

A konfliktusok szelíd és kreatív megoldási módja a drámapedagógia segítségével

Tóth-Kocsis Csilla

SZTE Juhász Gyula Gyakorló Általános Iskolája,
Alapfokú Művészetoktatási Intézménye, Napközi Otthonos Óvodája, Szeged

csikocsis@jgypk.u-szeged.hu

Napjainkban konfliktusaink megszorodtak, az agresszió teret nyert, az erőszak terjedése világjelenség – vélik azok a pedagógusok, akik az iskolai élet számos területén találkoznak az agresszív viselkedéssel. Hasonlóan vélekednek a szülők, és talán maguk a tanulók is. Ezt erősíti a média által mutatott stratégia, hogy akkor leszünk eredményesek, problémáinkat akkor tudjuk megoldani, érdekeinket érvényesíteni, ha hatalmunk van, ha erőszakkal élünk.

Az iskolai elvárások, az összezártság, a túl sok szabályozás, a versenyhelyzet, a megnövekedett követelmények, a vélt vagy valós igazságtalanság olyan feszültséget teremt(het), amelyben a konfliktusok nem megoldódnak, hanem sokkal inkább elmélyülnek, frusztrációt okozva valamennyi szereplőben.

„Az iskola – ahol a felnőttek és a gyerekek többnyire véletlenszerűen kerülnek együvé, de jól körvonalazható közös cél által vezérelve töltenek együtt huzamos időt, miközben együtt tevékenykednek - potenciális konfliktushelyzetek sorát hozza létre. Természetes jelenség, hogy a pedagógusok és a gyerekek, a pedagógusok és a szülők, az egyes pedagógusok és az egyes gyerekek személyes és csoport érdekei, szükségletei eltérőek, olykor szembekerülnek egymással.” (Szekszárdi 1995)

Természetes, hogy a konfliktusban résztvevők kitaranak saját igazuk mellett, és még az is meglehet, hogy a maguk szempontjait és körülményeit figyelembe véve, mind a két szembenálló félnek igaza van. A megoldások zömét tekintve, ha valamelyik fél fölénybe kerül, a másik természetesen alulra, így a konfliktus nem oldódik meg, legfeljebb elfojtódik, a felszín alá kerül. Ez lehet az oka, hogy az emberek a konfliktusaikat fájdalmasan élik meg, gyakran veszekedés, hatalmi harc lesz belőle, ez pedig erősíti a konfliktusokkal szembeni negatív hozzáállásunkat. Meg kellene tanulnunk, és tanítványainknak tanítanunk is kellene, hogyan lehet a konfliktusokat szelíd és kreatív módon megközelíteni és ez által megoldani.

A dolgok megértésére, végig gondolására, nyugodt elfogadására kell törekednünk, hogy innen építkezve jussunk el a megoldásig. Ahhoz, hogy erre képesek legyünk bizalomra és biztonságra van szükség. Iskolai körülmények között ezt kell biztosítanunk tanítványainknak.

Elengedhetetlenül fontos tudnunk, és helyesen alkalmaznunk a differenciált figyelmet és elismerést. Minden tanítványunk személyiségében meg kell találnunk azokat a területeket, amelyek valóban dicséretet érdemelnek, és lehetőséget kell adnunk nekik cselekvési produkciójuk megjelenésére.

Mindezzel összefüggésben a kapcsolódás és a kapcsolatok erősítését emelném ki, ez mások megismerését és elfogadását is jelenti.

„Azok a gyerekek, akik kapcsolódnak és ezt maguk is érzik, sokkal inkább hajlandóak együttműködő, figyelmes viselkedést tanúsítani.” – írja L. J. Cohen *Játékos nevelés* című könyvében. A kapcsolódás, a kötődés, amely már csecsemőkorunkban jelen van, és életünk során folyamatosan átéljük –

természetesen az elszakadással, leválással, visszakötődéssel együtt – biztosítja helyünket a világban, valahova tartozást jelent, és egyben feltételezi mások megismerését, elfogadását.

„Hogy el tudjunk fogadni másokat, hogy kapcsolatba tudjunk lépni másokkal, ahhoz önmagunkról s a másik személyiségéről nyert benyomásainkat is pontosítanunk kell. Ehhez önismeret, kíváncsiság, a beleélés és az együttérzés képessége szükséges, s az a kölcsönös megbecsülés és bizalom, amely a kapcsolattartás nélkülözhetetlen eszköze.” (Gabnai 1993)

Ha az lenne a feladatom, hogy két szóval meghatározzam a gyerekekre leginkább jellemző tulajdonságot, a kíváncsiságot és a játékoságot mondanám.

A kíváncsiság és a játék lehetőséget nyújt nekünk felnőtteknek, hogy belépünk a gyermekek világába és segítsük őket önmaguk és mások megismerésében és erősítsük azt a kapcsolatot, kapcsolódást, ami a biztonságot nyújtja.

„A játék olyan eszköz, amellyel a gyerekek felfedezik és sajátjukká teszik a világot, értelmezik új tapasztalataikat, és felépülnek a mindennapok megpróbáltatásaiból.” (Cohen 2015).

A drámajátékokban teremtett szituáció, a gyakorlat, a tréning, a játékhelyzet, a „mintha” az, ami biztosítja a tanulási lehetőségeket, tapasztalatok gyűjtésére ad módot.

Olyan drámajátékokat kívánok bemutatni cikkem folytatásában, amelyek az oktató-nevelő munka valamennyi szegmensébe beépíthetőek, alkalmazhatóak tanórai kereteken belül, napközis foglalkozásokon, szakköri és szabadidős tevékenységek során is.

A játékok kiválasztásánál szem előtt tartottam, hogy fejlesszék a tanulók önismeretét, empátiás készségüket és a kapcsolat teremtést szolgálják.

Ahhoz, hogy a játék segítségével felfedezhessük a világot és benne önmagunkat sok egyéb között szükséges a kíváncsiság, a beleélő képesség, és a bizalom is. A drámajátékok során olyan légkört kell teremtenünk, ahol mindenki biztonságban érzi magát, fizikai és lelki értelemben egyaránt. Ezért is tartom nagyon fontosnak Móra János által megfogalmazott „Három Ö törvényét”. Mit is jelent ez?

A játéknak Örömet kell adnia. Olyan pozitív élményt, amelybe teljeséggel belemerülhetünk, megmártózhatunk benne és még sokáig táplálkozhatunk belőle. Ez volt az első törvény.

Mindenképpen Önkéntesnek is kell lennie. Senki sem szívesen vesz részt a ráerőltetett feladatokban, a gyermekek pedig ebben az esetben szoktak rendetlenkedni, felrúgni a szabályokat, megbántani másokat. És ha ez bekövetkezik, már oda is az öröm. Mit tegyünk abban az esetben, ha egy egész osztályt kell felügyelnünk, és játszaniuk is velük? Természetesen függ a korosztálytól is, de már a 4-5 éves gyerekekkel is meg lehet beszélni, hogy nem muszáj játszania, de a termet nem hagyhatja el, és nem zavarhatja a játzókat. Amennyiben jól csináljuk, (és mért ne lenne így?) a többiek öröme és a kíváncsiság úgylis előbb vagy utóbb az ilyen visszahúzókat is arra készíti, hogy bekapcsolódjanak a játékunkba. És még egy megjegyzés. A jól vezetett drámajáték akkor is vált ki hatást, és elérheti a célját, ha csak megfigyelőként veszünk benne részt. Ez volt a második törvény.

A harmadik törvény azt fogalmazza meg, hogy a játék Önmagáról szól, azaz sohasem lehet öncélú, ne a saját szerepünket emeljük ki, ne azért játszunk, mert most azt terveztük meg, és ne erőltessük mindenáron saját elképzelésünket a játzókra.

A drámajátékok alkalmazását mindenképpen egy nagyon céltudatos tervezésnek kell megelőznie. Elsőként a célt kell megfogalmaznunk. Mit szeretnék elérni? Mit

kívánok megváltoztatni a játékkal? Mit szeretnék fejleszteni? Ha már ezekre a kérdésekre válaszoltunk, megkereshetjük az adott csoport számára leginkább alkalmas játékot, gyakorlatot. Ezzel el is értünk azokhoz a pontokhoz, melyeket végig kell gondolnunk ahhoz, hogy, tevékenységünk eredményes legyen. Ezek az életkor, az idő, a tér, a létszám, az előny és a hátrány, valamint az akadály.

Az életkor. Nagyon fontos, hogy az életkornak megfelelő játékot válasszunk, mivel a sok szabályból álló stratégiai játékok nem alkalmasak a kicsiknek, és a kamaszok is viszonylag nehezen mennek bele, hogy négykézláb mászkáljanak, ami – valljuk be őszintén – néha előfordul a drámajátékok során. Tapasztalatom alapján állíthatom, hogy a legtöbb drámajáték 4 és 99 éves kor között remekül működik, ha a fent említett 3Ö törvényt betartjuk.

Az idő. Az idő szorosan összefügg az életkorral. Vannak olyan játékok, amelyek 2-3 perc után a nagyobbak számára unalmassá válnak, de kicsik még nagyon is élvezik. A jól alkalmazott drámajátékok mindig a feszültséggel gazdálkodnak. Némelyik gyakorlat csak nagyon rövid ideig hat, de ha igazán jól csináltuk, egy kicsit még ott marad az a bizsergető érzés a játékosokban.

A tér. A feszültséget nem csak az idővel tudjuk megteremteni, hanem a rendelkezésünkre álló térrel is. Ha túl kicsi a játéktér, gyorsan megnő a feszültség, hamarabb kell befejeznünk a játékot, ha túl nagy, meg sem jelenik. Könnyen beláthatjuk, hogy eléggé reménytelen például 22 embernek egy futballpálya nagyságú területen fogócskázni.

A létszám. Ez összefügg az idővel, a térrel és az életkorral egyaránt.

Ha a felsoroltakat számba vettük, fogalmazzuk meg a játék menetét. Szándékosan nem a *szabály* szót használom, hisz a szabályokat a játék során még rögzíthetjük, akár közösen is. A menete azt jelenti, hogy annyit mondok el, amennyivel már játszható a dolog. Gyakran mondom és egyszerre mutatom is, hogy mi a feladat, mivel így sokkal könnyebben érthető lesz.

Valamennyien átéltünk már olyan helyzetet, amikor felkészültünk a játékra, izgatottak is voltunk, akartuk is, de még mindig azt magyarázták, hogy hogyan kell játszani, mit szabad és mit nem, mikor kapunk pontot, és mikor esünk ki. Amire mindezt tisztáztuk, már el is ment a kedvünk a játéktól. Ezt a hibát a drámajátékoknál soha ne kövessük el. Tehát jól megfogalmazott és, ha lehet mutatott utasításokra van szükség. Ez persze nagy átgondolást igényel.

A játék menetének az ismertetése után a motiváció hangzik el. Ez nem összetévesztendő, a tanítási órán használatos motivációval. Csupán egy mondat, ami valahogy így hangzik: *arra vagyok kíváncsi...*, vagy: *azt szeretném tudni...*

A játékok tervezésénél figyelembe kell még vennünk, hogy mi lehet a játék előnye, azaz mit fejleszt még azon kívül, amire terveztük. Itt egy példa: ha terveztük az volt, hogy segítsük a kapcsolatfelvételt, egyben a kommunikációs készségüket is fejleszthettük.

Az előny mellett, persze hátrányok is megjelenhetnek. Nem mindenki érti meg például a feladatot, nem pontosan hajtja végre, vagy a túl kicsi tér miatt lökdösődés keletkezik.

A hátrány megjelenése esetében ne állítsuk le a játékot, ne is figyelmeztessük a játékosokat (az egyenértékű leállítással), csak figyeljünk, hogy mennyire zavaró ez a jelenség. A játék befejeztével esetleg beszélhetünk róla.

Az akadály megjelenése esetén azonban azonnal állítsuk le a játékot.

Hogy mi lehet az akadály? Lehet külső, fizikai: például másoknak fájdalmat okozás, sérülés veszély; vagy lehet belső: valakit érzelmeiben bántunk meg, csúfolkodás, az ún. „lelki lökdösődés”.

Amennyiben ezt tapasztaljuk, azonnal állítsuk le a játékot és mondjuk például azt, hogy „*úgy látom ezt a játékot ti ma nem tudjátok játszani*”.

Mindig a csoportot szólítsuk meg és ne az egyént, ne teremtsünk bűnbakot, hisz lehet, hogy aki ma nem tudott figyelmesen részt venni a játékban, azt jó okkal tette.

Visszhang játék

A játék menete: A tér egyik felében gyűlünk össze, a játékvezető a csoporttal szemben áll. 4 féleképpen kell bemutatkozni a csoporttagjainak, úgy, hogy egyesével egy lépést előbbre lépnek, elmondják a nevüket és egy mozdulatot is hozzátesznek, még egy lépést előre lépve, máshogy mondják el a nevüket, vagy csak a keresztnévüket mondják, esetleg énekelik. Szabadon választhat mindenki, a lényeg, hogy aki velük szemben áll, (először csak a játékvezető) visszhangként megismétli, amit mondtak, de azt is, ahogy mondták, sőt még a mozdulatokat is. aki már átért a játékvezetőhöz szintén „visszhang” lesz.

Motiváció: Szeretném, ha megtanulnánk egymás nevét.

Megjegyzés: Nagyon jó ismerkedő játék, de az egymást ismerő, összeszokott csoportnál is nagy sikere van ennek a játéknak, hisz mindig nevetés kíséri az ügyes, vagy kevésbé ügyetlen utánzásokat, „visszhangokat”. A kuncogás, a nevetés egyúttal feloldja a szorongást az egyéni szerepléstől és jó hangulatot teremt. A szereplők önismerete is fejlődik, az utánzások - főleg ha pontosak – visszajelzést adnak, magunkra csodálkozhatunk „jé, ilyen vagyok?”

Hívogató

A játék menete: Párokat alakítunk, a párok megegyeznek egy szótagban, és ezzel hívják a behunyt szemű társukat. Fontos, hogy a hívó mindig forduljon szembe a társával, megfelelő hangerővel ismételgesse a kiválasztott hangot. Ha veszély van, elhallgat, így a társa megáll, hisz csak akkor szabad haladni, ha hallja a hívó hangot. Kis idő múlva szerepcserével is kipróbáljuk.

Motiváció: Arra vagyok kíváncsi, hogy ki tudja minél biztonságosabban vezetni a társát, úgy, hogy senkivel és semmivel nem ütközik.

Megjegyzés: Nagyon fontos bizalom, és együttműködési játék. Kipróbálhatjuk, hogy mennyire bízik meg bennünk a társunk, milyen érzés a felelősség érzése. Természetesen a gyerekek szemét soha nem kötjük be, hogy amikor elbizonytalanodik valaki, kinyithassa a szemét. Az együttműködés nem csak a párok esetében jelenik meg. Az egész csoportnak együtt kell működnie, hisz a játék során elég nagy hangzavar keletkezik.

Táblák

A játék menete: A játékosoknak a térben össze-vissza kell sétálni. Minden játékos nyakába akasztunk egy táblát, amelyre felírtunk előzőleg egy-egy utasítást, amit annak, aki találkozik vele és elolvassa meg kell tennie. Természetesen senki nem tudhatja, hogy mi van a saját tábláján. A táblákon a következő utasítások szerepelhetnek: *Ölelj meg! Mosolyogj rám! Simogass meg! Veregeds meg a vállam!*

Kacsints rám! Karolj belém! A pozitív vagy semlegesnek tűnő utasítások mellett legyenek kevésbé kellemesek is. Mutass számárfület! Csúfolj ki! Fordulj el tőlem! Nézz rám meglepődve! stb.

Motiváció: Arra leszek kíváncsi, ki mennyire pontosan hajtja végre az utasításokat!

Megjegyzés: Ezt a játékot mindenképpen megbeszélésnek kell követnie. Kérdezzük meg a csoport tagjaitól, hogy rájöttek-e, mi volt a táblájukon levő utasítás.

Ezt követően arról beszéljünk, hogy milyen érzés volt, amikor ránk mosolyogtak, megsimogattak, és milyen, amikor elfordultak vagy kicsúfoltak bennünket. A játékvezetőnek nagyon kell figyelnie arra, hogy kinek milyen táblát akaszt a nyakába. A csoport peremén levő gyermeket igyekezzünk központba hozni, egy *Ölelj meg!*, *Veregesd meg a vállam!* utasítással. Ha már többször játsszuk ezt a játékot, figyelni, kell arra is, hogy ne mindig ugyanazok a gyerekek kapjanak negatív feliratot. A megbeszélés során érdemes arra is kitérni, hogy kinek eset jól a simogatás, az ölelés, és hogy mindenkitől egyformán jó érzés volt-e. Az egyik csoportomban pl. volt egy olyan kisfiú, aki nem tudott simogatni, jólesően ölelni. Mindig fájdalmat okozott társainak az érintéseivel. Kiderült, hogy őt nem simogatják, ölelik meg soha, még a szülei sem.

Játszani csak szoros testi kapcsolatban lehet, néha összebújva, kézen fogva. Kapcsolatainkban az érintésnek nagyon fontos szerepe van, és a legtöbb érintést társadalmi konvenciók is szabályoznak. Lehet kultúránként és koroktól eltérő. „A gyerekek körében nagy egyéni különbségek vannak abban, hogy mennyire érzékenyek az érintésekre, hangokra, szagokra, ízekre, mozgásra, figyelemelterelésre. ...Fel kell ismernünk az igényeiket, és azokhoz igazítani a saját megközelítési módunkat ahelyett, hogy automatikusan a saját ízlésünket követnénk gondolkodás nélkül.” (Cohen, 2015)

Kitalálósdi

A játék menete: Mindenki felír egy papírra különböző olyan jellemvonásokat, érdeklődéseket, amelyek jellemzőek rá. A papírt összehajtva átadja a játékvezetőnek, aki felolvassa őket. A csoport megpróbálja kitalálni kiről is van szó.

Motiváció: Kíváncsi vagyok ismeritek-e egymást.

*Megjegyzés:*A tulajdonságokból az egészen általánosakat fogalmazzák meg, pl.: *szeretem a rózsaszín holmikat*, de ne olyan konkrétat, hogy *rózsaszín pulcsi van rajtam*.

A játék során mindenkinek lehetősége van megmutatni, hogy milyen tulajdonságait, képességeit tartja fontosnak, mi az, ami érdekli. Nehézséget okoz, ha nem találják ki egymást, ezért csak az egymást már jól ismerő csoportokban játsszuk.

Az ismertetett játékok tanári tevékenységem során kipróbált és jól működő játékok. Természetesen minden játék az idő során átalakul, változik, ahogy a gyerekek is mindig mások. Egy dolog azonban változatlan, hogy a gyerekek szeretnek játszani. Ezt a játékos kedvet kell felhasználnunk arra, hogy bővítsék ismereteiket önmagukról, másokról, a világról. Ennek a tudásnak a birtokában könnyebben alakítják kapcsolataikat, szelídebben közelítenek konfliktusaikhoz és békésebben oldják meg azokat. És még két fontos szempont ahhoz, hogy bátran kezdjünk el játszani: a játék során mi magunk is sokat tanulunk, és még az is előfordulhat, hogy jól érezzük magunkat.

Irodalomjegyzék

- Cohen, Lawrence J. (2015). *Játékos nevelés*. Budapest: Kulcslyuk Kiadó.
- Gabnai Katalin (1993). *Drámajátékok – gyermekeknek, fiataloknak, felnőtteknek*. Színházi füzetek III. Budapest: Marczibányi Téri Művelődési Központ.
- Szekszárdi Júlia (1995). *Utak és módok. Pedagógiai kézikönyv a konfliktuskezelésről*. Budapest: Iskolafejlesztési Alapítvány.