez a lényege szerint játszó ember – annak a boldog létnek a jelképévé vált, amelyet elvesztettünk, és amelynek visszanyerése után vágyakozunk.

„A játék – a mennyei javak elővételezése, már előzetesen gesztusba foglalt megjelenítése – ízeleése annak az Isten felé hajló testi-lelki harmóniának, amelyet mennyországnak nevezünk” – írta Hugo Rahner *A játszó ember* című művében.

A Szentírás szóhasználatában a játék másik értelme a küzdelem, amelynek során a győztes elnyeri méltó jutalmát: „... koszorú van a fején, és örökre ünnepli diadalát, mert győzött a tisztas küzdelemben.” (Bölcs 4,2)

Szent Pál apostol leveleiben is találunk utalást erre a küzdelemre és a győztes diadalra: „Nem tudjátok, hogy a pályán küzdők mind futnak ugyan, de a díjat csak egy nyeri el? Úgy fussatok, hogy elnyerjétek!” (1Kor 9,24)

A keresztény kultúra már az első századokban befogadta a komolyan játékos ember ókori eszményeit, és ezt a hagyománykincset kétezer éven át hűségesen őrizte. Aquinói Szent Tamás szavai szerint: „A mindig komoly ember tehát nem egészen erényes, mert teljesen megveti a játékot, pedig az annyira szükséges az emberi élethez, akárcsak a pihenés.” Szent Ágoston pedig kijelenti, hogy az igazi bölcsnek olykor gondjait elfeledve lazítani kell szellemének feszült figyelmén.

A keresztény irodalom játékfelfogásának átfogó összegzését nyújtja Hugo Rahner már említett tanulmánya, A játszó ember. Rahner szerint a játszó ember a legfejlettebb kultúra embere, s ugyanakkor egy személyben a legemberibb ember és legszentebb ember is. A játék ugyanis mindenekelőtt lényegében lelki és testi tevékenység: belső, lelki képességek sikeres kifejeződése valósul meg testi gesztusok, hallható hangok tapintható anyagának formájában. Játékról akkor beszélünk, ha a szellem uralma a test fölött elérte a tökéletességet. Ez a harmóniára törekvés abban az ősi élményben gyökerezik, hogy a játék kezdeteiben szent, Istennek szentelt volt. Rahner szerint a játszó ember titka csak úgy fogható fel, ha először a játszó Istenről, illetve a teremtő Istenről beszélünk, aki roppant játékaival létrehozta a világot. Minthogy Isten „Deus vere ludens”, valóban játszó Isten, az embernek is homo ludensnek, játszó embernek kell lenni. A végérvényes felelet az embernek a játszógyermekség utáni vágyára annak szava, aki isteni Ige létére gyermekké lett, önmagát Atyjának gyermeki bizalommal átadó és szeretetben engedelmeskedő gyermekké: „Ha nem lesztek olyanok, mint a gyermekek, nem mentek be a mennyek országába.” (Mt 18,3) Ezért hát Isten mennyei városának utcáit gyermekek boldog játéka fogja betölteni, és az ifjú arcú öreg így szól majd a boldogokhoz: „Menjetek és játszatok!”

III. A DRÁMAPEDAGÓGIA, MINT A NEVELÉS EGYIK HATÉKONY ESZKÖZE

*„Minden, ami a nyilvánosság előtt játszódik, olyan, mint a színház.
Éppen ezért, akiket rövid időn belül a közelébe küldenek,
úgy neveljék, hogy ott megfelelően állják meg helyüket,
s a rájuk bízott feladatokat kellően végezzék el.”
(Comenius: Schola Ludus Sárospatak, 1656)*

1. MI IS AZ A DRÁMAPEDAGÓGIA?

A játék az élővilágban mindig a felnőttkori, valós helyzetet szimbolizálta, az éles, az állatvilágban szó szerint is vérre menő szituációt képezte le oly módon, hogy ez jártasságot biztosítson az adott szituációban, és megoldási alternatívákat tárjon a résztvevők elé. Emellett minden korban fontos szerepet töltött be a kapcsolatteremtésben is. A jó pedagógia a játék mindkét jellemzőjét képes használni.

Az emberiség történetében a játék művészi fokra emelkedésének legpregnansabb lépcsőfoka a dráma megjelenése volt. A XIX–XX. század fordulóján a drámában a figyelem az utánzás felé fordult, mintegy visszaidézve az ókor művészetéről alkotott elméletét. Az utánzásra, annak katartikus hatására épül a reformpedagógia egyik ága, a drámapedagógia. A modern pedagógia felfogásában a dráma komoly is, meg szórakoztató is, a neveléssel éppen úgy összhangban áll, mint a játékkal.

A drámapedagógia kifejezés az ógörög „dram” szóból származik, amelynek jelentése: cselekedni, tenni. A drámai nevelés a dramatikus folyamat összes elemét felhasználja. Gabnai Katalin szavai szerint: „drámajátéknak nevezünk minden olyan játékos emberi megnyilvánulást, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei lelhetőek fel.”

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. Drámajátékaink az emberépítést célozzák, feladatuk a személyiségformálás, a kapcsolatfelvétel, a kapcsolattartás, a közlés megkönnyítése.

A drámapedagógia nem a gyerekek lexikális tudását fejleszti, nem az információkat kívánja bővíteni, hanem az információk helyes, személyes megértésére törekszik. Tehát az érzelmi/megismerő fejlődésre összpontosít, igazából szociális nevelés Szászi Tamás szerint.¹

2. RÖVID TÖRTÉNETI ÁTTEKINTÉS

A drámapedagógia Európa-szerte elismert és használt gyermekfoglalkoztatási módszer. Már az 1920-as években használták, főleg Észak-Amerikában, majd a II. világháború után Európában is virágkora kezdődött. Legnagyobb, legfontosabb központja Anglia, de érdemes megemlíteni Hollandiát, a Skandináv országokat és Csehszlovákiát is. A drámapedagógia atyjának Peter Slade-t és Brian Way-t tekintjük. Hosszú, kalandos úton, részben átalakulva, Csehszlovákián keresztül az 1970-es években érkezett hazánkba ez a módszer. A változás folyamata itt sem állt meg, hiszen míg kezdetben a gyermekszínjátzás segítségével, kiteljesítője volt, mára önálló rendszerré érett.

Az első jelentős mű, amely kifejezetten kézikönyvnek készült, Gabnai Katalin Drámajátékok gyerekeknek című írása, amely elméleti és gyakorlati segítséget nyújt az alkalmazónak. Az első átfogó, magyarul olvasható elméleti mű a hazájában is élő klasszikus, a jeles angol szerző, Gavin Bolton műve.

Az 1990-es évek elején megalakult a Magyar Drámapedagógiai Társaság. Van egy folyóiratuk is: a Drámapedagógiai Magazin, amely 1991-től folyamatosan, évente kétszer jelenik meg. Akiknek úttörő szerepük volt ebben: Debreczeni Tibor, Gabnai Katalin, Kaposi László, Előd Nóra, Mezei Éva, Szauder Erik.

A magam részéről első találkozásom a drámajátékkal még főiskolás koromban történt, amikor is bábjátékot oktató tanárom ismertetett meg bennünket az önkifejezés különböző módjaival. Később pályakezdő óvónőként elvégeztem egy drámapedagógiával foglalkozó továbbképzést. Az eltelt évek bebizonyították, hogy mennyi fejlesztési lehetőség rejlik a pedagógia ezen ágában, és most már tudatosan használom a drámajátékok gazdag tárházát a mindennapok gyakorlatában.

IV. A DRÁMAJÁTÉK FELHASZNÁLÁSÁNAK LEHETŐSÉGEI ÓVODÁSKORBAN

*„Csináljon bármit, ami nyitogatja szemét és eszét,
szaporítja tapasztalatait. Ő azt hiszi, csak játszik.*

De mi tudjuk, mire megy a játék.

*Arra, hogy e világban otthonosan mozgó,
eleven eszű, tevékeny ember váljék belőle.”*

(Varga Domokos)

A drámajátékok óvodáskori alkalmazását sokan megkérdőjelezik. Neves pszichológusaink közül is vannak olyanok (Stöckert Károlyné, Vekerdy Tamás), akik jónak tartják ugyan a játéknak ezt a fajtáját, de nem óvodás életkorban,

hanem az általános iskola alsóbb osztályaiban. Sajnos a szakirodalomban is csak jóformán iskolai vonatkozást lehet megtalálni, óvodait csak nagyon ritkán. Kétség nem fér hozzá, milyen fontos és hasznos, hogy már a kisiskolások megismerkedjenek ezzel a módszerrel, hiszen az iskola, főleg a kezdeti időszakban gyakran formálja át a gyermeket. Sokszor fordul elő, hogy az óvodában, az összeszokott közösségekben felszabadult, közlékeny, nyitott, kreatív gyermek iskolába, ismeretlen környezetbe kerülve gátlásossá, szorongóvá, visszahúzódná válik. Úgy gondolom, hogy az óvodának a drámapedagógia alkalmazásával preventív szerepe lehet. Hiszen mennyivel „gazdagabb” az az iskolás gyermek, akinek az életébe az óvónénije már kiscsoportos kora óta beleszővi ezt a módszert. A beilleszkedést könnyítő motívumokkal felvértezve indul így neki az iskolának. És erre a mai iskolai „követelményeket” ismerve egyre inkább szüksége lesz az óvodából kilépő gyermekeknek.

Szaunder Erik szerint az nem vezet semmi jóhoz, ha az iskoláskorúakra tervezett drámajátékokat és technikákat leegyszerűsítjük. Véleménye szerint ebben az esetben a pedagógusnak az a feladata, hogy „a dráma sajátosságainak, törvényszerűségeinek meghamisítása nélkül, de a gyermek életkori sajátosságainak figyelembevételével alakítsa ki a folyamatot.”² Tehát elsősorban olyan témákat kell keresni, melyek egyszerre elégítik ki a gyerekek játékigényét, valamint a fokozatos és folyamatos fejlesztést szem előtt tartó pedagógus elvárásait.

A következőkben először a 3–6 éves gyermekek általános (biológiai és pszichikus) jellemzéséről lesz szó, majd a drámajáték személyiségre gyakorolt hatásáról, illetve a játékban jelentkező új vonások problémáiról.

1. AZ ÓVODÁSKORÚ GYERMEK BIOLÓGIAI ÉS LÉLEKTANI SAJÁTOSÁGAI

Az óvodába lépő, ép fejlődésmentes gyermektől azt várjuk el, hogy képes legyen önálló helyzetváltoztatásra, illetve eszközökkel való manipulációra; a környezetében lévő tárgyakat, személyeket, fény, hang, stb. ingereket észlelje, illetve reagáljon is azokra; kezdeményezzen különböző kommunikációs helyzeteket, és képes legyen mások ilyen irányú jelzésére adekvát válaszokat adni; jusson el az egyszerű mondatok szintjéig. Szociális érettsége tekintetében váljon alkalmassá arra, hogy a szülőkről időlegesen leválva csoportos keretek között foglalkoztatható legyen. Játéktevékenységében lépjen túl a funkciójátékok dominanciáján, és mutassa jelét annak, hogy gondolkodásában, illetve ennek játékbeli kifejeződésében megindult a szimbolikus mentális tevékenységek irányába. Mozgásfejlődését tekintve az óvodáskorú gyermeknek nagy igénye van a nagymozgásokra. Mozgását a hirtelenség, gyorsaság jellemzi, ugyanakkor könnyen elfárad. Finommotorikája folyamatosan ügyesedik, pontosabbá és kifinomultabbá válik. Az önmagára vonatkozó észlelések, gondolatok terén is jelentős változások zajlanak le. Ebben az életkorban fedezi fel és kezdi tudatosítani

magában a saját lénye, illetve az őt körülvevő világ közötti különbségeket. Fejlődéslélektani szempontból az óvodáskor tekintetében meghatározó szerepe van a játéknak. Két területet kell kiemelnünk a drámajáték szempontjából: a mozgásos funkciók óvodáskori fejlettségét, illetve a játékviselkedés jellemzőit.

A hároméves kor egyik jellemző tevékenységformája a mozgásutánzás, melynek keretében a gyermek a környezetében lévő személyek, sőt tárgyak (pl. autók, repülő) mozgását képezi le. Az utánzás során a gyermek nemcsak a test mozgását utánozza, hanem gondolkodási és lelki folyamatokat is végez, illetve modellez.

A harmadik és az ötödik életév között – Vekerdy Tamás közlése szerint – két új, kiemelt fontosságú képesség jelenik meg: a gyermek fantáziája (aktív-kreatív képteremtő képessége) és az emlékezet gyermekkori formája. A totális utánzás gyengül és a fantázia segítségével a gyermek manipulálni kezdi a megélt tapasztalatokat. Fantáziadús játékan keresztül építi belső (és értelmezi külső) világát. Ebben az életszakaszban még nincs fejlett fogalmi szintű képzelete a világ dolgairól.

Az ötödik és a hetedik életév között, vagyis az óvodáskor vége felé változás történik: a gyermek játékanak irányítását már nem a külső környezet tárgyai, hanem a kifejezni vagy feldolgozni kívánt belső képek vezérlik. Valamint a gyermek képessé válik arra, hogy játékba emelje, illetve a játék keretei között oldja fel az alakulóban lévő társas kapcsolataiban felbukkanó feszültségeket. A játékban megtanulják önállóan megoldani konfliktusaikat. Ez döntő fontosságú a gyermek szociális képességeinek fejlődése szempontjából. A decentralálás – azaz a saját igényei időleges háttérbe szorítása vagy késleltetése – ugyanis a társas együttéléshez szükséges képességek mindegyikének alapját adja. Szabálytartás, fegyelem, de empátia sem jöhet létre anélkül, hogy ez a pszichés folyamat végbe ne menjen.

2. A DRÁMAJÁTÉK SZEMÉLYISÉGFEJLESZTŐ HATÁSAI

*„Keresem minden gyermek titkát és kérdezem:
hogyan segíthetnék abban, hogy önmaga lehessen?”
(Janese Korczak)*

Az óvodás gyermek játékát úgy ismertük meg, mint saját önfejlődésének eszközét. Az óvodapedagógia a játékot a gyermek alaptevékenységének tekinti, amelyben a gyermek utánozza a felnőtteket, tapasztalatokat szerez, rendeződnek ismeretei, viselkedést, magatartást, kommunikációt, együttműködést tanul, fejlődnek érzelmi, testi képességei, értelmi erői, akarati tulajdonságai. Játék közben oldódnak szorongásai, félelmei, teljesülnek vágyai, elképzelései – egyszóval alakul a gyermek személyisége. A pedagógus kezében a nevelés eszköze, segítségével megismerhetjük a gyermeket, a játék tükörként mutatja mindazt, amit a

gyermek nem tud megfogalmazni, nem akar elmondani, azt, hogy milyennek látja a világot, mit gondol róla.

A drámapedagógiára különösen igaz, hogy személyiségfejlesztő módszer, hiszen eszköze minden olyan játék és gyakorlat, amely hozzájárul ahhoz, hogy könnyebben megérthessük egymást és magunkat, különböző képességek fejlődjenek, tökéletesedjenek, és az így kimunkált személyiségünkkel könnyebben eligazodjunk szűkebb és tágabb környezetünkben.

Ezen játékok célja a személyiség alakítása, a társakkal, a környezettel történő kapcsolat felvétele és megtartása, önmagunk elfogadása és elfogadtatása. Nagy hangsúlyt kap a képzelet, a fantázia, a kreativitás, az empátia. Ezek alapot teremtenek, eszközként funkcionálnak, de ami a legfontosabb, mindez cselekvés útján, a gyermek alapvető tevékenysége, vagyis játék közben történik.

Kodály Zoltán szerint: „A kisgyermek, amit hall, elfelejti, amit lát is, már inkább megjegyzi, de amiben tevékenyen ő is részt vesz, az bizonyára bevésődik az emlékeibe.”

A dramatikus nevelés hatására fejlődik, önállósodik a gyermek gondolkodása, munkavégzése pontosabbá, megtervezetté válik, konfliktusait megtanulja demokratikus úton rendezni: fejlődik humorérzéke, a másság elfogadására való képessége, önismerete, mozgás- és kommunikációs készségei gyarapodnak, tökéletesednek.

A drámajáték biztonságot nyújt, illetve szilárd alapokat teremt a társadalmi élet szinte valamennyi területén, természetes kapcsolatot teremt a nemek között, és egy bizonyos mértékben ellensúlyozza azt a passzivitást, amit a tömegkommunikációs eszközök elősegítenek.

A drámajátékokon belül megtaláljuk egyrészt a készségfejlesztő gyakorlatokat (koncentráció, figyelem, memória, kommunikációfejlesztés, stb.), másrészt mindazokat a játékokat, amelyekhez szerepek vállalása szükséges. Ide tartoznak továbbá a népi gyermekjátékok, az improvizatív gyakorlatok, a lazító gyakorlatok, ritmusjátékok.

3. ÚJ VONÁSOK JELENTKEZÉSE A JÁTÉKBAN

*„A szépség mindenütt ott van,
nem rajta múlik, ha nem vesszük észre.”*
(Roden)

Mint már a bevezetőben is említettem, napjainkban a családok életritmusa megváltozott, „felpörgött”. A családtagok együtt töltött ideje rövid. A gyerekek naponta több órát töltenek a televízió előtt, a legtöbb családban keveset beszélgetnek, hiányzik az egymásra figyelés, a türelem, a másik megismerése, elfogadása.

Az egyre bonyolultabb háztartási és egyéb gépek majdnem mindent megcsinálnak helyettünk. Majdnem mindent, kivéve talán a legfontosabbat: nem beszélnek velünk. Ez a feladat egyre inkább ránk, pedagógusokra hárul. Sajnos rohamosan nő az olyan felnőttek száma, akik kérdezzetik ugyan gyermekeiket, de a válaszukra már nem kíváncsiak. A kérdés és a válasza való őszinte várakozás pedig egyformán fontos. A gyermeknek fontos, de a felnőttnek sem árt, hiszen ebből derül ki, hogy milyennek látja a gyermek a világot.

A mögöttünk lévő századot nyugodtan nevezhetjük a játék századának is. A század első évtizedei érlelték meg a játék tudományos rangját, majd pedig a különböző tudományok segítségével keresték a játék helyét a gyermek életében, illetve a játék lehetséges felhasználását a nevelésben. Az erőteljesen felgyorsult változások a játékra is rányomták bélyegüket.

Csak néhány példát szeretnék kiragadni a sok közül:

- A termelőmunka legnagyobb része kiszorult a gyermekek közvetlen környezetéből, helyette a szolgáltató iparágakkal találkoznak a leggyakrabban.
- A társadalmi események közül éppen a gyermekeknek is élményt adó események tűntek el, változtak meg (esküvő, lakodalom). Még egyedül a vallásos ünnepek némelyike vészelt át az elmúlt évtizedek változásainak romboló hatását.
- Veszített varázsából a természet, mint élményforrás.
- A társadalmi események, az ünnepi szokások, a neves napokhoz kapcsolódó rituálék is eltűntek a gyermek mindennapi életéből.

Szerencsés helyzetben vagyunk mi, katolikus oktatási intézmények pedagógusai, mert az egyházi év ünnepeihez kapcsolódó eseményeket, népszokásokat be tudjuk illeszteni gyermekeink mindennapjaiba; az óvodában elsősorban a játékon keresztül. Az előzőekhez hasonló átrendeződés ment és megy végbe a családok otthoni szokásaiban, életvitelében.

A közös családi együttlétek helyett előtérbe került a családtagok egyéni programja. A felnőtt minta és a felnőtt jelenlét hiányában a mai gyerekek bizonytalanok olyan helyzetben, amelyeket harc, ítélkezés vagy agresszív viselkedés kikiktatásával kellene megoldaniuk. A mi feladatunk, hogy felfedezzük a gyermekkel, hogy „együtt lenni jó” az ilyen „egyszerű” felnőttel is, akinek „csak” két keze van és mosolygós szíve, ami elég ahhoz, hogy lehessen vele énekelgetni, mesélni, közösen játszani.

Az előbb említett változások természetesen több szempontból is érintették óvodánkat, a többi intézménnyel együtt. Helyi Óvodai Nevelési Programunk kidolgozásakor ennek hatásait is figyelembe véve fogalmaztuk meg céljainkat, feladatainkat, hangsúlyozva a vallásos nevelés, illetve az anyanyelvi nevelés fontosságát, a kommunikáció, a társas kapcsolatok fejlesztését.

4. INTÉZMÉNYÜNK BEMUTATÁSA

*„A keresztyén ember számára a gyermek Isten ajándéka,
az élet folytonosságának láncszeme.
Az Isten adta természet és erkölcs törvényei szerint lép életbe,
és Isten adta törvények szerint kell belőle embert fejleszteni.”*
(Dr. Marcell Mihály)

Személyi és tárgyi feltételek

Óvodánk, mely a város frekventált helyén található, 1996 augusztusában alakult 4 csoporttal. Az óvodába 100 kisgyermek jár a városból és a környékbeli településekről. Az ökumenikus szemlélet értelmében református, evangélikus gyermekek is járnak hozzánk, de a katolikus vallásúak vannak többségben. Különbséget a gyerekek között nem teszünk, vallásuk különbözőségét azonban tiszteletben tartjuk. Ebben segítségünkre van hitoktatónk és egy evangélikus óvónő.

A hozzánk beíratott gyerekek kivétel nélkül mind részesülnek a keresztségben, rendelkeznek plébániai ajánlással, és a gyerekek többsége rendszeresen részt vesz szüleiével a szentmiséken.

Mint óvodánk gyermekvédelmi felelőse elmondhatom, hogy gyermekeink családi helyzete jó, veszélyeztetett gyermekünk nincs, ez következik abból is, hogy a vallásosság normális életvitelt, emberi kapcsolatokat feltételez.

A hátrányos helyzet, mint általában mindenhol, anyagi gondokra vezethető vissza. Óvodánk – jellegéből adódóan – nagyobb figyelmet fordít e családok segítésére. A szülők komolyan veszik szülői feladatukat, odaadó, szeretetteljes légkörben, hittel, türelemmel nevelik gyermekeiket. Ez nagyban megkönnyíti a mi pedagógiai nevelőmunkánkat is.

Óvodánk 4 csoportjában 8 óvodapedagógus és 4 dajka látja el a tennivalókat. Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogy külön konyhánk van. Így a naptári ünnepekhez kötődő étkezési szokásokat, megkötéseket könnyen megoldhatjuk (pl. böjti időszak).

Az eredményes nevelőmunkához a jól felkészült pedagógusokon kívül szükség van külső segítő szakemberekre. Így óvodánknak van orvosa, védőnője, logopédusa. A nehezen nevelhető, problematikus gyerekek nevelésében fejlesztőpedagógus segít, valamint egyéni iskolaelőkészítő foglalkozásokat tart.

Helyi programunk cél- és feladatrendszere

*Engem ne emeljen a magasba senki,
Ha nem tud addig tartani,
Míg tényleg megnövekszik.*

*Guggoljon ide mellém,
Ha nem csak hallani,
De érteni is akar,
Hogy közel legyen
A szívdobogásunk.”*
(Bertalan Ferenc)

Az ebben az idézetben megfogalmazott gondolatok tükrözik óvodánk dolgozóinak gyermekekhez való viszonyát. Meghallgatjuk gyermekeinket, kikérjük véleményüket, látjuk a szemüket, halljuk a szívdobogásukat. Célunk a könnyek letörlése, a mosoly előcsalogatása. Szeretnénk, ha a nevelési programunkban összegyűjtött gondolatok segítségével jobb embereket és ezáltal nagyszerű keresztényeket nevelhetnénk. Tudjuk, hogy ez csak a meghitt családi légkör, a bizalommal teli óvodai lét és Isten kegyelméből lehetséges.

Óvodánk katolikus szellemben neveli a gyermekeket. Mind a játék, mind az egyéb tevékenységek terén a keresztény katolikus értékrendet szeretnénk közvetíteni és beépíteni gyermekeink személyiségébe.

A katolikus naptári év eseményeit, valamint a néphagyomány, népszokások jeles napjait figyelembe véve tervezzük óvodai programjainkat. Mind a vallási nevelés, mind a hagyományörzés terén a gyermekek természetes kíváncsiságára építünk. Érdeklődésüknek és életkoruknak megfelelően az egyházi ünnepekhez és a jeles napokhoz igazodva megismertetjük velük a magyar nép hagyományait, ünnepeit, szokásait, hangulatvilágát, mely gazdag és változatos cselekvést nyújt, valamint szervesen beépül gyermekeink játékába.

A vallásos nevelést nem helyezzük a nevelési program fölé, sem alá, hanem mellé emeljük Jézus szellemiségét és a keresztény erkölcsiséget.

A gyermek fejlettségi szintje azonban mindenben keretet szab. A hitre való készséget az óvoda csak megalapozza, valamint vallási élményt nyújt. A gyermekek a nap nagy részét velünk töltik. Megtanítjuk őket az érzelmi, értelmi felismerésre, a rácsodálkozás örömére, a ragaszkodás megélésére, melyek meghatározzák személyiségük alakulását.

Milyennek szeretnénk nevelni a gyermekeket? Legyenek kiegyensúlyozottak, boldogok, nyitottak a szépre, jóra, érdeklődjenek a természeti, a társadalmi, az esztétikai értékek iránt, tiszteljék a hagyományokat. Nevelőmunkánkban hangsúlyos helyen szerepel a gyermekek vallásos nevelése mellett az anyanyelvi nevelés, a kommunikáció, a társas kapcsolatok fejlesztése. Több éve működő munkaközösségünk eredményes munkájára, sok éves szakmai tapasztalatainkra építünk.

Anyanyelvi munkaközösségünk munkája

Anyanyelvi munkaközösségünk létjogosultsága napról napra erősebb. Tapasztalataink és a különböző vizsgálati eredmények azt mutatják, hogy nő a megkésett beszédfejlődésű és a beilleszkedési nehézséget, magatartászavart mutató gyermekek száma.

A társadalmi életben való hatékony, sikeres részvétel képességének megszerzésében meghatározó a nyílt és hiteles kommunikáció. A felsorolt tények alapján a kommunikációs nevelés szerepét rendkívül fontosnak tartom az óvodában. Ebben nagy segítségünkre vannak a játékok, dramatikus tevékenységformák, melyek jelenléte örömet okoz és segítik az egymással való kapcsolat megteremtését. Tehát a dramatikus tevékenységformák alkalmazása az élményközpontú kommunikációs nevelés hatását erősítik.

Az emberi kommunikáció rendkívül összetett folyamat, verbális és nonverbális síkon zajlik. Fontos része a metakommunikáció, mely a verbalitás tartalmát erősítheti, illetve gyengítheti.

„Kommunikációnak nevezzük a teljes közlésrendszert, verbális kommunikációnak a szavakon túli, illetve azokkal párhuzamosan ható, egyéb kifejező megnyilatkozásokat.”¹

A kommunikáció információcsere, amely magába foglalja az anyanyelvi, a beszéd, a viselkedés elemét.

Az óvodai kommunikációs nevelés célja: a gyermeki kommunikációs képességek fejlődésének elősegítése, mások megértése, önmaguk kifejezése a társakkal való együttműködésük alakítása érdekében, valamint a szocializáció segítése.

A kommunikációs nevelés átfogja az óvodai élet minden területét, hiszen valamennyi tevékenység kommunikációs szinten zajlik. A legtöbb lehetőséget a spontán alakuló kommunikációs helyzet és az óvónő által szervezett tevékenységben adódó szituációk nyújtják. Különösen jelentős a szabad játék során megvalósuló szerepjáték, bábozás, dramatizálás fejlesztő hatása.

A gyermeki szerepjátékhoz közel áll a drámajáték, benne gyökerezik. A játékban a gyermek egy másik személy helyébe képzelettel magát, illetve önmagát egy elképzelt szituációban megvalósíthatja. Az óvodáskorú gyermeket jellemzi a gyors, könnyed beleélő képesség. Az átváltozás, a varázslat, az átváltoztatás fontos élmény a gyermek számára. Ezekben a játékokban a gyermek a kettős tudat segítségével van jelen; pontosan tudja, hogy ő ki, de akkor, ott mégis a bátor kapitány, aki a tengeren hánykolódik a hajójával.

A drámajátékok alkalmazásának jelentőségét még egy fontos ténnyel szeretném alátámasztani. Sajnos, a mai világban egyre inkább háttérbe szorul a közösség szerepe, túlzott hangsúlyt kapnak az egyéni eredmények. Tudatosítani kell azt, hogy ezek az egyéni teljesítmények nem jöhetnek létre valamiféle közösségi támogatás nélkül. Meg kell tanítani a gyerekeket arra, hogyan kell viselkedniük közösségben. Célunk, hogy közösen éljenek át élményeket, éreztetnünk kell, hogy a közösség erő, adott esetben segítő támasz is lehet.

Tőlünk, óvónőktől függ, hogy milyen közösség alakul ki csoportunkban. Tőlünk, felnőttektől látják a mintát, a mi viselkedésünk, reagálásaink közvetítik azokat az értékeket, melyeket fontosnak tartunk.

A katolikus óvoda közösségi dimenzióját nemcsak az ember természete és a nevelési folyamat természete követeli meg, hanem a hitnek a természete is, mert az egyházban való élet is közösségi, és az erre való előkészület már az óvodában elkezdődik.

5. DRÁMAJÁTÉK A VIRÁG CSOPORTBAN

*„Senki nem várja el tőled, hogy életre keltsd az egész oázist.
Neked semmi más feladatod nincsen,
csupán azt az egy virágot kell életben tartanod.
Egy szál virágért mindannyian felelősek vagyunk.”*
(Bruno Ferrero)

Csoportom a Virág nevet viseli. Az elmúlt tanévben részben osztott nagycsoportként harmadik éve működtünk együtt. Csoportunk létszáma 25 fő, fele-fele arányban lányok és fiúk.

Az eltelt 3 év során sajátos helyzet alakult ki a csoportban: a személyi változások miatt évente más-más kolléganővel vittük a csoportot, valamint a gyerekek tekintetében is voltak változások: volt, aki elment, többen évközben vagy később érkeztek csoportunkba. E körülmények ismeretében talán mindenkinek egyértelművé válik, hogy minden nevelési év során milyen nagy feladatot jelentett számunkra, hogy a csoportból igazi közösséget kovácsoljunk. Ebben a munkában nagy segítséget nyújtott a drámapedagógiai játékok alkalmazása. Ezekon a játékokon keresztül jobban megismertük saját magunkat és egymást. Megtanultuk egymás metakommunikációs jeleit, kifejezni érzelmeinket, megéreztük az együttlét, az együttműködés örömeit. Sok játék tanított és tanít most is némelyeket önfegyelemre, másokat logikus gondolkodásra, gyors reagálásra. Gyermekünk – vallásos nevelésükből adódóan – még inkább nyitottak a világ felé, érzékenyek, figyelmesek embertársaik iránt. Ezáltal még könnyebben célt érnek ezek a játékok.

Az eltelt évek azt bizonyítják, hogy a gyerekek nagyon szeretik ezeket a drámajátékokat, élvezik, gyakran kérik maguk is a legkedvesebb gyakorlatokat. Ám vannak olyanok is, akik szinte még soha sem álltak be a közös játékba, de távolról azért végigkísérik az eseményeket. Az igazi öröm akkor ér, ha valakinél mégis „megtörik a jég”, és beáll játszani. Ezeket a játékokat a nap bármely szakaszában lehet alkalmazni, önállóan játszva vagy kezdeményezésekbe beépítve.

Ha önállóan játszunk egy játékot, a gyerekeket mindig rá kell hangolni, ezután következhetnek a csoportos játékok, majd a párosan játszhatók. A végére

fellazító, bolondozó játékokat teszünk. Fontos, hogy mindig akkor vessünk véget a játéknak, amikor még szívesen játszanának a gyerekek. Maradjon meg bennük egy olyan aktivitációs szint, amely arra készíti őket, hogy legközelebb is szívesen vegyenek részt a játéokban.

Ha kezdeményezésbe építjük a játékot, az mindig kapcsolódjon az adott témához: matematika – Mi változott meg?; testnevelés – Szoborjáték stb.

A mindennapos testnevelések során is előkerülnek ezek a játékok. Egyrésztől megmozgatjuk minden izomcsoportunkat és közben különböző drámajátéki szituációkat élünk meg.

Az alkalmazott játékok az óvodai élet harmóniáját biztosítják, így az együtt töltött órák részévé válnak. Csoportunk napirendjében ideje van a meghitt beszélgetéseknek, az elmélkedésnek. Ekkor együtt vagyunk nyugalomban, örülhetünk a minket körülvevő csendnek is, vagy éppen a közös játéknak. Ez az időszak általában a reggeli tevékenységek lezárásaként, a gyülekezés befejeztével valósul meg. Néhány gyerek magától ül a „meseszőnyegre”, a többiek pedig a már előzőleg kialakított szokás szerint, pl. egy adott mondóka rigmusára.

Elcsendesedünk, majd a gyerekek csukott szemmel gondolnak valamire. Például: „Gondoljatok arra, hogy néz ki anyukátok!”; „Erdőben vagyunk. Mi mögé bújhatunk el?”; „Van egy varázsecseted. Mit rajzolnál le vele?” Pár perc után a gyerekek elmondhatják gondolataikat önként, minden kötelezettség nélkül. Az a tapasztalat, hogy ilyenkor még azok a gyerekek is megnyilatkoznak, akik különben nem szoktak. Lezárásként mese következik.

A hétfő reggelek egy kicsit másképp zajlanak. Beérkezés után gyertyát gyújtunk. Ez egy hívó jel, amire a gyerekek odajönnek és körbeállnak. A kör közepén égő gyertya megvilágítja lelkünket. Néhány perces csend után megbeszéljük, ki nincs velünk, ki hiányzik és miért, majd imádkozunk. Imádkozás után leülünk és az égő gyertya mellett megbeszéljük a hétvégén történeteket. A beszélgetést ilyenkor is mese zárja le.

A vallásos nevelés áthatja óvodánkban az egész évet, mindennapi tevékenységeinket. Az éves nevelési, oktatási programot átszövik az egyházi ünnepek, a keresztény élet. Arra törekszünk, hogy a gyerekek személyiségébe tartósan beépüljön a keresztény szellemiség, s ezt igyekszünk játékos formában megvalósítani. Fontosnak tartjuk a sokrétű ismeretszerzést, hogy játékos formában, gyakorlati tapasztalás útján fejlődhessenek gyermekeink.

A továbbiakban néhány olyan játékot szeretnék ismertetni, amelyek segítenek abban, hogy fontos általános emberi és sajátosan keresztény viselkedésmintákat alakíthassunk ki gyermekeinkben. Ezek a játékok nagyban elősegítik a gyermek számára nehezen elképzelhető, megfoghatatlan dolgok (márpedig a vallási ismeretek egy része ilyen) megértését, illetve megismerkednek bibliai történetekkel, Isten jóságával, szeretetével.

A gazda rétre megy

A csoportomban különösen szeretik a gyerekek ezt a játékot, amelyben a választandó játékosok különböző mókás neveket kapnak (pl. zöld-séggfélék, sütemények köréből választva), s a gyerekek ilyenkor nagyokat kacagnak magukon és egymáson is.

Nagycsoportosoknál játszhatjuk úgy is, hogy Isten ajándékait osztjuk ki névként (pl. napocska, felhő, víz, búzamag, stb.).

Jó pásztor játék

A gyerekek közül hunyót választunk, aki kimegy a csoportból. Egy gyerek elbújik, és a hunyónak, aki a jó pásztor, ki kell találnia, ki hiányzik, mert a jó pásztor név szerint ismeri övéit. Utána beszélgetünk arról, hogy Isten országában mindenki fontos, és nem jó, ha az emberek hiányoznak ebből az országból.

Szeretetháló

A gyerekek halacskák a tengerben, az óvónő pedig a halász, aki körbekeríti a gyerekeket egy vastagabb zsinórral, a hálóval. A kishalak úszkálnak. A halász szabadon engedi a halacskákat, ha azok egy megadott szempont alapján válaszolnak kérdéseire. Pl. mondjal jó tulajdonságokat; jó cselekedeteket; tudod-e, minek örülne anyukád, stb. A halász csak akkor engedi szabadon a halakat, ha tudja, hogy azok tiszta szívű, egyedül is helytálló halak.

Jézus tanítványokat választ

Az óvónő megkéri a gyerekeket, csukják be szemüket. Körbejár és énekel egy dalt: „Jézus hívott meg téged, hát jöjj velem!” Amikor már többen vagyunk, mindig az utolsó gyermek érinti meg a még ülőt, amíg mindenkire sor kerül.

Talált tárgyak hivatala

A gyerekek fantáziájára támaszkodva elképzeltetjük velük, hogy egy olyan szobában vannak, ahol az asztalon elveszett tárgyak vannak. Ki kell találniuk, kié lehet (pl. jászol, korona, töviskorona, ácsszerszámok, kék kendő, stb.).

Zenére különböző alakzatok alkotása mozgással

Szól a zene, akit az óvónő megérint, az vele megy. Mozdulatokkal templomot építenek, kereszt alakzatot, stb.

A mag élete

Virágültetés, kiskertgondozás előtt sokszor játsszuk ezt a drámajátékot. Nagycsoportban már választott irányító vezetésével is játszható. Menete: az időjárást a fiúk, a magokat a lányok, később fordítva játsszák. A kertész elültette a magokat, kapálja, locsolja őket, közben énekelget. Süt a nap – a fiúk ujjait mozgatják, kezüket magasba emelik. A kertész törölgeti magát, mert melege van, a magok – a lányok lassan kibújnak a földből. Esik az eső – a fiúk lábaikkal aprót dörömbölnek, aprókat tapsolnak. Lányok – kibújnak a földből, hajladoznak, ujjaikból levelet, karjukból ágat formálnak. Fúj a szél – a fiúk susognak, a lányok hajladoznak. Az időjárás különböző elemeit meg lehet eleveníteni, és különböző növény, fa, virág, bokor, stb. lehet a magból.

A megajándékozás játéka

Csoportunkban hagyománnyá vált a születésnapok megünneplése. Ennek során valódi, vagy csupán mozdulatokkal jelzett tárgyakat, nagycsoportban szellemi ajándékokat adunk át egymásnak. Nem csak az adás, de az elfogadás módjának fontosságára is felhívjuk a gyerekek figyelmét. Kiváló közösségépítő játékos gyakorlat, különösen akkor, ha egy-egy szomorkodó gyereket a többiek megajándékoznak jókedvvel, mosollyal.

Veleérzős játék

A szolidaritásra, együttérzésre épül ez a játék. Ha a csoportból valakinek bánata, szomorúsága van, az a többieket is érzékenyen érinti (pl. betegség, szeretett személy elvesztése, stb.). Ilyenkor körbe ülünk egymás kezét fogva. Gyertyát gyújtunk, és halkán énekelünk, imádkozunk.

„Szólj szívem, szólj!”

A gyerekek körben ülnek. Az mesél, akinek a kezében van a csoport kedvenc játéka, figurája: mi tetszett neki aznap, a héten az óvodában, mi volt jó, mi nem tetszett, mi esett rosszul.

Bibliai történetek dramatizálása, bábozása

Segítségével Jézus életének eseményeit, vagy más bibliai történetet jelenítünk meg. Menete: az óvónő elmondja a történetet, majd az együttes eljátszás következik, ahol a felnőtt is szerepet vállal (pl. A jó pásztor története, A kánai menyegző, Jézus születése, A napkeleti bölcsek látogatása, Szent Márton legendája).

6. A DRÁMAJÁTÉKOK TÍPUSAI

Dramatikus játékok egész tárháza áll rendelkezésünkre, mindenki kedve szerint válogathat belőle, természetesen figyelembe véve az óvodáskorú gyerekekre jellemző sajátosságokat. A szakirodalomban szerzőként változik a játékok besorolása. Mivel a legtöbb játék több terület fejlesztésére alkalmas, besorolásuk éppen ezért viszonylagos és esetleges.

A következőkben szeretném ismertetni az egyes besorolások jellemzőit, a bennük érvényesülő fejlesztő hatásokat feltüntetni. Az adott játékok részletes leírása a mellékletben található. E keretek között nincs lehetőség arra, hogy a dramatikus tevékenység teljes eszköztárát felvonultassam.

Céлом az volt, hogy bemutassam azokat a játékokat, melyekkel napi kapcsolatban vagyok „virágszálaimmal” együtt.

Kapcsolatteremtő játékok

Előfordul, hogy a csoportalakítás időszakában még találkozunk olyan gyermekkel, aki nehezen szólal meg, nehezen tud feloldódni, de lehet olyan gyerek is, aki viselkedésével talán ellenszenvet válthat ki másokból. Fontos ezek feloldása, illetve formálása ahhoz, hogy semmi se akadályozza az együttlét örömét. A szóban történő kapcsolatfelvétel különböző módjai segíthetik a gyermeki személyiség fejlődését.

- Ismerkedő (bemutakozó, névismétlő): ezek a játékok nemcsak a kapcsolatteremtést szolgálják, hanem fejlesztik az emlékezetet, és udvariassági szokásokat is alakíthatunk velük (1–6.).
- Természetes pár- és csoportalakító: itt a lényeg az önkéntes választáson van (7–8.).
- Mesterséges pár- és csoportalakító: ezek lényege a „sors”. Nem a másik gyerek, hanem a véletlen, a játékszabály választja ki a partnert (9–12.).

Lazító gyakorlatok

Ezek a játékok az intenzív, irányított pihenést szolgálják, segítségükkel a csoport tagjai optimális érzelmi és koncentrációs szintet érhetnek el. Felébresztik a fáradtakat, lecsendesítik az izgatott állapotban lévőket.

- Pihentető, élénkítő gyakorlatok (13.)
- Azonosulásra épülő lazító gyakorlatok (14–17.)

Koncentrációs gyakorlatok

A későbbiekben még szó lesz az érzékelő gyakorlatokról, amelyek maguk is koncentrációs játékok. A fizikai és szellemi fölfrissítésre azonban nagyon jók azok a csapatjátékok, versenyjátékok, amelyek erős koncentrációt követelnek:

- Mozgáskoncentrációt segítő (12–22.)
- Látáskoncentrációt segítő (23–24.)
- Halláskoncentrációt segítő (25–26.)

Feszültségoldó játékok (27–29.)

Érzékelő gyakorlatok

A kreativitás az érzékeléssel kezdődik. A nyitott, érzékeny érzékszervek által nyert tapasztalat később a pillanatnyi hatásoktól függetlenül is munkál bennünk a kialakított képzelet segítségével. A befogadás pillanatára már összpontosítást kíván.

- Látásfinomító játékok (30–32.)
- Hallásfinomító játékok (33–37.)
- Íz- és szaglászérezkelést finomító játékok (38–42.)
- Tapintási érzékelést fejlesztő játékok (43–47.)

„A kontaktus és a kommunikáció minden tapasztalatát először az érintés nyújtja. Az emberi tapintás azért is olyan fontos, mert az ént kiemeli a külvilágból, másrészt viszont az ént kapcsolatba is hozza a külvilággal.”
(Erika Landan)

- Térérezkelést fejlesztő játékok (48–50.)

Bizalomjátékok (51–53.)

Azok a játékok, amelyekben egy bekötött szemű gyerek cselekedetének figyelmes követése áll a középpontban, értékes tulajdonságok erősödését célozzák. Elsősorban a tájékozódóképességet fejlesztik, de a játék neve is azt mutatja, hogy fontos a bizalom, vagyis bízzon a bekötött szemű a társa irányításában. Az irányító cselekvéseket felelősség hatja át, ebben akarati tulajdonságok formálódnak. A játékot figyelők csendes magatartásában fejlődhet a közös, az összetartó, az együtt érző viselkedésük. Fontos, hogy játék után megbeszéljük a tapasztalatokat, ki mit érzett, gondolt.

Készségfejlesztő játékok (54–57.)

E játékok segítségével elsősorban a gyerek képzelete, memóriája, beszéd-készsége fejlődik.

Üzenetváltási, metakommunikációs játékok (58–62.)

A szavak nélküli közléseknek óriási jelentőségük van az emberek életében.

Önismereti, csoportismereti játékok (63–65.)

Együttműködést segítő játékok (66–69.)

Az úgynevezett „kiváltós” fogócskáknak – amellet, hogy ügyességre, figyelemösszpontosításra, reakciógyorsaságra nevelnek – fontos feltételük a szolidaritás, az egymásra való odafigyelés.

Mimes – improvizatív játékok

Az emlékezet és a fantázia szárnyalása az óvodáskorú gyerekeket utánzó játékokra készíti. Ezekben könnyebben ki tudják fejezni magukat, mint szóban.

- Csoportos mimetizálás (70–74.)
- Egyéni mimetizálás (75–76.)
- Szöveges improvizatív gyakorlatok (77–78.)

Mozgás – zene – ritmus (79–83.)

ZÁRÓGONDOLATOK

*„Isten megjelenik annak, aki tiszteli az életet,
aki a fényre vágyik, aki a szeretetet keresi.
Mindenkor, ha kitágítod életedet, ha igazat
cselekszel, Isten lép napvilágra tetteidből.”*
(Carlo Caretto)

A keresztény szellemiség értékeinek hirdetése a nevelés egészén belül valósul meg. A keresztény ember az élet értelmének kérdéseire akkor kaphat választ, ha nyitott a hit felé. Ez érvényes óvodánk vallásos nevelésére is. Nyitottá kell tenni a gyermekeket a hit befogadására. Ezt a célt akkor tudjuk elérni, ha figyelembe vesszük a gyermekek élményvilágát, befogadóképességét. A gyermek alapvető tevékenysége közben a valláserkölcsi normákhoz igazodó magatartást, így az emberi kapcsolatokban a szeretetet, a bizalmat, a türelmet, az igazságosságot, a szelídség megismerését, befogadását, gyakorlását segítjük elő. A felnőtt részéről a példaadás a legfontosabb, hiteles életünkkel átadhatjuk istenképünket. Egész magatartásunkkal arra kell törekednünk, hogy erő, támasz, biztonság sugározzék a gyermek felé. Amelyik gyermek biztonságban érzi magát a családban, az óvodában, az bízni fog önmagában, a világban, Istenben.

Óvodánk falai között a gyermekek olyan élményekkel, eseményekkel, történetekkel találkozhatnak – és általuk gazdagodhatnak –, amelyek hatására érzelmeik, emlékezetük, képzeletük, szocializációjuk, magatartásuk, jellemük, stb. változik és fejlődik. Mindez – az óvodáskorú gyermek életkori sajátosságait figyelembe véve – a játékon belül, annak személyiségre gyakorolt hatásán keresztül valósul meg.

A játék (a drámajáték is) a legtágabb értelemben magában foglal mindent, ami az élet része. Számos lehetőséget kínál az emberi feszültségek megoldására,

ugyanakkor az életerők olyan mélységét tárja fel, amelyet céltudatos tevékenységei során az ember soha nem fedezne fel.

A játékos ember hívő ember, folyamatosan növekszik benne az Isten iránti alázat, mert ismeri az élet váratlan, gyakran beláthatatlan fordulatait. Ugyanakkor gyarapszik benne a remény, hogy Isten sokrétű játéka mindenkinek biztosítja az időt a személyiséggé, emberré váláshoz, s így Isten életében maga is gazdagságot, beteljesülést talál.

A játék végigkíséri egész életünket, állandó jelenléte, „halhatatlansága” pedig az élet egyik legbájosabb, legcsodálatosabb jelensége.

„Mi adja meg neki a halhatatlanságot, ezt a diadalmas örök életet, üde fiatalságot? Az élet másik legnagyobb csodája, a gyermek. Mert a gyermek maga a halhatatlanság, az örök élet. Az ember és minden, ami az embertől származik, gyönge, törékeny és porrá váló semmisség, de a gyermek és az ő üdesége, fiatalsága halhatatlan. A gyermek nem vesz erőt a halál, mert a gyermek maga az élő élet. S ebből az élő életből fakad a játék: halhatatlanból a halhatatlan, az életből az élet.” (Nógrádi László)

DRÁMAJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE

1. Labdagurítás

A játékban labdát gurítunk. Mielőtt gurítanánk, bemutatkozunk (családnév, utónév), majd kérdezzük: „Hát téged hogy hívnak?” – és gurítjuk a kért felé a labdát. Aki kapja, bemutatkozik. Annak a nevét mondjuk, akitől kaptuk. (Köszönöm.) Annak a nevét mondjuk, akinek dobjuk. Később bővíthet a játék az óvodai jellel, a hajszín megnevezésével, stb.

2. Pókháló

Fonalgombolyagot gurítunk kérdező: „Hát te ki vagy?” Akihez gurul a fonál, mondja a nevét és egy jellemzőt magáról (pl. „Én vagyok a szemüveges Kati”). Majd tovább gurítva ez ismétlődik. Amikor a fonal kuszálódni kezd, visszafelé gombolyítjuk a fonalat. Itt már azonban nem kérdezzük, hanem az elhangzottakat ismétljük: „Neked gurítom, szemüveges Kati”.

3. Madárröptetés

A gyerekek körben állnak, egyiküket kiválasztjuk kismadárnak. „Repülj, kismadaram, Kovács Zsófihoz!” A kismadár megkeresi a nevezett társát, majd helyet cserélnek vele. Most ő küldi az új madarat valakihez.

4. Kútba estem (népi játék)

A gyerekek körben állnak, valaki a kör („kút”) közepén guggol. Párbeszéd: – Kútba estem! – Ki húzzon ki? – Kati. – Mivel? (vagy hogyan?) – Három ugrással (két lépéssel, behunyt szemmel, stb.).

Énekes változat: Mély kútba tekintek...

5. Palacsintasütés

A gyerekek félkörben ülnek. Egy játékos eléjük áll és bejelenti: „Sütöttem egy palacsintát az Ádámnak!” A megnevezett odamegy hozzá és azt mondja: „Köszönöm, de nem az Ádámnak, hanem a Katának!” Ekkor Kata áll oda és folytatja. A megnevezettek mindig kint maradnak, így látszik, hogy kinek nem jutott még palacsinta.

6. Kedves barátom, hogy vagy?

Körben ülünk a szőnyegen. Az első játékos odafordul a mellette ülőhöz: „Pisti barátom, hogy vagy?” – kérdi. „Köszönöm szépen, jól” – válaszol. „Hát a szomszédod, hogy van?” – kérdi az első. „Nem tudom, de mindjárt megkérdezem.” – szól a másik és a következő gyerekhez fordul. A játék így jár körbe. Változat: nem a nevét mondja, hanem egy állatot (háziállat, erdei, stb.).

7. Kácsa, kácsa, özvegy kácsa... dalos játék

8. Ennek a kislánynak... dalos játék

9. Kártyahúzó

A gyerekek számának megfelelő kártyákat készítünk 3-4 féle ábrával. Az azonosat húzóknak egy csoportot alkotni úgy, hogy közel ülnek egymáshoz, megpróbálnak összekapaszkodni.

10. Számolópálcikákkal

A pálcikákat szétdobáljuk a földön, és akik egyszínűt kapnak fel, azok alkotnak egy csoportot.

11. Gyöngyök

A gyerekek a gyöngyszemek. Szabadon sétálnak, gurulnak. Az óvónéni felfűzi nyakláncnak őket és felkiált: „Három nyaklánc!” Akkor a gyerekeknek három nyakláncba, körbe kell állniuk. Egy cica azonban mindig elszakítja a nyakláncokat, így előlről kezdődik a játék. A következőkben különböző számú gyöngyből is készülhetnek a láncok.

12. Síró babák (párkereső)

Páros figurás kártyákra van szükség. A csoport egyik fele a babákat alakítja, a másik fele a szülőket. A babák húznak maguknak egy-egy kártyát, amit elrejtenek. A szülők vásárolni mennek, azaz ők is húznak egy-egy kártyát (az előző csoport kártyáinak a párját). Ezeket egymás között cserélgetik. Jelre: „Éhesek a babák!” – a babák hangosan sírni kezdenek. A szülők keresni kezdik saját gyermeküket a kártyák segítségével. Aki megtalálta a sajátját, simogatással igyekszik megnyugtatni. Újabb jelre: „Elaludtak a babák!” – kezdődik az újabb játék.

13. Zenehallgatás

A gyerekek a földön fekvéssel kellemes, nyugtató zenét vagy élő mesét hallgatnak.

14. Tavasztündér

A gyerekek kellemes, lágy zenére hópihetáncot járnak. A zene elhallgatása jelzi a fagy megérkezését: a gyerekek jégszoborrá változva mozdulatlanul állnak. A tavasztündér – egy előre kiválasztott gyerek – kedves simogatással felébreszti a szobrokat. Aki felolvadt, maga is a társai segítségére indul. Zeneszóra újra indulhat a tánc (pl. erdei manócskák tánca).

15. Hóemberolvadás

A játékot egy hópihetáncal indítjuk, melyben a gyerekek mozgásukkal imitálják a hópihéket. Zene is segíthet ebben. A végén minden hópihé a földön van. Gyerekek jönnek, akik a friss, puha hóból hóembert építenek. Kisüt a nap.

Sugarai felolvasztják a hóembereket, akik lassan olvadni kezdenek, már csak egy-egy víztócsa marad a helyükön. Ismét hidegre fordul az idő, minden tócsa jéggé fagy. Eljön a meleg tavasz. A jég felolvad, visszaváltozik minden önmagává. „Az egész testetek kellemesen átmelegedik. Nyújtózkodjatok egy nagyot, és frissen keljetek fel!”

16. Kalácssütés

Finom, foszlós kalácsot fogunk sütni. A hozzá valók a gyerekek, az óvónő mindenként belekever a tésztába (a szőnyeg közepén, egymást kerülgetve). Ezután a tésztát koszorúformává alakítjuk, azaz a gyerekeket oldalkörbe ültetjük. Ezután jön a dagasztás: az előtte ülőnek mindenki óvatos mozdulatokkal gyúrja a hátát, vállát, stb. Megfordulnak és a másik irányba is gyúrnak. A tészta pihentetése: lazán, csukott szemmel, az előttük ülő hátára fektetve arcukat. A tészta kelése: mély levegővételekkel, nyújtózkodással felemelkednek. A tésztasütés: közösen utánaözve a sütő hangját (s–ss). A kész kalácsot beszórjuk porcukorral (simogatás), majd felszeleteljük. A játékot nótázással zárjuk. „Süssünk, süssünk valamit...”

17. Fa, virág

Egy fa vagy virág szerepébe képzelve magukat, a gyerekek átélhetik az élet körforgását s az újraéledést. Mag > növekedés > kinyílik a virág > hervadás > földre dől > magocska a földben pihen > nőni kezd.

18. Tűzmanó – vízmanó

A gyerekek sétára indulnak. Ha azt hallják: víz, akkor bátran megsimogathatják egymást, hiszen a víz hűsít. Ha azt hallják: tűz, akkor csak óvatos, gyors érintéssel köszöntsék egymást.

Változat: néhány gyerek megjelölve a tűz, illetve a vízmanó. A tűzmanókhöz oda lehet bújni, mert a tűz meleg, a vízmanótól elhúzódnak, mert a víz hideg.

19. Robotok

A gyerekek elemmel működő robotok. Az óvónő kopogással adja a mozgás ütemét, ami kezdetben gyors, hisz tele vannak energiával. Később lassul a robotok mozgása, fogy az energia. A végén összezsugorodnak a robotok, lemerült az elem. Ellazultan fekszenek, képzeletbeli töltőállomások érkeznek, amelyek feltöltik a robotokat. Kezdődhet a játék.

Beszélgetéstéma: az emberek számára mi jelenthet feltöltődést.

20. Emelgetők

A gyerekek soroljanak fel olyan dolgokat, amiket észre sem lehet venni, ha a kezünkbe esnek, mert könnyűek. Azután olyanokat, amiket még könnyedén, amit még igen, amit már csak nagyon nehezen, amit már végképp nem tudnak felemelni. Játék: A gyerekek körbejárnak, s a játékvezető különböző dolgokat

varázsol kezükbe: kenyérmorzsát, madártollat, kavicsot, lisztes zsákot, téglát, stb. A gyerekeknek mindig a hallottakhoz kell igazítaniuk a mozgásukat.

21. Görcsölő

Az ismert „járványjáróka” egyszerűsített változata. Minden gyerek kitalál magának valamilyen érdekes járásmódot, és sétára indulnak. Kiválasztunk 4–5 gyereket, akik zöld gyümölcsöt ettek, és most fáj a hasuk, ezért összegörnyedve járnak. Akivel találkoznak és kezet fognak, annak tovább adják a hasfájást (a kuporgó járást), miközben átveszik az ő eddigi járásmódjukat (azaz járást cserélnek).

22. Kóstoló

Egy kosarat rakunk a gyerekek elé, s elmondjuk, hogy a piacon jártunk, ahol vásároltunk mindenféle finomságot. Imitáló mozdulatokkal eljátszuk, hogy valamit kóstolunk. A gyerekek feladata, hogy kitalálják, mi lehet az (pl. szőlőt csipegetni, banánt pucolni, diót törni, almába harapni, főtt kukoricát rágcsálni, citromot nyalogatni, szotyolát feltörni, forró gesztenyét adogatni, csípős paprikába harapni, stb.)

23. Mi változott meg?

Valakit kiválasztunk, akit jól megnéz a csoport. Ezután kimegy és változtat magán valamit (ruha, frizura vagy arckifejezés). Ha bejött, a gyerekeknek ki kell találni, mi változott meg.

24. Tükörjáték

Rengeteg variációs lehetőséget hordoz. Játshatjuk úgy, hogy az óvónő mutat, a gyerekek utánozzák, vagy párokban: egyik gyerek a tükörkép, a másik az igazi. Nagymértékben fejleszti a figyelmet, a metakommunikációt, a kifejezőkészséget.

25. Mit hallunk? I.

Az óvónő paraván mögött különböző hangokat kelt, melyeket a gyerekeknek fel kell ismerni.

26. Mit hallunk? II.

Hasonló játék a Világunk hangjai című kazetta segítségével.

27. Mérgezett alma (csendreflexre épülő)

A gyerekek körben ülnek, és zeneszóra kézről kézre adogatnak egy tárgyat, a boszorkány mérgezett almáját. A zene elhallgatásakor, akinél az alma van – megmérgezték – kiesik a játékból: összeesik.

Változat: a következő kieső felváltja az előzőt, így ők sem unatkoznak.

28. Éhes krokodilok

Itt a tárgy megszerzése a cél. A szőnyeg a tó, közepére helyezünk egy kosárnyi apró tárgyat (pl. diót, gesztenyét, stb.). Ezek lesznek a zsákmányok. Zenére a krokodilok elindulnak a tó felé, mert nagyon éhesek. Ha a zene elhallgat, mindenki igyekszik egy zsákmányt szerezni. Ez az első körben még nem nehéz, de aztán egyre kevesebb lesz a zsákmány.

29. Babtolvajok

A szőnyeg közepén ül egy gyerek, ő a babkirály, a többiek pedig a babtolvajok. Amíg a zene szól, a király alszik, a tolvajok pedig egy-egy babzsákkal a fejükön sétálnak. Ha a zene elhallgat, a király hangosan számol háromig, majd feláll és körülnéz. A számlálás alatt a tolvajoknak le kell guggolni, de a zsákhöz nem nyúlhatnak. Akinek leesik, attól a király elveszi és kiesik a játékból. A játék pl. három leesett zsákig tarthat.

30. Testvérek

A csoportszoba tárgyai között nagyon sok testvérré akadhatunk. A válogatás, keresés szempontjai lehetnek: szín, méret, anyag, forma, stb.

31. Színező

Színország királya nagyon bánatos, mert egy gonosz varázsló elvarázsolta a színeket az országból. Így egyforma szürke lett a nyár, az ősz, a tél, a tavasz. Küldjünk neki színeket az évszakoknak megfelelően.

32. Színfalók

A gyerekek lesznek az örökké éhes színmanók, a csoportszoba a színfalatozó, az óvónő a főszakács. A manók járkálva keresik a színeket: „Kész a paradicsomleves!” Ekkor mindenkinek valamilyen piros dolgot kell keresni. Aki nem talál, az éhes marad. Más-más színű ételek következnek. (Citromfagyi: mindenki jéggé dermed. Feketeleves: valami mögé el kell bújni.)

33. Eltévedt állatkák

A gyerekek párt választanak. Olyan állatot keresnek, aminek a hangját utánozni lehet. Ezután a párok szétválnak, egyikük a szőnyeg közepére áll, becsukja a szemét, ő lesz az eltévedt állatka, akit a társa a megbeszélt hangon hívogat haza.

34. Szeretem, nem szeretem

Gyűjtsük össze a kellemes és a kellemetlen hangokat. Itt lehetnek egyéni eltérések. Kereshetünk kedvelt, és nem kedvelt mondatokat is.

35. Mesterségek hangjai

Parván mögött szólaltassunk meg „munkazörejeket”: ollócsattogás – fodrász; kalapálás – asztalos, ács; fakanál, fazék – szakács; söprögetés hangja – takarítónő, stb.

36. Találd ki!

Az óvónő egyszerű feladatot sug egy gyerek fülébe, majd az teljesíti. (Pl. „Kopogj az ajtón!”) A többieknek ki kell találni, hogy mit sugott.

37. Répa, retek

Két csoportra osztjuk a gyerekeket, két „nyuszicaládra”. A családok egymással szemben állnak. Az egyik csapat a répát szereti, a másik a retket. Az óvónő felváltva mondogatja e szavakat. Amelyik csapat meghallja a saját csemegéjét, az gyorsan leguggol, dobol egyet a kezével a földön, majd feláll. Aki téveszt, kiesik a játékból. A „rétés” szóra mindenki mozdulatlan marad, mert azt csak a gazda szereti.

38. Ebéd

A gyerekek az „íztörpék”, az egyik csapat a sós, a másik csapat az édes ételeket szereti. Az óvónő a főszakács, aki ételeket sorol fel. A törpék egyesével mehetnek „ebédelni”, a saját ízük szerint mindig az első ember. Ha savanyú az étel, akkor mindkét csapatból mehet valaki enni, ha keserű, akkor egyik sem. Aki téveszt, a sor végére megy vissza.

39. Cukott szemmel

Ismerjük fel a különböző gyümölcsök darabjait.

40. Vadászkutyák

Szagvadászat a csoportban, mosdóban. Keressenek olyan dolgokat, amiknek szaga, illata van. Mi volt kellemes vagy kellemetlen.

41. Illatok

Kedveskedjenek egymásnak vagy bosszantsák egymást illatokkal. „Hoztam egy kis...” (pl. rózsá illatot). Akinek ez kedves, mosolyogva szimatolja. Ha kellemetlen szagot hoz valaki, azt fintorogva elhessegetjük.

42. Cukott szemmel II.

Ismerjük fel különböző illatokat, fűszereket.

43. Letakart kosárban

Különböző tárgyak vannak letakarva. Belenyúlva, tapintás útján kell felismerni a tárgyat, vagy elmondani a felismert tulajdonságokat.

44. Mit rajzoltam?

Különböző ábrákat rajzolunk le papírra: hullám, csiga, létra, karika, kocka, nap, stb. A gyerekek párokba ülnek le és egyikük a társ hátára rajzolja le ezeket az ábrákat.

45. Malachívogató

A játékosok körben ülnek, és egy gyerek kivételével mindenkinek a kezében egy tárgy legyen, amik között ott van a malac figura. A tárgy nélküli gyerek beáll a körbe, ő lesz a hívogató. A gyerekek a hátuk mögött adogatják a tárgyakat körbe, majd a közepén álló elkiáltja magát „Állj! Gyere ide kismalackám!” Aki úgy érzi, hogy nála van, az rőfögve odamegy a hívóhoz. Helycserével folytatódik a játék.

46. Hangyamászás

A gyerekek párt választanak. Egyikük lefekszik a földre, becsukja a szemét, s elképzeli, hogy napozik. A társa lesz a kishangya, aki nagyon óvatosan megérinti valamelyik testrészét (mászik a hangya). A csukott szemű játékosnak meg kell nevezni, hol érzi a hangyamászást.

47. Add tovább!

Felidézhetünk különböző tapintás-élményeket, s ezeket elképzelve, sorra „körbe adogathatjuk” egymásnak (pl. marék lisztet, ragacsos rágót, szűrős sünit, sártól csöpögő labdát, csúszós szappant, stb.).

48. Alagút

A gyerekek két sorba állnak, egymással szembefordul a két sor. A távolság kb. 1 méter legyen. Az egy sorban állók egymás kezét fogják, így kialakul egy alagút, amely kanyaroghat jobbra, balra. Egy játékosnak bekötjük a szemét, és végig kell mennie az alagúton. A falak közti távolság lehet szűk, tág, és a gyerek tapogatózással tud tájékozódni.

49. Legrövidebb út

A teremben a földön papírlapokból kirakunk 3–4 egymást keresztező, kanyargós utat. Ezek a papírlapok egy-egy követ jelentenek a mocsárban. A kisbékák – a gyerekek – feladata, hogy úgy jussanak a terem másik végében lévő szigetre (szőnyegre), hogy mindig csak a szomszédos kőre léphetnek rá. Számolják, hány kőre lépnek, majd a végén ennek megfelelő számú kavicsot tesznek maguk elé. Cél: ki találja meg a szigethez vezető legrövidebb utat?

50. Óriáskígyó

Kézfogással egy hosszú kígyót alakítanak a gyerekek. Egyikük lesz a kígyó feje, ő vezeti a többieket. Bárhova megy, a kígyó nem szakadhat el. Így járják be a teret.

51. „Vak” játék

Csukott szemmel kell akadályokat megkerülni társuk irányításával, vagy a társ megbízza valamilyen feladattal (pl. menjen ki az ajtón).

52. Tyúkanyó csibéi

A gyerekek kört alakítanak, ők lesznek a csibék. Egyikük beáll középre és becsukja a szemét, ő lesz a tyúkanyó, aki az elveszett csibéit keresi. Mindig az a csibe szólal meg, akire az óvónő rámutat. A csibéket hang alapján találja meg a tyúkanyó. Ha megtalálta, csukott szemmel, kézen fogva együtt indulnak újabb csibe keresésére. Mindig az új kicsibe legyen az irányító.

53. Toronyépítő

A gyerekek bekötött szemmel építenek tornyot, várat építőelemekből. Sok türelmet, kitartást igényel.

54. Játék a mese befejezésével

Kevésbé ismert, rövid mesét mond az óvónő, befejezés nélkül. A történetek végét a gyerekeknek kell kitalálni. Fejlődik a képzelet, a kommunikációs készség.

55. Ha azt mondd, én azt mondom... (asszociációs)

Az első játékos elkezdi a játékot: „Én azt mondom: hátizsák.” A mellette ülő erre azt feleli: „Ha te azt mondd hátizsák, én azt mondom: kirándulás, mert kirándulásra hátizsákkal szoktunk menni.”

56. Mi jut eszedbe róla? (memória, beszédkésztség-fejlesztő)

A gyerekeknek különböző szavakat mondunk, pl. „Mi jut eszedbe arról, hogy nap?” Kezdetben nem baj, ha csak egy-egy szóval válaszolnak, de később fogalmazzák meg emlékeiket, élményeiket ezzel kapcsolatban.

57. Meselánc (beszédkésztség, fantázia)

Az óvónő a játék megkezdése előtt tárgyakat tesz egy kosárba és letakarja azokat. A játék kezdetén kivesz egy tárgyat a kosárból és elindít egy mesét, amelyben az adott tárgy is szerepel (pl. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kicsibe). Ezután továbbadja a kosarat a mellette ülőnek, aki szintén kivesz egy tárgyat és folytatja a mesét.

58. Érzelmek bemutatása arckifejezéssel

Komoly, vidám, szomorú.

59. Vigyázz a farkasokkal!

A gyerekek körben állnak. Egyikük lesz a nyuszimama, őt rövid időre küldjük a teremből. Ezalatt a gyerekek közül választunk négy farkast, a többiek pedig nyuszik lesznek. A farkasok nézése vad, félelmetes, a nyusziké szelíd, kedves. Nyuszimamának a gyerekek tekintetéből kell felismerni, hogy ki a farkas és ki a kisnyúl. Ha nyuszit lát, azt megsimogatja és leül a földre, de ha véletlenül farkast simogat meg, az mérgesen dobbant és mozdul egyet. Erre nyuszimama elszalad és így új játékot kell kezdeni.

60. Farkasszemnéző (tekintettartó)

Párokban egymással szembefordulva egymás szemébe néznek a játékosok. Amelyikük előbb pislant, az leül. A játék akkor ér véget, ha minden párból kiesik az egyik.

61. Küldök neked (arcjáték)

A gyerekek körben ülnek, az első kezdi a játékot: „Küldök neked, Kata, egy mosolygós arcot!” Ezzel a mellette ülő társához fordul és ránéz mosolyogva. Ő „átveszi” (utánozza), így halad a küldemény, amíg Katához nem ér. Majd ő is elindít valakinek egy másik arckifejezést.

62. Berekedtem (arc és gesztus)

Az óvónő elmondja, hogy sokan megfáztak és berekedtek, így nem tudnak beszélni. A beteget a nyakán lévő sálról lehet megismerni. Az egyik gyerek nyakába teszi és súg valamit a fülébe, amit a játékos arcjátékkal és gesztusokkal próbál kifejezni (pl. „Álmos vagyok.”).

63. Kovács néni (társfelismerő)

Egy gyereket kiküldünk, ő lesz a postás, akinek meg kell keresnie majd Kovács nénit (illetve bácsit). Amíg kint van, megbeszéljük, hogy ki legyen a címzett. A postás bejön, odamegy valakihez, köszön és megkérdezi: „Itt lakik a Kovács néni?” Ha a válasz nemleges, akkor tovább kérdezősködik: „Nem tudod, hogy néz ki?” A megkérdezett játékos egy tulajdonságot mond el a „néniről”. Addig folytatódik a játék, amíg a tulajdonságok alapján meg nem találja a címettet a postás.

64. A mi csoportunk (csoport-, élettérismeret)

Az óvónő elmeséli, hogy egy távoli barátja szeretné megismerni az óvodát, a csoportot. A gyerekek próbálják elmondani, hogy mi jellemző a csoportra, mi van a szobában, milyen játékok, kik járnak oda, hány fiú és lány, stb.

65. Tapsoló (nemi hovatartozás erősítése)

A fiúk és a lányok egymással szemben ülnek. Az óvónő a fiúkra, illetve a lányokra, vagy mindegyikükre jellemző dolgokat mond felváltva. A gyerekek feladata, hogy akkor tapsoljanak, ha saját nemükre jellemzőt hallanak. Ha olyan hangzik el, ami a fiúkra és a lányokra is jellemző, doboljanak a földön. A felsoroltak között lehetnek: ruhadarabok, külső tulajdonságok, nevek, jellemző tevékenységek, megszólítások, stb.

66. Varázslófogó

Akit a varázsló megfog, az kővé válik, azaz helyben megmerevedik. Azzal váltható ki, ha valaki egészen körbefutja.

67. Terpeszfogó

A megfogott gyerek terpeszállásban áll meg, azzal lehet kiváltani, ha valaki átbújik a lába alatt.

68. Párosfogó

Párosával kell menekülni a fogó elől.

69. Utazunk

A székeket szorosan egymás mellé állítjuk, négyzet alakban. Ez lesz a busz. Sorra szállnak fel az utasok, felállnak a székre. Az óvónő mindig elvesz egy széket, így az utasoknak össze kell húzódnium egymást megtartva.

70. Szavakat fogok mondani

Mutassátok meg, milyen mozdulat, cselekvés jut eszetekbe róla (pl. síléc, labda, motorkerékpár)!

71. Utánozzátok a mese szereplőjét!

Például: délceg királyfi, kényeskedő királykisasszony, büszke paripa, lopakodó vadász.

72. Mutassátok meg, hogyan...!

Fekszünk napon, kádban, gumimatracon? Járunk forró homokon, sekély vízben, jégen, sárban, mély hóban, kavicsos? Ülünk fotelban, fogorvosi székben, vendégségben? Eszünk fagyaltot, almát, őszibarackot, forró levest? Fogunk labdát, varrótűt, tollpihét, jégcsapot, forró kukoricát?

73. Játsszuk el!

Hogy tél van, fázunk, nyár van, a strandon vagyunk!

74. Utánozzuk!

A vonatot, szélmalmost, toronyórát, repülőt, szélfúttá fát, megázott lepkét.

75. Találd ki, ki vagyok!

Cipésmester, fogorvos, járni tanuló kisgyermek, reumás öregember.

76. Találd ki, hol vagyok!

Moziban, réten, állatkertben.

77. Meselánc

A csoport saját meséje. Valaki elkezdi a mesét, azután más folytatja.

78. Élethelyzet-gyakorlatok

Lakodalom eljátszása, kutatócsoport, a dzsungelban, közúti baleset történt, hajókirándulás, stb. Ezek során udvariassági szokások gyakorlására is sor kerülhet: köszönési formák, kapcsolatfelvételi módok, beszédstílusok.

79. Így kell járn!

Nagyon szeretik a gyerekek a „fura” járásokat. Az „Így kell járn!” kezdetű gyermekdalt adaptáljuk a játékhoz. Járhatunk állatjárásban, százlábú-járásban (az előtte haladó bokáját fogva), tyúklépésben, fabábként, különös ritmusokban: kettőt előre, egyet hátra, minden negyedik lépésre dobbantva.

80. Névrítmus

Az óvónő ritmikusan kitapsolja a kérdést: Hogy hívnak?, azaz: tá-tá-tá, vagy Ki vagy te?, azaz: ti-tá-ti. A kért ritmikusan mondja ki, tapsolva a nevét.

81. Hallható ritmusok

Sok dolognak van ritmikus hangja: óra, esőkopogás, vízcsap csepegése, írógép kattogása. Utánozzuk ezeket!

82. Ritmustelefon

A gyerekek oszlopban állnak fel. Az utolsó játékos indít egy ritmust, amit kiütöget az előtte álló vállán. Az előreadja, végül a sorelső visszatapsolja az indított motívumot.

83. Kis zenekar

Különböző tárgyakkól ritmuszenekart alakítunk, és gyerekdalokat, mondókákat kísérünk vele.

BIBLIOGRÁFIA

- Anyanyelvi játékok gyűjteménye*, Egyházmegyei Óvoda, Szombathely, 2004
DR. ELŐD NÓRA (szerk.): *Add tovább!*, Candy Kiadó, Veszprém, 1995
GABNAI KATALIN: *Drámajátékok*, Helikon Kiadó, 2001
HORVÁTH KATALIN: *A gyermek művészete, a játék művészete*, KPSZTI pályázat, 2004
KAPOSI LÁSZLÓ (szerk.): *Drámajátékok óvodásoknak*, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 2001
KIFOR LÁSZLÓNÉ: *Holnap, ha hozzád indulok*, Óvónők Kincsestára, 2002. nov.
KINCSESNÉ SZELE RITA: *A játék szerepe a hitoktatásban*, Új Ember, Budapest, 2001
MÉREI FERENC – BINÉT ÁGNES: *Gyermeklélektan*, Gondolat Kiadó, Budapest, 1981
DR. PÁLI JUDIT: *Kezdetben vala a játék*, Óvónők Kincsestára, 2002
PALICZ ISTVÁNNÉ: *Az empátiás képesség fejlesztése*, ÓN, 1996/4. sz.
PERLAI REZSŐNÉ (szerk.): *Az óvodáskor fejlesztőjátékai*, Okker Kiadó, Budapest, 1998
PERLAI REZSŐNÉ: *Az óvodáskor viselkedéskultúrája*, Okker Kiadó, Budapest, 1999
HUGO RAHNER : *A játészó ember*, Szolgálat, 15. sz.
DR. TELEKI BÉLA: *Óvodásunk a családban*, Szent Gellért Kiadó, Szeged, 1990
Varázstükör – Drámapedagógiai játékgyűjtemény óvodásoknak, Szivárvány Óvoda, Dombóvár, 2002

JEGYZET

1. MONTÁGH IMRE: *Nyelvművesség – A beszéd művészete*, Múzsák Közművelődési Kiadó, Budapest, 1989, 32. o.

TARTALOMJEGYZÉK

I. BEVEZETÉS, GONDOLATOK A JÁTÉK FONTOSSÁGÁRÓL	1
II. A JÁTÉK A BIBLIÁBAN ÉS A KERESZTÉNY IRODALOMBAN	2
III. A DRÁMAPEDAGÓGIA, MINT A NEVELÉS EGYIK HATÉKONY ESZKÖZE	4
1. Mi is az a drámapedagógia?	4
2. Rövid történeti áttekintés	5
IV. A DRÁMAJÁTÉK FELHASZNÁLÁSÁNAK LEHETŐSÉGEI ÓVODÁS KORBAN.....	5
1. Az óvodáskorú gyermek biológiai és lélektani sajátosságai	6
2. A drámajáték személyiségfejlesztő hatásai	7
3. Új vonások jelentkezése a játékban	8
4. Intézményünk bemutatása	10
5. Drámajáték a Virág csoportban	13
6. A drámajátékok típusai	17
ZÁRÓGONDOLATOK	19
DRÁMAJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	21
BIBLIOGRÁFIA	32
JEGYZET	32