

**DRÁMAPEDAGÓGIAI ÖTLETTÁR  
a ROMI-SULI olvasókönyveihez**

**2. évfolyam**

**munkapéldány**

**Készítette:**

**Romankovics Edit, drámapedagógus**

## I. A DRAMATIKUS TEVÉKENYSÉGEK TÍPUSAIRÓL

A másodikos olvasókönyv prózai szövegeihez ajánlott dramatikus tevékenységek esetében négy fő típus jelenik meg:

- gyakorlatok,
- dramatikus játék,
- színház (dramatizálás)
- komplex tanítási dráma.

Gavin Bolton, neves angol drámapedagógus e négy fő csoportba sorolja a dramatikus tevékenységeket. A következőkben röviden e négy fő típus legfontosabb jellemzői olvashatók Gavin Bolton nyomán.

### **Gyakorlatok (A-típus)**

Ezek rövid lélegzetű szabályjátékok, melyeknek hazánkban is egyre jelentősebb a szakirodalma. Kaposi László: Játékkönyv, és Gabnai Katalin: Drámajátékok és Drámajátéktár című kiadványai számtalan ilyen jellegű játékot tartalmaznak.

### **A gyakorlatok általános jellemzői**

- Mindig rövidtávú, gyakran törekszik lezártásra.
- A célt mind a tanár, mind a gyerekek ismerik.
- Mindig van egy végpont, ahonnan már új eredményre nem lehet jutni, mivel a résztvevők elérték egy meghatározott célhoz.
- Mindig valamilyen instrukció szerepel benne.
- A tevékenység irányultsága megváltoztathatatlan.
- A szabályok általában egyértelműek.
- A tevékenység általában könnyen megismételhető.
- A külső megjelenési forma világos: a megfigyelő viszonylag könnyen megfejtheti, miről van szó.
- A résztvevők tevékenysége esetenként demonstratív jellegű, a cselekvés nem a tapasztalásra, hanem valamilyen gondolatra, a megoldás keresésére irányul.
- Általában nem kötődik erősebb érzelmekhez.
- A résztvevőktől a cél eléréséig nagyfokú koncentrációt igényel.

## **Dramatikus játék (B- típus)**

Ez a játékforma rendkívül közel áll a pszichológiában gyermeki mintha-játéknak nevezett tevékenységhez. A résztvevők megállapodnak egy szerepben, vagy egy helyszínben és máris indul a játék. Pl.: Ma egy lakatlan szigeten élő hajótörött csapatról fogunk játszani. Legyen ez a szőnyeg a sziget, kezdjük el a játékot!

### **A dramatikus játék általános jellemzői**

- Nincs időbeli korlátozás.
- Nincs határozott célja, nem törekszik lezártásra.
- A korlátok közös megegyezéssel születnek, így megváltoztathatók.
- Alapértékai: folyamatosság, formálhatóság, spontaneitás.
- A szabályok nem minden esetben egyértelműek.
- A tevékenység nem ismételtető meg könnyen.
- A külső forma nem mindig tisztán érthető a külső megfigyelő számára.
- Az akció többnyire intenzív átélés útján jelenik meg.
- A gondolatmenet általában a felszínen, a “mi történjék a következőkben” szintjén mozog.
- Nem igényli az érzelmek és a koncentráció magas szintjét, bár ez gyakran megjelenik benne.
- A játék energiaszintje általában magas.
- Szabadságot ad az egyéni kreativitásnak, amelyet azonban gyakran visszavet a közös megegyezés, a konszenzus alacsony szintje.

## **Színház (C- típus)**

Ebben az esetben a színjátszás hagyományos formájáról van szó. A résztvevők egy ismert, vagy egy előre kitalált történetet játszanak el a nézők előtt. Ide tartozik bizonyos szövegek ún. dramatizálása is.

### **A színházi forma jellemzői**

- A szöveg és az akció világos.
- Az akciók megjelenítése a történet tartalmát szolgálja.
- Megjelenítési (naturalista) vagy demonstrációs (brechti) készséget igényel.
- Nagyfokú jelenlétre és együttműködésre van szükség.
- Az erős és a gyenge pontok reflektorfénybe kerülnek.

- A játék általában “eseményszámba” megy, és ez az adott iskolán belül mind a játszókra, mint a többiekre (nézőkre) nagy hatással van.
- Minden munka a végső produktum, az előadás fontosságát hangsúlyozza, ami a saját teljesítmény iránti belső elvárást fokozza.

### **Komplex tanítási dráma (D-típus)**

Ezt a dramatikus tevékenységformát azért nevezzük komplexnek, mert mindhárom előzőleg leírt drámajáték típust magába foglalja, ötvözi. Mindezt oly módon, hogy megpróbálja felhasználni azok erőnyeit, előnyeit és kiküszöbölni hátrányaikat. A komplex tanítási dráma gyakorlatban való alkalmazására igen felkészült, drámajátékban jártas pedagógusok alkalmasak. E területnek jelentős szakirodalma és kidolgozott módszertana van, melynek ismertetése e kiadvány terjedelmét meghaladja. Azonban mindenképpen említést kell tennem róla, hiszen a drámajátékok legösszetettebb, az oktatásban leghatékonyabban alkalmazható formájáról van szó. Másrészt egyre szaporodnak hazánkban is azok a pedagógusok, szakemberek, akik részt vettek tanfolyamokon, továbbképzéseken és gyakorlatban is alkalmazzák a komplex drámát. A következőkben egy példán keresztül mutatom be, hogyan lehet egy prózai szöveget feldolgozni a komplex tanítási dráma segítségével.

## II. Az olvasókönyv prózai szövegeinek dramatikus felhasználási lehetőségei

### **A paraszt és a drágakő 8. o.**

*Dramatikus játék* (történet által meghatározott): a mese egy-egy momentuma kidolgozható játékban, például:

- a paraszt megtalálja a drágakövet és megmutatja a falusiaknak, vajon mit szólnak hozzá? (Gyerekek a falusi szegények szerepében.)
- A cár katonái, szolgálói tanakodnak, mit tegyenek a paraszttal.
- A cár udvartartásában elterjed a hír a drágakőről és a paraszt kéréséről; pletykák, vélemények a történetekről.

### **A nagyétkű szakács 9. o.**

*Komplex tanítási dráma* készíthető a szöveg felhasználásával, melynek a következő fókuszai lehetségesek:

- Hogyan állhatunk ellen tiltott vágyainknak?
- Milyen következményei lehetnek a hazugságnak?

### **A nagyúr és a szegény szabó 12. o.**

*Komplex tanítási dráma*, melynek következő fókuszai lehetségesek:

- Mit jelent gazdagnak, valamint szegénynek lenni?
- Többet ér-e a pénz a cselekvési szabadságnál?
- Melyek azok a dolgok az ember életében, amit pénzzel nem lehet pótolni?

### **Sült hal illata, pénz csörgése 13. o.**

Ezt a szöveget érdemes lenne *dramatizálni* - gyerekek segítségével - improvizációkon keresztül. Színházi előadás készülhet belőle. De a szegény-gazdag témakör is feldolgozható a szöveg alapján komplex tanítási drámán keresztül.

### **Virág vagy farkas? 16. o.**

Komplex drámaóra indításként felhasználható a szöveg, melynek lehetséges fókuszai:

- Miért hazudunk, ha rosszat teszünk? Mitől félünk?
- Érdemes-e hazudni azért, hogy elkerüljük cselekedeteink következményeit?

### **Elfelejtő mese 18. o.**

*Gyakorlatokra* épülő óra. Cél: emlékezeti képességek fejlesztése változatos memória-fejlesztő szabályjátékok segítségével.

*Komplex drámaóra*, melynek lehetséges fókuszai:

- Milyen súlyos következményei lehetnek a feledékenységnek?
- Hogyan lehet valakit leszoktatni a feledékenységről?

### **A titokdoboz 20. o.**

*Gyakorlatokra* épülő óra. Cél: tudjunk meg minél több személyes dolgot másokról és magunkról is. Ön- és csoportismereti szabályjátékokon keresztül.

*Dramatikus játék* (helyszín által meghatározott): a játék helyszíne egy titkos zug, ahol összegyűlünk, és titkos dolgok esnek meg.

*Komplex drámaóra*, melynek lehetséges fókuszai:

- Mi az a titok?
- Kinek mondhatom el a titkaimat, kiben bízhatok meg?
- Hogyan lehet megőrizni más titkát, ha azt sokan tudni akarják?

### **Írjunk mesét! 22. o.**

*Gyakorlat* típusú óra. Cél: beszédművelés, relatív szóbeli szövegalkotás fejlesztése. Történetalkotás különféle szabályjátékokkal.

### **A fagyaltpalota 24. o.**

*Dramatikus játék* (téma által meghatározott): fantasztikus álmok, vágyak megvalósulása.

### **A mozgó járda 26. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek lehetséges fókuszai:

- Hogyan képzeled el az emberek életét 200 év múlva?
- Milyen lehet egy teljesen gépesített világban élni?

### **A Kályha és a Tűz 30. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek témája lehet:

- Szülő-gyerek kapcsolat; elválás, eltávolodás a szülőtől: a gyerek önállósodása. Lehetséges fókusz:
- Mi az, amiben a szülőtől függetlenül dönthet, és miben nem?

### **Micó 34. o.**

Komplex drámaóra indítható a szöveg alapján, melynek lehetséges fókuszai:

– Ki az, akiért áldozatot érdemes, lehet hozni?

Téma lehet még: önfeláldozás, halál.

### **Az arckép 44. o.**

*Dramatikus játék* (történet által meghatározott): közösen egy nagy csomagolópapíron a gyerekek megfesthetik a szamár arcképét. Ezután az erdei állatok szerepébe bújva eljátsszák a történetet.

A drámatanár játssza a szamár szerepét.

*Komplex drámaóra*, melynek fókuszai:

– Hogyan lehet valakit megszerettetni önmagával? A gyerekek az Erdei Állatokat Nevelő és Segítő Intézet munkatársait játsszák.

### **A buzgó nyúl 48. o.**

*Dramatikus játék* (egy szereplő által meghatározott): mindannyian buzgó nyulakat játszunk – tanári narráció segítségével.

*Komplex drámaóra*, melynek fókusza:

– Hogyan neveljük meg a Buzgó Nyulat?

– Milyen következményei lehetnek a túlbuzgóságnak?

### **A városi egér meg a mezei egér 50. o.**

*Komplex drámaóra* a következő fókusszal:

– Melyek a falusi, valamint a városi élet előnyei és hátrányai?

### **A Kék meg a Sárga 56. o.**

*Gyakorlat* típusú óra. Cél: a színek szimbolikájának és érzelemkifejező szerepének bemutatása. Színek és érzelmek.

### **A vak és a tej 58. o.**

*Gyakorlat* típusú óra. Cél: a hallási és tapintási érzék fejlesztése és tudatosítása. A hallási és tapintási érzékelés tapasztalatainak szóbeli kifejezése; szókincsbővítés.

*Komplex drámaóra*, lehetséges fókuszai:

– Hogyan lehet segíteni egy vak embernek?

– Hogyan lehet/kell kezelni a másságot?

### **A cinege 64. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek lehetséges fókuszai:

- Hogyan kell bánni az állatokkal?
- Mennyire felelős az ember az állatok életéért?

### **Mikulás bácsi csizmája 66. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek lehetséges fókuszai:

- Hogyan segíthetünk az elesetteken, szegényeken?
- Milyen lehet a hajléktalanok élete? Tudunk-e segíteni?

### **Mese a sóról 80. o.**

*Dramatizálható*: a gyerekekkel közös improvizációk során saját szöveg készíthető a meséhez. Kitalálhatók a mesében meg nem írt helyzetek is (előzmények-következmények), és ezek is beépülhetnek a színjátékba. Érdekes figura-tanulmányok is készíthetők: a hiú király, a három királynő különböző figurái stb.

*Komplex drámaóra*, melynek fókuszai:

- Hogyan tudhatjuk meg valakiről, hogy szeret bennünket?
- Hogyan fejezhetjük ki szeretetünket a szüleink iránt?

Kidolgozhatóak a mese előzményei: a király viszonya lányaival.

### **A tulipánná változott királyfi 82. o.**

*Dramatikus játék* (téma által meghatározott): csodás átváltozásokról, varázslatokról. Helyszín által meghatározott: varázslatos sziget, melynek titokzatos növényzetéhez ha hozzáérünk, átváltozunk: állatokká, tárgyakká stb. Átok ül a szigeten, fel kell szabadítanunk alóla.

### **A szőlő szőlő, mosolygó alma meg a csengő barack 84. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek témái lehetnek:

- Miért kérte a legkisebb lány a szőlő szőlőt, mosolygó almát? (Miért nem kért ő is drága holmikat, mint nővérei?)
- Mit érhetnek, mik lehetnek ezek a csodálatos gyümölcsök?
- Miért ígérte el a király legkisebb lányát?
- Be kell-e mindig tartanunk ígéreteinket? Mit tehetünk, ha megbántuk egy ígéretünk?
- Vajon mit gondolt a két idősebb királynő, amikor húguk elment a disznóval, és amikor visszajött hintón?

*Dramatizálás*: a mese kiválóan alkalmas színjáték készítésére is. Kidolgozható a három királynő figurája, kitalálhatók és eljátszhatók az előzmények és következmények is.



### **Időjósok erdön-mezőn 88. o.**

*Komplex drámaóra* a mese kontextusának (szereplők, helyszín) felhasználásával: Mackóék, Gyík György, Hörcsög Hugó családjai az erdőben. Az erdőt valami veszély fenyegeti, pl.: ki akarják vágni a fákat, megbetegednek a fák stb. Meg kell menteni az erdőt! Tanítási terület: környezetvédelem. Az olvasmány dramatizálható a drámaóra előtt; az erdőbeli idilli állapotot jeleníti meg, amikor még nincs veszély.

### **Néma tulipán 92. o.**

*Dramatikus játék* (helyszín által meghatározott): a kert. Kitalálhatják a gyerekek – akár a Mi lenne, ha... gyakorlat segítségével, hogy milyen növények lennének ők ebben a kertben (nemcsak virágok). Kitalálhatják a legfőbb tulajdonságaikat. Ezután harcba szállhatnak a kertésszel a virágok védelmében.

### **Macóka és a banánhéj 96. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek fókuszai:

– Miért kell vigyáznunk közvetlen környezetünkre? Miért vigyázzak én, ha mások úgysem teszik? Megéri ez?

Az óra központi figurája Macóka, aki egyáltalán nem érti, miért nem lehet dobálni a szemetet és firkálni a házfalakra.

### **Macóka hús forintja 98. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek fókuszai:

– Kinek érdemes, szabad kölcsönadni?

Drámaóra téma: cserbenhagyás.

### **A macska mint szakács 110. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek lehetséges fókuszai:

– Milyen következményei vannak a hazugságnak, csalásnak?

– Mit tehetünk a mohóság ellen?

### **A ravasz egér 112. o.**

*Komplex drámaóra*, melynek témája a ravaszság. Fókuszai:

– Milyen előnyei és hátrányai lehetnek a ravaszágnak?

**A molnár, a fia meg a számár 116. o.**

*Dramatizálható:* színjáték készíthető belőle.

*Komplex drámaóra,* melynek lehetséges fókuszai:

- Mikor kell másokra hallgatni és mikor magamra?
- Hova vezet, ha elfogadom mindenkinek a véleményét?

**Az ember a legerősebb 120. o.**

*Komplex drámaóra,* melynek témája az ember és az állatok közti kapcsolat. Mi az, amit az állatok jobban tudnak, mint az ember? Az ember állatok iránti felelőssége.

**Egy különös idegen 126. o.**

*Dramatikus játék* (történet által meghatározott): a városban letelepedik a különös idegen. A város lakói vagyunk, megpróbálunk minél többet megtudni róla, megkönyékezzük.

*Komplex drámaóra,* melynek fókusza:

- Hogyan tud egy idegen beilleszkedni egy új környezetbe? Milyen nehézségek, problémák merülnek fel?

**Ferdinánd, a gyalogbéka 128. o.**

*Komplex drámaóra,* melynek témája: a cirkuszi élet, a vándorélet nehézségei.

**A szeszélyes házimanók 133. o.**

*Dramatikus játék* (szerepkör által meghatározott): szeszélyes házimanók vagyunk, ahol tudunk, borsot törünk a háziak orra alá.

*Komplex drámaóra,* melynek lehetséges fókuszai:

- Elképzelhető-e olyan helyzet, amikor a lopás nem bűn?
- Milyen ember az, aki szeszélyes? Milyen következménye lehet?

**Hajnal 138. o.**

*Dramatizálható:* színjátékhoz jó alapanyag lehet.

*Komplex drámaóra,* melynek fókusza:

- Milyen súlyos következményei lehetnek a kíváncsiságnak?

**A királykisasszony cipője 142. o.**

*Dramatizálható:* nagyon sok érdekes szereplő és helyzet van a mesében, ami improvizációk által részletesebben is kibontható.

*Komplex drámaóra,* melynek lehetséges fókuszai:

- Mitől válik valaki kevélyé? Mi lehet a következménye a kevélységnek? Hogyan lehet valakit lenevelni erről?

**A gulyás leánya 146. o.**

*Komplex drámaóra, melynek témája:*

– Milyen a jó uralkodó, főnök?

**A nagyravágyó tû 154. o.**

*Komplex drámaóra, melynek lehetséges fókuszai:*

– Milyen problémák adódhatnak, ha az ember nagyravágyó?

– Miért nagyravágyó valaki, milyen oka lehet rá?

**A teáskanna 157. o.**

*Dramatikus játék (téma által meghatározott): a teáskanna kapcsolatai a többi “edénnyel”.*

*Komplex drámaóra, melynek fókusza:*

– Miért érdemes másokért áldozatot hozni?

Mi szükséges ahhoz, hogy áldozatot tudjak hozni másokért?

### III. KOMPLEX TANÍTÁSI DRÁMA

#### A NAGYÚR ÉS A SZEGÉNY SZABÓ CÍMŰ MESE FELDOLGOZÁSA

Az értelmezés megkönnyítése érdekében a drámaóra leírásánál a következőképpen jártam el: először rendre az óra tervezésének és menetének apró lépései olvashatók, s alattuk mindig dőlt betűvel szedve a módszertani, szakmai értelmezések, indoklások.

A komplex tanítási dráma célja mindig az, hogy a játékban résztvevők valamilyen – a drámajáték által közvetített – tanítási tartalmat mélyebben megértsenek. Vagyis a dráma a mélyebb megértés szolgálatában áll. A következőkben bemutatásra kerülő drámajáték esetében a tanítási terület ad tájékoztatást arról, hogy a drámatanár szándékai szerint milyen területen kívánja elérni a gyerekeknél a mélyebb megértést.

#### **A tervezés első lépései**

**1. Téma:** A nagyúr és a szegény szabó című mese feldolgozása.

A drámatanár itt nevezi meg tömören azt a témát – legtöbbször röviden a történetet –, amelyről az óra szól.

**2. Fókusz:** megvásárolható-e pénzen az ember jókedve? Többet ér-e a pénz a cselekvési szabadságonál?

A fókusz mindig kérdés formájában kell megfogalmazni. Ez a kérdés arról tájékoztat, hogy az adott óra a téma mely szeletével kíván részletesen foglalkozni. Egy-egy téma számos fókuszot rejt magában, a Nagyúr és a szegény szabó című mesének is többféle aspektusa vizsgálható. A drámatanárnak azonban döntenie kell, mert enélkül könnyen abba a hibába eshet, hogy nagyon izgalmas játékos tevékenységeket tervez, ám azok nem idéznek elő semmiféle változást a megértésben.

A döntést a következők befolyásolják:

- Miről akarok tanítani a gyerekeknek? Miben szeretnék változást elérni az adott gyerekcsoportnál?
- Milyen életkorú gyerekeknek tervezem az órát?
- A téma mely szelete lehet vonzó az adott gyerekcsoport számára?
- Milyen ismeretekkel rendelkeznek a gyerekek?

Miután a drámatanár kiválasztotta a drámajáték fókuszát, azt az óra tervezése során mindig szem előtt kell tartania. Vagyis olyan játékelemeket kell beépítenie a játékba, melyek során a gyerekek ezzel a fókuszkérdéssel szembesülnek, erre a kérdésre próbálnak meg választ adni.

**3. Tanítási terület:** a mai pénzközpontú világban más emberi értékekre irányítani a figyelmet. Ezen a ponton határozza meg a drámatanár azt a konkrét pedagógiai célt, melynek érdekében az óra létrejött.

**4. Keret:** egy középkori kisváros lakói vagyunk, a gyerekek egy szegény szabó családtagjainak szerepébe lépnek. A drámatanár a szegény szabót, majd a gazdag nagyurat alakítja.

A keret a drámajáték helyszínét, idejét adja meg, illetve azokat a fontos szerepeket, amelyeket a tanár és a gyerekek az óra során magukra öltenek. Ezek azért lényeges alkotóelemei a játéknak, mert nagyon sok mindent meghatároznak a játék tervezése folyamán, például:

- Milyen nézőpontból vizsgáljuk az adott történetet, a gazdagok vagy a szegények szemszögéből? Más-más szerepből más-más tapasztalatokra tehetünk szert.
- Mennyire ismerős a résztvevőknek az adott szerep? A gyerekek a játékban a szabó gyerekeit vagy felnőtteket játsszanak el?
- A helyszín és az idő (az adott kor) mennyire ismerős a játszóknak?

## **Az óra menete**

### **I. Kontextusépítés**

Ahhoz, hogy a játszóknak valóban bele tudják magukat élni a szereplők helyzetébe, meg kell ismerniük a körülményeiket és a viszonyaikat. A kontextusépítésben előkerülő játékok azt szolgálják, hogy a gyerekek minél több tapasztalatra tegyenek szert a saját szerepükkel kapcsolatban. Másrészt ebben a részben készíti elő a drámatanár a drámai helyzetet, vagyis olyan körülményeket teremt az adott szereplők életében, melyben a drámai pillanat a lehető legváratlanabban és legélesebben jelenhet meg.

#### **1. Tanári narráció, beszélgetés**

A tanár a következőket mondja el:

“A mai játék helyszíne egy kisváros lesz. A történet szereplői sok száz évvel ezelőtt, a középkorban éltek valahol egy távoli országban. Tudjátok-e, hallottatok-e arról, hogy miben volt más az akkori emberek élete?”

- Volt-e akkor televízió?
- Hogyan utaztak az emberek? Volt-e autó? stb.

Ezen a ponton a drámatanár megpróbál minél több információt megtudni a gyerekektől, beszélgetés során próbálnak meg valamiféle közös tudást összegyűjteni arról, hogyan éltek néhány száz

évvel ezelőtt az emberek. Ennek a beszélgetésnek nem célja, hogy pontos történelmi ismeretekkel rendelkezünk a korról, pusztán a legalapvetőbb életkörülmények tisztázása fontos. Ha a gyerekeknek nagyon kevés ismerete lenne a korról, a drámatanár mesélhet az akkori emberek életéről. Képek is segítségükre lehetnek az információk összegyűjtéséhez: piactér, szekerek, gazdag úri hintó, szegény ember háza, stb.

## **2. Nagycsoportos improvizáció**

A résztvevők egy vásári játékot játszanak. Árusok, vevők, gazdag és szegény emberek szerepébe léphetnek. Ezen a ponton a gyerekek már játékban szerezhettek tapasztalatokat a korról. Az improvizáció elindítása előtt közösen meg kell beszélniük néhány fontos dolgot:

- Ki kit szeretne játszani a jelenetben? (árus, vevő, öreg, fiatal, gazdag, szegény, stb.) Milyen hangulata lehet egy vásárnak?
- Mit árultak, mivel fizettek az emberek?

## **3. Tanári narráció**

“A vásárban azt pletykálták az emberek, hogy a város egyik házában rendkívül érdekes dolog történt! Ebben a házban lakik egy szegény szabó a családjával. Jaj! Annyi gyereke van, mint a rosta lika, alig tudja betömni a sok éhes száját. De mégis nagyon boldog, jókedvű ember! Hogy lehet ez? Ismerkedjtek meg vele!” A drámatanár beemeli a játék központi szereplőjét a drámaórába. Megpróbálja minél szimpatikusabban és érdekesebben leírni a figurát. Ezzel az a célja, hogy a gyerekek érdeklődését felkeltse.

## **4. Forró szék**

A drámatanár a szegény szabó szerepébe lép (fejére egy kalapot tesz, ez lesz a szabó “jelmeze”). A gyerekek bármit kérdezhetnek tőle, amit szeretnének megtudni róla és a családjáról. A szabó mindenre válaszol, de azt nem árulja el, mi volt az a titokzatos dolog, ami vele és a családjával történt. Bárhogy is faggatják, csak titokzatosan somolyog. (A drámatanárnak itt az a célja, hogy minél inkább fokozza a gyerekek érdeklődését a különös eseménnyel kapcsolatban. Ahhoz, hogy a gyerekeket valóban lekösse és izgalomba hozza a téma, izgalmas figurát kell alakítania. Nem baj, ha a gyerekek találgatnak, sőt nagyon is jó, ha megindul a fantázia-játék, ez azt jelzi, hogy a résztvevőket érdekli, izgatja a téma. (Az is fontos, hogy a gyerekek minél többet megtanuljanak a szabó családjáról.)

A drámatanár felajánlja a gyerekeknek, hogy lépjenek ők a szegény szabó családjának a szerepébe, így majd megtudhatják, mi is történt velük. A gyerekek eldöntik, hogy kit akarnak játszani a szabó családjából: a szabót, a feleséget vagy a gyerekeket.

## **5. Kiscsoportos improvizáció: szegénység**

A játékosok közösen összegyűjtenek néhány olyan helyzetet, amikor a szabóéknak nagyon fontos lett volna a pénz, de nem volt. A drámatanár előre is készülhet ilyen helyzetekkel. Pl.:

- A szabó egyik gyereke nagyon beteg, az orvosság nagyon drága.
- Karácsony van és nincs pénz ajándékokra.
- A szomszéd gyerekek szép új ruhában feszítenek, a szabóék gyerekei pedig rongyosak.

Ezután a gyerekek kisebb csoportokat alkotnak, és rövid jelenetekben eljátszák ezeket a nehéz helyzeteket. Ha elkészültek, bemutatják a többieknek.

Ezen a ponton a gyerekek újra szerepben dolgoznak, így tesznek szert újabb tapasztalatokra. A játéknak az a célja, hogy a gyerekek minél közelebb kerüljenek a szegénység témához. Megpróbálják minél jobban átélni, átérezni a pénztelenség nehézségeit. Ez nagyon fontos lesz a következőkben.

## **6. Tanári narráció**

A tanár elmondja, hogy az utóbbi időben elég sok munkája volt a szabónak, így egy kis pénz állt a házhoz. A szabó születésnapján ezért nagy murit csaptak. Énekeltek, táncoltak. A gyerekekkel közösen kiválasztanak egy dalt, amelyet mindenki ismer és szeret, és eléneklik a szabó születésnapjára.

Egy közös játék, amikor a család nagyon jól érzi magát. Ez egyrészt feloldása az előző szomorúbb játéknak, másrészt a család közös élményként jelenik meg, erősítheti a családi összetartozás érzését.

## **7. Rajzok**

Mindenki lerajzolja, hogy ő mit adott a szabónak születésnapi ajándékképpen.

Ez a játékelem a különböző szereplők viszonyát árnyalja a szabóval, és szintén erősíti a családi kapcsolatokat. E viszony fontos lesz majd a későbbiek során.

## **II. A drámai döntéshelyzet és következményei**

### **1. Nagycsoportos improvizáció**

A szabó és családja éppen vacsorázott egyik este, amikor az emeleten lakó gazdag ember bekopogtatott hozzájuk. A gazdag embert a drámatanár játssza, a szabóékat a gyerekek. A gazdag ember ajánlata: ad egy zsák aranyat a szabónak és családjának, ha nem énekelget többet a szabó munka közben. Sőt még egy zsák aranyat, ha a gyerekek nem ricsajoznak annyit, mivel ő nem tud aludni és pihenni ebben a nagy zajban. Azt mondja, holnap reggel elég lesz választ adniuk, de ő biztos benne, hogy jól fognak dönteni.

A drámatanárnak kell játszania a gazdag urat, mivel az negatív figura. Az ajánlatnak nagyon csábítónak kell lennie!

## **2. Nagycsoportos improvicáció**

**Tanári narráció:** miután a gazdag ember elment, a család még sokáig tanakodott. Mit tegyünk? Elfogadjuk az ajánlatot? Ne fogadjuk el? Mit nyerünk vele? Mit veszíthetünk? Játsszuk el ezt a beszélgetést!

A gyerekek ezen a ponton kifejtik véleményüket. Elmondhatják szerintük mit kellene tenni. A drámatanár is játszik, egyfolytában kérdegeti a gyerekeket, miért gondolják így vagy úgy? Ha a vélemények nagyon eltérőek, akkor érdemes provokálni is a vitát. A játéknak akkor van vége, ha döntés születik. Ettől a ponttól kezdve a drámaóra tervezésekor szem előtt kell tartanunk azt, hogy a gyerekek előtt két út is van. Következésképp úgy kell tervezni az óra további részét, hogy mindkét lehetőségre felkészül a tanár.

## **3. Ha a család elfogadja az ajánlatot**

Ebben az esetben a játék folytatásában olyan helyzeteket játszunk el, amikor a gyerekeknek nagyon nehezükre esik csendben maradni. Esetleg beépíthető ide egy olyan gyakorlat, amikor kipróbáljuk, milyen lehet halálos csendben vacsorázni, játszani.

Ezzel a játékkal az a drámatanár célja, hogy a gyerekek minél inkább átérezzék döntésük következményeit, és felmerüljön bennük a kétely: vajon jól döntöttek-e?

Ha a gyerekek továbbra sem kételkednek döntésük helyességében, a következő narrációt hallhatják: "A szabó egész nap csak a pénzt őrizte és nem dolgozott. Mivel nem énekelhetett, egész nap búskomor volt. Végül már annyira emésztette a szomorúság, hogy ágnak esett."

A drámatanár felveszi a szabó szerepét, a gyerekek a többi családtagot játsszák. A drámatanár megpróbálja minél elesettebb figuraként ábrázolni a szabót.

Ennek a játéknak az a célja, hogy a drámatanár a szabó figuráján keresztül sugallja a gyerekeknek: adják vissza a pénzt.

## **Ha visszaviszik a pénzt**

A drámatanár szerepet vált: a gazdag ember szerepét veszi fel, és megpróbálja meggyőzni a gyerekeket arról, hogy a pénz mindennél többet ér, és életük legnagyobb lehetőségét puskázzák el, ha visszaadják. Azért van szükség egy újabb kísértésre, hogy a drámatanárnak visszajelzése legyen arról, vajon a gyerekekben mennyire stabil az a döntés, hogy az édesapjuk jókedve, egészsége fontosabb. Itt lehetőségük van a gyerekeknek arra, hogy a drámaórában összegyűlt tapasztalataikat összefoglalják.

## **4. Ha a család nem fogadja el az ajánlatot**

Ebben az esetben felidézhetik a játék elején készült jeleneteket a szegénységről úgy, hogy gondolataik közt szerepel a csábító ajánlat. Megbeszélhetik, mi mindent lehetett volna venni sok-sok aranyért.



## **5. Lezáró beszélgetés**

Kinek mi az a dolog az életében, amit semmi pénzért nem adna fel, nem adna el?

Ennek a lezáró beszélgetésnek az lehet a célja, hogy a gyerekek a saját életükben is megkeressék és felismerjék azokat a dolgokat, amit a drámajátékban a szabóéknál az éneklés, a szabad cselekvés jelent. Egy következő drámaórán kívánatos lehet ezeket a dolgokat is átfordítani játékos formába.

## **6. A mese elolvasása**

Ezután következik az olvasókönyv szövegének tanulmányozása.

Itt megtudhatják a gyerekek, hogyan döntött a mesében a szabó.