

A drámafoglalkozást bevezető játékokról és gyakorlatokról

Vatai Éva

Ha elfogadjuk, hogy a dráma olyan – színpadi elemeket is alkalmazó – tevékenység, amely lehetőséget ad arra, hogy gondolati és érzelmi reflektorainkkal a valóság elemeit különféle szögekből világítsuk meg (= felajánljuk a játszóknek a téma körbejárásának lehetőségét), akkor

A tanítási drámaórák bevezető játékok és gyakorlatok nélkül is indíthatók. A kontextus megteremtését célzó konvenciók keretei között végzett tevékenység közel áll a megszokott osztálytermi munkához, az órák többnyire nem azonnali szerepbelépéssel indulnak. Mivel így alig jelentkezik megjelenítési igény, a résztvevők biztonságban érezhetik magukat, a tanár – általában – apró lépésekkel vonja be őket a játékba, a közösen épített képzeletbeli világba. Téves lenne Vatai Éva írásának ezen szakaszát úgy értelmezni, mintha a tanítási drámát meg kell, hogy előzze néhány szabályjáték. Az „itt és most” függvényében természetesen elképzelhető, hogy az órát vezető tanár szükségesnek látja szabályjátékok alkalmazását. (A szerkesztő jegyzete.)

elsődleges az, hogy kedvet csináljunk ennek beindításához. A bevezető játékok és gyakorlatok fő szerepe ez az érzelmi (esetleg testi) ráhangolás, valamint az oldódás megkönnyítése. Kinyílni azt jelenti, hogy „nyitni a képzelet kinyilatkoztatásai előtt, elfogadva így a másikat és önmagunkat”. (1) A legalkalmasabb erre egy-két izgalmas játék vagy könnyebb fajta gyakorlat.

Külön fejezetben szólok a *játékokról* és a *gyakorlatokról*, bár e két tevékenység szétválasztása nem mindig indokolt és sikeres. A *játék* az ember üzenetkibocsájtó és üzenetfelfogó szerepével kapcsolatos, „partnert” igénylő tevékenység. Gyakran kompetitív, hisz tétje van. (Nem

A dramatikus tevékenység sokak által jól ismert felosztása, rendszerezése szerint a *játékok* a *gyakorlatok* közé tartoznak. A szerző a jelen passzusban más – szűkebb, és színészttechnikai – értelmezést próbál adni a *gyakorlat* kifejezésnek. Mint a következő bekezdés bizonyítja, nem sok sikerrel. (A szerk.)

mindig. Mi a tétje például a *Szoborjátékoknak*?) Pedagógiai haszna minden téren nyilvánvaló: gyakran – ha néha burkoltan is – valamely képesség (koncentráció, utánzás stb.) fejlesztését szolgálja. A *gyakorlat* képességfejlesztő szerepe szembeötlőbb, alkalmazásában színészttechnikai szempontok is közrejátszhatnak, hisz legfőbb szerepe testünk és érzékeink megismerése, „megzabolázása”, előkészítése a színpad számára. Gyakorlatnak nevezhetjük az olyan szervezett mozgássort, melynek során a gyakorlatot végző megismeri és tudatosítja testének, izmainak, agyának működését a külső testekkel, tárgyakkal, térrel való viszonylatban. A gyakorlat fizikai reflexió önmagunkról. Monológ. (2)

A két kategória közti összemosódás nyilvánvaló: nem hívhatjuk-e relaxációs gyakorlatnak a „*Gumiember*” játékot, s gesztusnyelv-fejlesztő gyakorlatnak a „*Hotelportást*”? Pedagógiai megítélés kérdése. Bár **Augusto Boal** brazil szakember (az „elnyomottak színházának” atyja, aki amatőrökkel és profikkal folytatott számos együttműködése során érzékelhetően „drámaközelve” került) különbséget tesz játék (jeu) és gyakorlat (exercice) között, hangsúlyozza, hogy a kettő gyakran összemosódik, s ezeket egy francia szójátékkal élve el is nevezi „jeuxercices”-nek. (3)

Az azonban biztos, hogy mind a játékok, mind a gyakorlatok egy-egy drámafoglalkozás előtti – korrekt formában és indokolt helyen történő – használata csodákat tehet: a résztvevőkben bizalmat ébreszthet a többiek s a drámafoglalkozás iránt, legmélyebb érzéseiket, ösztöneiket érintheti, a mindennapi életük során háttérbe szorított képességeiket hozhatja működésbe.

Felvetődhet a kérdés: a foglalkozásvezető játészó (illetve gyakorlatvégző) legyen-e, vagy játék- (illetve gyakorlat-) vezető? A válasz nem egyszerű: helyzete válogatja. A foglalkozásvezető számára kitűnő alkalom ez a pár perc arra, hogy kívülről megfigyelje, hogyan működik egy csoport, miként oszlanak el a belső erők és energiák, milyen szinten van a kollektív játszókedv. Máskor pedig bizalmat és örömet ébreszt a csoportban, ha velük tevékenykedik. Úgy gondolom, az egészséges pedagógiai érzék adhatja a legjobb tanácsot: mindig pontosan észreveheti mikor van rá szükség, és mikor nincs (például bizalomerősítő játékok vagy gyakorlatok – *Fababázás hármásban*, *Angyalugrás* stb. – során kifejezetten tilos a tanárnak a részvétel: az ilyen kockázatos tevékenységeknél a „figyelő – felügyelő” szerepre ítéltetik!).

Egy biztos: tanulság mindig bőven levonható, mert belülről másképp festenek a dolgok, mint kívülről. Ha alkalom adódik rá, érdemes mindkét helyzetet kipróbálni. A játékok és gyakorlatok vezetése során sok dologra kell odafigyelni, de mindenképpen az a legfontosabb, hogy az utasításokat *egyszerűen* és *egyértelműen* adjuk meg: ez a pergő és sikeres tevékenység záloga.

Kiegészítés: vannak olyan gyakorlatok is (pl. a körjáték formára épülők), amelyekből nem illik kimaradnia a tanárnak...

(A szerk.)

Fölvetődhet az a kérdés is, hogy mennyi időt töltsünk játékokkal és gyakorlatokkal. Minden egyes gyakorlatnak és játéknak saját „kifutási ideje” van. A túl korán abbahagyott játékok és gyakorlatok hiányérzetet hagynak maguk után, s nem érzük el velük a kívánt célt. Az agyonjátszott, agyongyakorolt tevékenység mechanikussá, örömtelenné válik. A helyes arány megállapításában szintén csak a munka során szerzett tapasztalatok és a pedagógiai érzék segít. Ajánlatos sok játék és gyakorlat ismerete. Kiválasztásukat az adott körülmények is diktálhatják: ha fáradt a csoport, sok a feszültség, akkor könnyebb játékokra, több (és egyszerűbb) dinamizációs gyakorlatra van szükség.

Játékok

„A játék nem pusztán pedagógiai csecsebecse. Lehet lelkiállapot, lehet a befogadás privilegizált módja, de lehet akár életforma is. És – mert a nyereséssel mindig újrajátszható – nem könnyebb-e a játék során átélt kudarokat elviselni?”(4)

*Ez a megállapítás a játék **érzelmi ráhangoló** szerepére mutat rá: játék által egy új világba érkezünk, amelyben az egyén képességei más módon méretnek meg, mint az iskolarendszerben, vagy a társadalom bármely „komoly” területén. Itt hol a leggyorsabb nyer, hol a legtürelmesebb, a legkisebb vagy a legnagyobb („utolsókból az első”): mindenkinek van esélye. Itt még azt is hajlandóak vagyunk elfogadni, hogy a nyereség egyik záloga a szabályok megértése és betartása.*

*Ebben a fejezetben csupán utalás szintjén foglalkozom a játékok többségével, nem akarván ismételtetni más, régebben megjelent, igen hasznos műveket.(5) Néhány olyan játékot írok le, amelynek **különösen** jó hasznát vettem az idegennyelvű színjátszás, illetve a „drámázás” során.*

Szópingpong

Két-két játékos ül egymással szemben. A sorrend ugyanaz, mint a páros pingpongnál, csak itt szavakból építenek mondatot: a szavak egy mondat sorrendbe rakott részei, a soron következő játékos csak „bővíti” a mondatot. Ha a bővítési lehetőségek elfogytak, illetve a mondat már nem értelmes, vagy a játékos nem képes elismételni az előtte elhangzottakat, az utolsó elemet beillesztő játékos és mellette ülő csapattársa nyer.

Arab telefon

(Gondolom, hogy a játék akkor kapta a nevét, amikor még az araboknak nem volt telefonjuk...)

A pszichológiai „vödör-effektus” magyarázza leginkább a játék lényegét: a vödörbe kiáltott hang deformáltan érkezik vissza – a szájról szájra terjedő hírek is „szubjektívizálódnak”. A játék során egy információnak az elferdítésén dolgozunk. Elindítunk egy hírt, s mindenki kibővítheti vagy meghamisíthatja egy elem erejéig. A játék egyik változata szerint fülbe sűgással történik az információk vándoroltatása, de e játék eredeti célja szerint hangosan kell továbbadni a ferdített híreket, hisz a hamisítás *tudatosan* történik, nem félrehalláson alapul.

Feneketlen bőrönd

A játékosok körben ülnek. A kezdő játékos: „Teszek a bőröndbe egy... s itt tetszés szerint megnevez egy tárgyat vagy élőlényt. A következő játékos az előző mondatot pontosan utánozza (könnyített változatban: ismétli), majd kiegészíti egy másik tetszőleges tárggyal vagy élőlényel. A harmadiknak már három dolog – az előző kettő és az általa megnevezett – felsorolása a feladata. Addig játsszuk, amíg vissza nem érkezünk az első játékoshoz.

Medvejáték

Egy játékos a „medvét”, míg a többiek embert játszanak. A medve először a többieknek háttal áll. Amikor ordítva megfordul, az embert játszókat mozdulatlaná válnak (tehetik ezt álló vagy fekvő helyzetben). A medve bőszen igyekszik életjelt kapni az emberektől (az emberek megérintésén kívül mindent csinálhat), de azok, hogy életüket megmentse, nem mozognak. Aki megmozdul vagy elneveti magát, szintén medve lesz: így már két, majd egyre több medve igyekszik mozdulatra bírni az embereket.

Boszorkányos

A játék hasonló az előzőhöz, de itt a boszorkánytól kell visszaszerezni egy bűvös tárgyat. A boszorkány háttal a lovagoknak, tőlük a terem nyújtotta lehetőségekhez képest legtávolabb helyezkedik el: a bűvös tárggyal (pl. kendő, ceruza stb.) a háta mögött. Ha a boszorkány hátranéz, a lovagoknak mozdulatlaná kell válniuk. Aki mozog, annak vissza kell mennie a rajtvonalhoz.

Kosarazás

Ezt a játékot Molière hősei játszhatták, közkedvelt XVII. századi szórakozás volt. A játékvezető minden kör előtt tisztázza a játékosokkal, hogy mi az adott körben elvárt szavak közös kritériuma: pl. a szótó *-et*-tel érnem

véget. Majd felteszi a kérdést a játékosoknak: „Mit teszel a kosárba?” Sorra rámutat valamennyi játékosra, tetszőleges sorrendben (pl. liget, csipet, kerevet stb.) Aki nem tud több szót, zálogot tesz a kosárba.

Jelbeszéd

A játékosok körben állnak. A közösen kitalált mondat, vagy ismert idézet minden eleme külön játékosra jut. Az első játékos mondja a szavát, de rögtön egy gesztus (vagy hanghatás – szájjal tilos!) kíséretében.

(Tudatosítsuk az elején, hogy nem kell a szót „leutánozni”: jobb, ha a jel teljesen független a szó jelentésétől.) A következő játékos az előző jellel kísért szót mutatja, és a saját szavának is jelet ad. Így megy ez tovább az utolsó játékosig. Gyakori legyen a közös ismételtetés, mert nem könnyű a jelek memorizálása. A legvégén „levesszük a hangot”, s csak a jelek sorát ismételjük. Az utolsó fázisban két önként jelentkező áll egymással szemben: ők szinkronizálják egymást, vagyis az egyik a jeleket adja, a másik a jelzetlen szöveget mondja.

Gyakorlatok

*Sok vitát kavart, s ily módon a drámajátékot olykor szerencsétlenül szembeállítja a színjátszással a következő kérdés: kellene-e színészművelődési alapismeretekre épülő gyakorlatok a drámajáték előtt? Rögtön a mellé álllok, hogy nem feltétlenül, de hátrányt semmiképpen nem okoznak, sőt gyakran a drámajáték malmára hajtják a vizet. Egyeseknél kimondottan bizalomerősítő szerepük van, s módot adnak arra, hogy a résztvevők a rejtett (= a mindennapi életben nem alkalmazott) adottságaikat, készségeiket is megmozgassák. A drámajátékok során, de még a színjátszó foglalkozásokon sem „színészpálánták képzése” az elsődleges feladat. A **dramatikus kifejezés** tantárgy bevezetésekor a francia szakemberek J. P. Rynghaert tanár-rendező szavaival érveltek: „célunk érzékeny, befogadásra képes emberek képzése. Olyanoké, akik képesek adni és kapni. A színház a szocializációs folyamat része: a külvilágra kritikus szemmel figyelő, hozzáértő nézőket szeretnénk formálni.”(6)*

A szerző által drámajátéknevezetnek nevezett drámát többnyire nem az említett kérdés kapcsán állítják szembe a színjátszással. A témával kapcsolatban lásd az előző oldal első keretes jegyzetét, továbbá Gavin Bolton cikkét a Drámapedagógiai Magazin 12. számában, *A tanítási dráma újragondolása* címen. (A szerk.)

A gyakorlatok mindegyike értelmezhető pedagógiai szempontból is: koncentráció, elmélyülés, kockázattal való szembejárás, önmagunkra és a többiekre való odafigyelés, csapatmunka, kommunikáció-fejlesztés stb.

Egyébként a középiskolai programokban is lépten-nyomon fellelhetők hasonló tevékenységek:

- **nyelvtan:** beszédtechnika, gesztusnyelv, a nem nyelvi kifejezőeszközök alkalmazása stb.
- **idegen nyelv:** szerepjátékok, koncentrációs és memóriafejlesztő gyakorlatok stb.
- **tanulás-módszertan:** relaxációs, koncentrációs gyakorlatok, légzőgyakorlatok stb.
- **rajz és műalkotások elemzése:** mozgásformák ábrázolása dramatikai kulcspozíciókban, mimika stb.

Annak ellenére, hogy a dráma nem igényel semmiféle színészművelődési képzettséget (olyan esetet is idézhetnénk, ahol ez a tudás „megfojtja” a drámajátékot!), alkalmazása és az előkészítő szakaszba való beillesztése nem haszon nélküli. A magyarországi drámatanároknak (de akár az amatőr színjátszással foglalkozó tanároknak is) speciálisan nehéz a helyzete: míg több nyugati országban szakképzett színésztanárok működnek közre az úgynevezett „színházi alapismeretek” vagy „dramatikus kifejezés” órákon, addig itthon ők empirikus úton, kinkeservvel tanulják meg a játék- és gyakorlatsor összeállítását, az előkészítő fázis levezetését.

Az általam ajánlott gyakorlatokat a következő kategóriákba sorolom:

1. Bemelegítő gyakorlatok
2. Dinamizációs gyakorlatok
3. Légző- és hanggyakorlatok
4. Érintésgyakorlatok
5. Gyakorlatok tárgyakkal
6. Csoportos improvizációs gyakorlatok

Természetesen a felsorolt kategóriákon kívül másféle csoportokról is beszélhetnénk (pl. ritmusgyakorlatok, érzékelésfejlesztő gyakorlatok, kiejtésjavító gyakorlatok stb.), de én – a teljesség igénye nélkül – csak ízelítőt szeretnék adni egy-egy önkényesen kiválasztott gyakorlatfajtából.

1. Bemelegítő gyakorlatok

*A bemelegítés alkalmassá tesz a tevékenységben való részvételre, „felébreszti” a testet és az elmét: elfogadhatja a „fikciót”. Az érzelmeket, feszültségeket hordozó testnek a **kifejezésre** való fizikai előkészítése annak tudatosításával, hogy a test és a lelkiállapot között elválaszthatatlan a kapcsolat. A bemelegítés során*

megismertetjük a térrel a játékosokat (bejáratjuk a teret).

Ébredés

Körben állva játszunk el azt, hogy felébredünk (nyújtózkodás, ásítás stb.), a testünket dörzsölgetve hideg vízben lezuhanyozunk, majd törölközünk és felöltözünk.

Citromfacsarás

Körben állunk: egyenes háttal, a test vertikális helyzetét megőrizve, kis terpeszben lassan lábujjhegyre emelkedünk. Képzeltbeli citromból préseljük ki a levét, lassan, erővel közelítve sarkunkat a földhöz. Természetesen a talajt nem érinthetjük, hiszen ott a képzelt citrom. Többször is próbálkozhatunk, ügyelve az egyensúlyunk megtartására.

Séta-variációk

Sétáljunk, a teret jól kihasználva. A játékvezető tapssal bármikor megállíthatja a sétát azzal az utasítással, hogy a tapsra mindenki mozdulatlan legyen. A séta történhet lábujjhegyen, sarkon, külső vagy belső talpélen; különböző ritmusban, gyorsan, lassan (soha nem futva!), s lépésvariációkban: kis, hosszú vagy váltakoztatott lépésekben, de akár oldalirányban vagy hátrafelé is.

2. Dinamizációs gyakorlatok

A dinamizációs gyakorlatok egy részének az a célja, hogy a csoportos energiákat összegyűjtsük, más részének, hogy a résztvevőket „lehiggasszuk”, vagyis feloldjuk az egyéni feszültségeket. Fontos a térrel való ismerkedés: nem annak bejárása, hanem inkább a testtel való betöltése, a test adott térben való mozgáslehetőségeinek tanulmányozása.

Sövény

A térben szétszórt játékosok gyors (de nem futó) mozgással haladnak. Ha a játékvezető felkiált (pl.: Sövény), akkor lendületből és gyorsan át kell ugraniuk a képzelt akadályt. Más képzeletbeli akadályt is kijelölhet a játékvezető. Fő az egyensúly megtartása.

Esik az eső

„Semleges” sétéval kezdjük a gyakorlatot, majd a gyakorlatvezető narrációjára mindenki változtat a járásán. Például:

- Egyre nagyobb körülötte a tömeg.
- Esni kezd, nincs nálad ernyő.
- Lassan eláll az eső, s te kerülgeted a tócsákat.
- Meztláb vagy és szúr a talaj.

Harmonika

Nagy körben állnak a résztvevők. Valaki a kör közepére megy, s hanggal kísért, ismétlődő mozdulatokat hajt végre, majd helyremegy. Tapsra a csoport minden tagja a kör közepe felé indul, s a hangokkal kísérve megismétli az előző mozdulatokat. Helyükre mennek, s várják a következő gyakorlatozó mozgás- és hangajánlatát.

3. Légző- és hanggyakorlatok

A tanítás minden területén begyűjthető az ilyen típusú gyakorlatok gyümölcse. Sokszor hallunk panaszt nemcsak halkán beszélő, a mondatai közben energiáival rosszul bánó, gondolatai fontos részét beszédben kiemelni képtelen diákokról, de hasonló hibákat elkövető tanárokról is.

E gyakorlatok célja, hogy tudatosodjon a légzés folyamata, a hangfekvések és a hangerősség-szintek közti különbség.

Jó napot, asszonyom

Miután képzéstechnikáját elsajátítottuk, egy egyszerű kijelentést (megszólítást, tómondatot stb.) variálunk öt szinten: 1.) csak artikulálva 2.) suttogva 3.) normál hangerősségben 4.) kiáltva 5.) ordítva.

Ha a különbség mindenkiben tudatosodik, a körbeálló játékosokat megszámozom az öt szám valamelyikével. Egymás után a bal oldali szomszédhoz fordulnak, s a számuk jelezte hangerősséggel neki mondják el a mondatukat.

Hangátadás

A játékosok körbeállnak. Az első játékos a kinyújtott tenyerére „hangot helyez el”, s kitartja addig, míg a mellette levő át nem veszi. Az óvatos átadás pillanatában a hang együtt szól két játékos szájából. Ha a han-

got átvevő keze a szája vonalához érkezett, elfelejti az előző hangot, s újat helyez a „tálcára”, továbbadva azt a baloldali szomszédnak. Vigyázat, a gyakorlat akkor hatékony és esztétikus, ha lassú és figyelmes.

Mondatnyújtás

Kidolgozott példákat olvashatunk az alaplevegővel kimondott egyre hosszabb szólamokra Oroszlány Péter: *Könyv a tanulásról* című művének 78-79. oldalán (AKG Alapítvány, 1994) vagy Montágh Imre: *Figyelem vagy fegyelem?* (Holnap Kiadó, 1996) című könyvében. Ha e mintákra kreatív gyakorlatot szeretnénk kialakítani, a körbeálló játékosok kezdő embere egy tőmondatral indítson, s mindenki bővítse egy-egy elemmel az előtte elhangzottat. Itt természetesen az alaplevegő intenzitására és beosztására kell ügyelnünk.

Halk-hangos

Egymástól kb. 5-6 m távolságra – szembe – két sor játékosot állítok fel. A szemben állók a párok – arra koncentrálnak, hogy eljusson hozzájuk az üzenet. Váltakozva szituációkat adok, amelyekben kommunikálniuk kell, például:

- egy forgalmas út választ el benneteket egymástól
- alszik egy kisbaba a gyerekkocsiban, nem akard felébreszteni
- nem akard, hogy más is meghallja az üzenetedet stb.

4. Érintésgyakorlatok

Fiatalok között gyakran találkozunk azzal a problémával, hogy nem szeretik, illetve nem tudják egymást intelligensen megérinteni. Pedig az érintésnek a kommunikációban nagy szerepe van: sokszor konkrét információt hordoz.

Ne hagyj el

A résztvevők kettesével dolgoznak. A párok mindig egy-egy testrésszel érintkeznek egymással, finoman. Később a két testrész érintkezésével komolyabb „mutatványokra” is képesek lesznek: pl. a fej, a hát érintkezésével leülni.

Vakvezetés

E gyakorlat bizalomjátékként közismert – most az érintést helyezzük a központba. Egy becsukott szemű játékos a karjánál fogva – később egyre lazuló érintéssel, néha az érintés teljes megszüntetésével – vezet egy másik játékos. Az apró zajok, a testek melege, energiái – mind jelként szolgálnak ehhez a teljes csendet és koncentrációt követelő gyakorlathoz.

Üzenetátadás

Szoros körben állnak a játékosok. Valaki elindít egy „üzenetet”, amely a másik érintésével fejeződik ki. A megérintett játékos az üzenetet rögtön továbbadja a balról mellette állónak. Közben ugyanolyan irányba, később ellentétes irányba más üzenetek is elindulhatnak. A lényeg: minden egyes üzenet pontos továbbadása.

Találkozás

A becsukott szemmel, lassan mozgó játékosok találkozáskor kezet fognak, majd ki kell találniuk, hogy kivel is fogtak kezet. (Csak összeszokottabb csoportban játszatható az a változat, amely során a találkozó óvatosan megtapogatják egymást, s így próbálják kitalálni, ki kivel találkozott.)

5. Gyakorlatok tárgyakkal

A gyakorlatok során mindenféle egyszerű tárgy alkalmazható. A tárgy itt nem más, mint jó ürügy a játékra, hisz használata során az egyén kapcsolatba kerül a térrel. Gyakran kiszámíthatatlanok a gyakorlat kiváltotta reakciók: igen ritka az ugyanarra a tárgyra azonosan reagáló résztvevő. A tárgyaknak gyakran csak térkijelölő funkciója van (kitűnően használhatók például a székek).

Tárgy-imitálás

A játékosok körbeállnak. A kör közepére kiteszünk egy egyszerű tárgyat. Akinek ötlete van, felveszi azt, s „imitál” vele egy másik tárgyat. (Így lehet például a középre kitett botból hegedű, fogkefe, ceruza, de akár tengeralattjáró is.)

Hegymászás

Körberakok székeket (ülésükkel befelé), annyit, ahány játékos van. Egyenként indítom a játékosokat, akik a széken álló társaik segítségével – mindegyik széken áthaladva – megkerülik a képzeletbeli szakadékot. Fontos a kölcsönös segítség, egymás óvása.

A későbbiek során együtt is indíthatom, ellenkező irányba a játékosokat, akiknek dolgát az együttes mozgás igen megnehezíti. Cél, hogy senki se pottyanjon a „szakadékba”.

Szószerk

A térben szabadon sétáló játékosok közé elhelyezünk egy széket. Ha valakinek valami mondanivalója van, feláll a székre, megvárja míg a többiek megállnak, mindenki ráfigyel, s elmondhatja 1-2 mondatát. Majd le száll, átadva ezzel a széket a következő „szónoknak”. Újrakezdődik a séta.

Székadogató

Egy sor széket rakunk ki, eggyel többet, mint ahány játékos van. Az első széket üresen hagyjuk, a többire feláll egy-egy ember. Az első rálép az üres székre, a többi követi őt a mellette felszabadult székre. Az utolsó széket kézzől kézre előreadják, s minden kezdődik előlről. A gyakorlat addig folytatódik, amíg nem hangolódik össze tökéletesen a csapatmunka.

6. Csoportos improvizációs gyakorlatok

*Az improvizációs gyakorlatok során a résztvevők a szabadságot fedezhetik fel. Azt a fajta szabadságot, amely bizonyos egyszerű szabályok betartása árán csodát tesz az egyénnel, mert megtanítja vele, hogy fantáziája révén minden bőrbé belebújhat, minden érzést érezhet s minden gondolatot kimondhat. A legegyszerűbb csoportos improvizációs gyakorlat a **tabló** és a **hangosított tabló**. Improvizációra épül a drámaórai **jelenetek döntő többsége**, éppúgy, mint a konvenciók egy része. Egyiknek a másikba való fejlesztése merész, de alkalmanként kivitelezhető „drámás” fogás. A tabló gyakorlatként is játszható, szabályainak ismeretében elég a címet megadni (pl. *A pályaudvaron; A fogorvosi váróban; A gazdag külföldi rokon hazalátogat; A Valmy csata stb.*), majd egy gyors megbeszélés után – gyakorlottabb csoportoktól – pazar szerepfelvételeket láthatunk.*

Szinkronizálás

Két személy a játszó, kettő a hang. (Egy adott játszóhoz végig ugyanaz a személy adja a hangot.) Megadjuk a szereplőket és a helyzetet: pl. kofa és háziasszony – zöldségvásárlás a piacon. A szereplők gesztusokkal alakítják a történetet, a hangok „szinkronizálják” őket. Fontos lassú tempóra fogni a négy játszót, hiszen a gyakorlat közben sokfelé kell figyelniük, hogy teljes szinkronban legyenek egymással. Ez a tevékenység a nyelvtanulás minden fázisában hasznos: a bemutatkozástól egész a legbonyolultabb konfliktusok nyelvi megfogalmazásáig.

Kliségvár

A bennünk és környezetünkben élő mechanizmusok felismerése céljából ajánlott e gyakorlat. Körbeülünk, s behunyt szemmel dolgozunk. Egy adott témában (szülő-kamasz, orvos-beteg stb.) az agyunkba ötlő klisék, frázisok kimondása a cél, természetesen egyes szám első személyben.

Énekkar

Nemcsak szavakkal és mozdulatokkal, de egyszerű hangokkal is improvizálhatunk. Körben állva és csukott szemmel ajánlatos dolgozni. Aki készletet érez, ismétlődő hangot (hangokat) ad ki, majd az újabb vállalkozók bekapcsolódnak. A „koncert” során természetesen mindenki keresi a közös produkcióba belesimuló vagy az abból épp kirívó egyéni hangot: így a produkált hang változtatása lehetséges. A gyakorlatvezető néha érintéssel elhallgattathat vagy újraindíthat bizonyos hangokat, elmenve egészen a „szólóig”.

Ritmusgép (vagy: Hangosgép)

A gyakorlat során körbeállnak a résztvevők. Az első vállalkozó középre megy és ritmikus hangeffektusokkal kísért mozgást produkál. (Előzőleg figyelmeztessünk mindenkit: olyan mozgás- és hangelemekkel „álljanak elő”, melyeket szükség esetén hosszasan is képesek ismételtetni.) A következő vállalkozó az előző „produkcióhoz” kapcsolódva szintén létrehozza a saját „gépelemét”. (A kapcsolódást elég a testközelséggel jelezniük.) A többiek folytatják, s így végül összeáll egy olyan gép, amelynek minden alkatrésze külön életet él. Egy bizonyos rutin kialakulása után a gép mozgását tapssal leállíthatjuk, s újraindíthatjuk: az újratekintéssel semmi gond nem lesz, hiszen mindegyik játszó fejében folytatódik a ritmus.

Irodalom:

1. M. Vielmas: *Activités ludiques* (Clé International 1990)
2. Boal: *Jeux pour acteurs et non-acteurs* (La Découverte/Poche 1997)
3. Boal (idem, 79.o.)
4. Claire Kramsch: *Interaction et discours dans la classe* (Hatier 1991)
5. Kaposi László: *Játékkönyv* (Szinházi füzetek IV.)
6. Vielmas: *Activités ludiques*
7. Landier – Barrel: *Expression dramatique – théâtre* (Hatier 1991)
8. Héril – Mégrier: *60 exercices d'entraînement au théâtre* (Retz, 1992/8)