

**„Nem babra megy a játék...”  
(Fehér Ferenc)**

**Drámapedagógiai gyakorlatok a kommunikációs készség fejlesztésére**

A pedagógiai gyakorlatomban bevált és sikeres elemek nem új találmányra épülnek, hiszen könyvtárnyi anyag szól a játék pedagógiai és pszichológiai szerepéről. A játék személyiségformáló, belső motivációt ösztönző erejét emelem ki. Azokról a drámapedagógiában alkalmazott játékokról van szó, amelyek pozitív energiákat szabadítanak fel a résztvevőben, szórakozást, szenvedélyes kutatást nyújtanak, fantáziaképességet, önkontrollt feltételeznek, szerepet kapnak az agresszió levezetésében, a gondolkodás, a kreativitás fejlesztésében, segítenek az önismeret és társismeretben, a társas kapcsolatok kialakításában. A drámapedagógia játék- és gyakorlattípusainak felhasználásával alakítottam ki és adaptáltam a magyar nyelvi órák anyagához, követelményeihez a következőket.

**1. Koncentrációt fejlesztő, agressziólevezető, beszédhallást fejlesztő, szövegértést segítő**

- ♣ Ha a játékvezető azt mondja: Budapest, akkor állva kell maradni, ha azt mondja: Bécs, le kell guggolni. Aki téveszt, leül a helyére. A játék addig tart, amíg csak egy játékos marad. Ha hosszú ideig tud bent maradni több játékos, akkor mindannyian győztesek. Játék-idő: maximum 3-4 perc.
- ♣ Ugyanez a játék. Állva marad, ha magas magánhangzót hall, leguggol, ha mélyet.  
Ha a szóban *j*-t kell írni, akkor áll, ha *ly*-t, akkor leguggol.

**2. Koncentráció-, kommunikációfejlesztő**

- ♣ Ha érzed, hogy rád nézek, akkor mondj pl. cselevést jelentő szót; ellentétes jelentésű szavakat; az általam mondott szóhoz rokon értelmű szót; igaz állításokat a mondatról; stb. Ha mindenki egyszer játékba került, akkor van vége.

**3. Memóriafejlesztő, önismeret, társismeret – fő mondatrészek tanítása**

- ♣ Minden játékos gondolja és válassza ki, mi a kedvenc színe! Akinek dobják a labdát, az mondja a keresztnévét, és utána kedvenc színét (pl. Teri kék). Majd új játékosnak adja a labdát. Időnként a játékvezető megállítja a játékot, és a labdát tartó gyerek azt a feladatot kapja, hogy sorolja el, ki mit mondott. Mindenkinek játékba kell kerülnie, akkor van vége.
- ♣ Ezután a kedves szabadidős foglalkozást kell megnevezni úgy, hogy a neve elé mondja a kedvenc színt (l. előbbi kör), utána a név, majd a kedves foglalatosság (pl. Kék Teri biciklizik). Ugyanúgy játsszuk, mint az előbb. A játék végén leírhatunk néhány mondatot a névszói állítmánnyal, majd az igeivel, és elemezzük a mondatot a fő mondatrészek szerint. Megnevezzük az állítmány fajtáját is. Indukciós szöveg helyett ezt használom az alany-állítmány fogalmának kialakításában, az állítmány fajtáinak tanításában.
- ♣ Labdadobással: dobom az alanyt, dobd az állítmányt (pl. *A fenyő – zöld; A színészek és a rendező – dolgoznak;*) – az alany és az állítmány egyeztetésének tanítására
- ♣ Névszói állítmány tanítására – Készíts önarcképet! Fejezd be a mondatokat!  
*Termetem ... Arcom ... Hajam ... Szemem ... Mozgásom ... Természetem ... Legjobb tulajdonságom ... Kedves időtöltésem ...*

**4. Érzékelő gyakorlatok**

- ♣ Csukott szemmel idézd fel a hangot! Mít csinál?  
*kakas, béka fék, forró olaj, vonat* stb. Az elképzelt hangok sorrendbe állítása valamilyen skála szerint (pl. a kellemetlentől a kellemesig; a hangostól a halkig; a természet hangja –

nem természetes hang). A gyerekek soroljanak ötleteket, ők válasszák ki a szempontot! Ez a játék nemcsak a hangutánzó szavak tanítására alkalmas, hanem a *Hang és betű* téma kör felvezetésére is.

♣ Az előző játékot összekapcsolhatjuk memória- és kommunikációs gyakorlattal is, ha úgy indítjuk, hogy *A kakas kukorékolása eszembe juttatja...* Minden játékos elmondja, vagy csak az, akinek van valamilyen története, emléke ezzel kapcsolatosan.

♣ A hang keletkezésének bemutatása a fizikaórán és az énekórán használt hangvilla segítségével történik. A rezgőmozgás megfigyeltetésére a rezgő hangvillát az egyik lány tanuló fülbevalójához helyezzük. Ilyen rezgést kell a tanulóknak megfigyelniük a hangszalagok működésének esetében is egy-egy szó vagy nevük kimondásakor.

♣ Hangpingpong; A 3 padosor közül a két szélső a ping és pong csapat, a középső a pingpong. Ha a játékvezető által felsorolt szavak megfelelnek az ő szabályaiknak, akkor le kell írniuk azt a szót, vagyis akkor náluk a labda (pl. ping – a magas hangrendű szavakat írja le; pong – a mély hangrendűeket; pingpong – a vegyes hangrendűeket; vagy ping – a csupa rövid magánhangzót tartalmazó szót; pong – a csupa hosszú magánhangzót tartalmazó szót; pingpong – a rövid és hosszú magánhangzót tartalmazó szót írja le). Az a padosor győz, ahol a legtöbb hibátlan megoldás született, vagy legkevesebb a hibaszám.

♣ Térérzékelés – *Állj oda, ahova mondom!* (pl. pad alá, fölé, pad mellé, pad elé, két pad közé stb.) Hol vagy? Hova mégy? Honnan jössz? kérdésekre névutóval kell válaszolni.

♣ Fantáziafejlesztő, kommunikációs gyakorlattal összekötve

Csukott szemmel képzelj el a következő képeket! A játékvezető egy részletet olvas fel a házi olvasmányból, ahol sok ige szerepel, pl. „*A török egyre nagyobb sokaságban tör fel a bástyán. Már fel is ugrálnak. Gyilkos birokra kelnek a vitézekkel. Maga Dobó is torkon markol egyet, egy óriást, akinek csak a csontja van egy mázsa. Próbálja visszalökni. A török megveti a lábát. Egy percig mind a kettő meredt szemmel liheg.*” (Gárdonyi: Egri csillagok) Ki mit tudott elképzelni? Mitől vált mozgalmassá a kép? Ezután beszélhetünk az ige szerepéről a mondatban.

♣ Adott képről (pl. Székely B.: Egri nők) színek, illatok, ízek, tapintható dolgok gyűjtése, vagy *Fogalmazd meg, mi volt a képen látható jelenet előtt, mi volt utána!*

♣ *Mi jellemezte a szünetedet (téli, tavaszi, nyári)? Írd le a jellemző színt, illatot, ízt, tapintható dolgot!* Mindenki felsorolja a leírt szavakat, akiére kíváncsiak a többiek, azt ki is fejt, elmeséli az élményét.

♣ *Mit adtam a kezébe?* Egy tárgyat csukott szemmel, hátra tett kézzel, csak tapintás útján részletesen le kell írni, hogy a többiek kitalálják, mi az.

♣ A rendőrség nyomoz, éppen a tettes nyomában vannak. Olyan részletes leírást kell adni a körözött személyről CB-rádió, hogy a másik kolléga ráismerhessen. Jelenetben elő is lehet adni.

## 5. Kommunikációs gyakorlatok

♣ Vita: – Győzzetek meg arról, hogy miért ne feleltesselek benneteket! Feleljünk, mert... Ne feleljünk, mert... Amelyik oldal győz, aszerint lesz felelés.

– Hány szó van a magyar nyelvben? – Melyik a legfontosabb szófaj? – Mondat vagy nem mondat?

## 6. Szituációs játékok

♣ *Játszd el a szituációt!* Hogyan viselkedik csúcsforgalomban a buszon az ingerlékeny, a jó humorú, kényeskedő ember?

♣ *Képzeld el, mit hallottam róla!* Hogyan fogadja a pletykát a rosszmájú, a kárörvendő, a józanul gondolkodó? – a módhatározó, ill. az állapothatározó tanításakor.

## 7. Csoportalakító játékok

♣ A nyusztestvérek keresik egymást. Minden játékos kap egy papírdarabot, amelyre a nyusztik humoros tulajdonságait írtuk (pl. *zseniális, találékony, szegény, hadaró, fürge; féllős, buta, jószívű, segítőkész, pici; lógó füllű, szép szemű, karcsú, gyors járású; szürke, félig vak, sáros a bundája, futóbajnok, kastélytulajdonos; szarkafészki; kancsal, kurta farkú, kócos, ravasz*). A zene ideje alatt a kapott papírokat adogatni kell egymásnak. Fontos minél többször megutaztatni. Ahogy a zene leáll, a nyusztestvérek hangos kiabálással keresik egymást. Azok a nyusztestvérek, akik ugyanolyan tulajdonságokat találnak a papírjukon. Ha megtalálták, akkor gyorsan egymás ölébe ülnek. (4-5 fős csoportok) Ezután csoportmunkában megvizsgáljuk a papíron szereplő mellékneveket (pl. milyen szófajú szavak; Mondd!: pozitív tulajdonság; olyan tulajdonság, amelyről nem tehet, ezért nem csúfolod; tulajdonság, amelyen változtatni tudna). – A melléknév fogalmának kialakítására.