

Miklya Luzsányi Mónika
Parakletos Könyvesház

Játék a hittantánításban

1. Bibliai katechézis

„Tanítsátok meg ezeket a fiaitoknak is, beszélj róluk, ha otthon vagy, és ha úton jársz, ha lefekszel, és ha felkelsz. Írd fel azokat házad ajtófélfáira és kapuidra, hogy hosszú ideig éljetez, és éljenek fiaitok is.”

5Móz 11,19-21

A bibliai katechézis több ezer éves „sikertörténetre” tekint vissza. Mégsem a múlt, vagy a Szentírás relikviája, hanem ma is élő és ható valóság. Kutatásaim során a mai zsidóság körében döbbenet tapasztaltam, hogy az idősek legszebb gyermekkori emlékeik közé sorolják a Széder esti vacsorákat, a Sátoros ünnep hajléképítését, és a púrimi Hámán-kergetés emlékeit.

Szülőként és hitoktatóként elgondolkodtam rajta, hogyan lehetséges ez? Hiszen ezek a visszaemlékezések olyanok, mintha a mi gyermekeink a nagypénteki misét, vagy a pünkösdi igehirdetést tartanák életük legkedvesebb eseményének. Felvetődött bennem a kérdés: Hogyan lehet az egyébként száraz ismereteket a gyerekek szívébe vézni úgy, hogy azok vénségükre is megmaradjanak a tudatukban?

A zsidó ünnepkört vizsgálva kézenfekvő volt a válasz, hogy a bibliai katechézis azért olyan hatékony, mert az ünnepi liturgiák gyermekre (is) hangoltak, s igen sok játékot, játékelemet tartalmaznak. Most itt nincs lehetőség arra, hogy részletesen végigvegyük az ünnepeket, csupán a Széder esti liturgiából emelek ki néhány momentumot.

A Széder est liturgiakönyvét, a Haggadát az első században írták. Ekkor rögzítették azokat a működő szokásokat, amelyekbe maga Jézus is belenőtt kisgyermekként. A Páskavacsora célja a Mózesi ige megelevenítése, az egyiptomi szabadulás történetének megtanítása a gyermekeknek, oly módon, hogy mindenki úgy érezze, mintha ő maga szabadult

volna meg a rabság és gyötrellem földjéről. A Széder estén a szerepjátékok folyamatosan nagy hangsúlyt kapnak (az utolsó falat kovászos étel fellelése, „eladása”, az utolsó darab pászka „ellopása” a tálról, Illés várása), csakúgy, mint a szimbolikus cselekedetek (túlcsorduló kehely, sóba mártott étel, hrajcesz). A játékok, a szimbolikus cselekedetek kérdéseket indukálnak a gyermekekben. Az est liturgiáját a legkisebb fiú apjának feltett kérdései határozzák meg, s maga az ünnep folyamatos kommunikáció szülő és gyerek, jelen és múlt között. A mondókák, mesék, találós kérdések sokasága is megjelenik a liturgiában, így a gyermekek csak ezen az egy estén több alkalommal reprodukálják a menekülés történetét, amely óhatatlanul is bevésődik a szívükbe, s öreg korukban is örömmel emlékeznek vissza rá.

2. Hogyan?

Ahogy Pál görögnek göröggé, zsidónak zsidóvá lett, nekünk gyermekké kell lennünk, meg kell tanulnunk azt a nyelvet, amellyel számukra Isten szeretete leginkább közvetíthető. Ez a nyelv a játék, amely a gyermek alapfunkciója, így szerep- és modelltanulása, de ismeretszerzése is ezen keresztül a leghatékonyabb.

Egyetlen előadásban – bármilyen alapos –, nem lehet részletes módszertani alapvetést kifejteni, csupán az alapvető paramétereket tudjuk felvázolni. A felkészülés folyamán a játékelem kiválasztásnál érdemes a komplexitás és integritás alapelveire támaszkodnunk. Vagyis akkor lesz igazán hatékony pedagógiai szempontból a játék, ha szervesen illeszkedik a tanítási folyamatba, s direkt vagy indirekt módon az általunk kiválasztott üzenet, tartalom közvetítését szolgálja. Emellett figyelembe kell vennünk a szervezési formát, a rendelkezésre álló időt, helyszínt, eszközöket, hiszen egészen más lehetőségeink vannak egy iskolai hittanórán, a négy fal közé zárva, mint egy tábori délután alkalmával. S persze szem előtt kell tartanunk a gyermekek életkorát és a csoport összetételét is, hiszen életkori sajátosságainak megfelelően más játékot igényel egy óvódás, egy alsós, egy felsős vagy egy vegyes gyerekcsoport.

Az előadás folyamán elsősorban azokról a játékokról lesz szó, amelyeket általános iskolás gyermekek körében, hittanórán használhatunk. Külön előadás témája lehet a kötetlenebb foglalkozások (tábor, gyermeknap, Biblia-klub), illetve az óvódás és középiskolás korosztály bevonása a hittanos játékokba.

A hittanórai aktivitás növelésnek hatékony módszere a játék. Ám a játékba való bevonás sem mindig egyszerű feladat. A játék alapja az önfelelt öröm, a játéktevékenység során azonban minden gyereknek a saját útját kell végigjárnia. Nekünk, pedagógusoknak segítenünk kell tanítványainkat ezen az úton, de sohasem szabad „több mérföldre” kényszeríteni őket, mint amit maguktól képesek megtenni. Cs. Szabó Sándor drámapedagógiai munkájában N. Morgan és J. Saxton elemzései alapján a következő aktivitási szintekre épít a játéktevékenység során:

„érdeklődés (Jézus körül sokszor nagy, érdeklődő tömeg hullámozott, ám ők még nem feltétlenül voltak személyesen érintettek a tanításában)

bevonódás (az ember rájön, hogy itt róla van szó: »Menj el tőlem, mert bűnös ember vagyok, Uram!« [Lukács 5,8] mondja Péter, amikor hirtelen túl közelinek érzi magához azt, amit a hajójába kérekedett furcsa ember mond és tesz...)

elkötelezettség (»Aki az eke szarvára teszi a kezét, és hátratekint, nem alkalmas az Isten országára.« [Lukács 9,62] – Jézus itt figyelmeztet, hogy ha az elkötelezettségnek ez a szintje nem jön létre, nem lehet továbblépni sem)

belsővé tétel (»többé tehát nem én élek, hanem Krisztus él bennem;«, [Galata 2,20] fogalmazza meg Pál apostol ezt a szintet)

interpretáció: az a szükséglet, hogy a megértett tartalmakat mások felé közvetítsük (hívő nyelvre fordítva missziói lelkület - nyilván nem véletlen az sem, hogy Jézus csak földi élete végén adja ki az általános érvényű missziói parancsot: »Menjetek el tehát, tegyetek tanítvánnyá minden népet, megkeresztelve őket az Atyának, a Fiúnak és a Szentléleknek nevében...« [Máté 28,19])

értékelés: a megértett tartalmak kipróbálására való hajlandóság (»De aki a szabadság tökéletes törvényébe tekint bele, és megmarad mellette, úgyhogy nem feledékeny hallgatója, hanem tevékeny megvalósítója: azt boldoggá teszi cselekedete.« [Jakab 1,25])”

A hittanos játékok célja tehát az érdeklődés felkeltésével bevonni a gyerekeket a közös munkába, hogy ne csak elkötelezett, belső indítással bíró bizonyágtévői (interpretátori) legyenek Isten ígéjének, hanem a hétköznapiakba is vigyék magukkal, s próbálják megélni mindazt, amiről tanultak.

3. Játékra készen

Ma már egyre kevesebbszer halljuk azt az ellenvetést, hogy a hit-tanórához „nem illik” a játék, mert Isten dolgai komoly, szent dolgok, amelyekkel nem szabad játszani. Úgy tűnik, mind a tudós teológusok, mind a gyakorló pedagógusok egyre inkább megértik, hogy a játék a gyermek számára nem felelőtlen játszadozás, hanem intenzív, sokszor halálosan komoly munka. A posztmodern kor gyermeke számára az értékek relativizálódtak, így lassan be kell látnunk, hogy a tekintély alapú pedagógiának enyhén szólva nem kedvez ez a kor. Az X-generáció gyermekeinek eléréséhez tanítási stratégiáinkat is meg kell változtatnunk, s alkalmaznunk kell az „észrevétlenül tanítani” alapelvét, amelynek kiváló eszköze a játék.

Elméleti szinten tehát már zöld utat kapott a játék, ám a napi oktatási folyamatba kevesen tudják igazán jól, kreatívan és hatékonyan beilleszteni a játékos elemeket. A hitoktatónak is versenyeznie kell az idővel: az óra végén a csengő könyörtelenül megszólal, s a gyerekek már futnak is szerteszéjjel. A tantervet viszont be kell tartani, az ismereteket át kell adni, s akkor még nem beszéltünk a szervezési és fegyelmezési problémákról, az anyag- és eszközkészlet hiányosságairól.

Ilyen körülmények között nem csoda, ha a hitoktatók elvesztik játékos kedvüket, ami nagy kár, mert ezzel gyermekek sokaságát is elveszíthetik. Számtalanszor tapasztaltam, hogy rossznak, kezelhetetlennek bélyegzett osztályok vagy gyerekek játéksituációban kezes báránnyá válnak, úgy teszik a dolgukat, mint előtte soha, s gyakran ők adják a legjobb ötleteket a játék során.

A játékkal kapcsolatban természetesen vetődik fel az a kifogás is, hogy éppen elég felkészülni az órára, nem hogy még játékokon is gondolkodjon az ember. A felkészülést nagyban segíthetik a ma már szép számban kapható módszertani kiadványok. Véleményem szerint azonban a játék bevonása a (hit)oktatásba elsősorban nem módszertani segédanyagok, hanem szemléletmód kérdése. Általános iskolás gyerekek számára a humán tudományok mindegyike könnyebben tanítható játékos tevékenység során, mint szokásos frontális és verbális módszerekkel. Meg kell tanulnunk a gyermekeink fülével hallani a megtanítandó történetet, az ő szemükkel látni az eseményeket, s felfedezni azokat a játékos elemeket, amelyekkel az üzenet számukra könnyebben továbbadható. A jó játékhoz legtöbbször nem kell nagy hozzákészülés, gyakran elég egy jó ötlet, és persze elengedhetetlen egy nagy adag jókedv.

4. Mit játsszunk?

De milyen játékokat játszhatunk a hittanórán?

Meggyőződésem szerint bármilyen típusú játék nyugodtan játszható, ha képesek vagyunk azt a „Hogyan?” cím alatt megadott szempontok szerint transzformálni (üzenet, tanítási szituáció, csoport, életkori sajátosságok). Az alábbiakban néhány olyan alapvető játéktípust mutatok be, amelyek jól használhatók a hittanóra keretein belül is.

Nyelvi játékok alatt azokat a játékokat értem, s hozom majd példának, amelyek kizárólag szóbeli kifejezésre épülnek. Ezek lehetnek egyszerű szójátékok, rejtvények, talalós kérdések, szó-, mondatbővítő játékok, mesék, láncmesék, és történetmondás különböző fajtái.

A drámajátékokat említve le kell szögeznünk, hogy e fogalom alatt elsősorban nem a karácsonyi betlehemes-, vagy a húsvéti passiójátékot értjük, még csak nem is a bibliai jelenetek színpadszerű előadását. Természetesen lehet, és időnként hasznos is egy-egy bibliai jelenetet előadni a gyerekekkel, de a hittanos drámajáték közel sem merül ki a szentírási szövegek betanításában. A hittanos dráma fő feladata épp az a belsővé tétel, ami a verbális tanulás „súlykolásos” módszereivel kevésbé sikerül. Eszközei sok esetben maguk is non-verbális játékok: mimes, utánczó, emóciókifejező játékok. A rögtönzések, szituációs, interpretációs játékok során a gyerekek alkalmazzák a megtanult ismereteket, s azokat nemcsak szóban adják vissza, hanem személyiségük egészével élik meg. A komplex drámajátékban így a verbalitás egyenrangú társa a kifejező mozgás, és igen fontos szerepet kaphat a konstrukciós készség, a rajz, a zene és az ének is.

A társasjátékok sem szűkíthetők le a játék- és könyvesboltokban ritkán kapható bibliai táblásjátékokra, melyekből egyébként is kicsi a választék. Maga a játékkészítés, egy-egy társasjáték közös megalkotása is lehet a tanulási folyamat része, nem beszélve magáról a játékról, amikor az ismeretszerzés és -átadás alapja lehet egy-egy jól megválasztott társasjáték.

A vetélkedő típusú játékok a gyermekek versenyszellemére, csapatudatára építenek. Mediatizált világunkban érdemes kihasználni azokat a motivációkat, amelyeket a gyermekek a televízióból nyernek. A nyereményjátékok, kvízzjátékok sokságát látván ők maguk is könnyen kaphatóak egy-egy ilyen játékra, s így szinte észrevétlenül szerezhetnek új ismereteket, vagy adnak számot tudásukról.

A mozgás ugyanúgy lételeme a gyermeknek, mint a játék. Nem vé-

letlen tehát, hogy a magyar népi kultúra igen gazdag nagymozgásos játékokban. Ám épp ez a játékforma az, amit legkevésbé alkalmaznak a pedagógusok, vagy ha mégis, inkább csak energia-levezetés gyanánt („hadd rohangálják ki magukat a gyerekek egy kicsit”), s eszükbe sem jut, hogy a mozgásos vagy körjátékokat, sorversenyeket is lehet a hitoktatás eszközeként alkalmazni, akár a hittanórán is.

Hatalmas területet ölel fel, ezért most csak érintőlegesen szólnunk a manipulációs és konstrukciós játékok sokaságáról, amelyek alatt nem csupán az „építő játékokat” kell érteni, hanem minden olyan játéktevékenységet, melynek során a gyermekek a kezükkel alkotnak, konstruálnak valamit. Ez homokvárépítéstől, a térszervezésen keresztül a papírmásé maszk készítésig sok minden lehet.

A fent említett játékelemek sok esetben összekapcsolódnak, így komplex játéktevékenység alakulhat ki. A legkézenfekvőbb integráló egység a komplex-dráma, ahol a mozgás, ének, tánc kiegészülhet a térszervezéssel (jelképes díszletek megalkotása), a manipulációs játékokkal (jelzésszerű jelmezek, maszk) és a kreatív történetmondással is.

5. Játék a hittanórán

Néha elég egy-egy villanásnyi játékelemet bevinni az órába, s máris felpozsduálnak a gyerekek, mi pedig nagyobb hatékonysággal dolgozhatunk, máskor viszont nyugodtan lehet az egész óra kerete, szervezési formája maga a játék.

Az alábbiakban arra adok néhány példát, hogy a hittanóra szervezési egységeibe hogyan illeszthetőek be a játékos tevékenységek. A példák egy ószövetségi téma kibontására szorítkoznak (Dávid története). Bízom benne, hogy a példák modellértékűvé tudnak válni, és segítenek más témák kidolgozásában is.

5/1. Ráhangolódás

A hittanóra első egysége a ráhangolás, a motiváció. Ez általában az óra elején néhány percet vesz igénybe, s célja a gyermekek érdeklődésének felkeltése, esetleg háttérismeretek szolgáltatására, régebben tanultak felidézésére vagy az új téma előkészítésére szolgál. Így erre a szakaszra csak néhány percig tartó játékokat tervezhetünk.

Ráhangoló játékként szinte valamennyi fent említett játéktípust alkalmazhatjuk, ám nagyon kell ügyelnünk rá, hogy ne „tenyerelje le” az órát, ne vegyen el több időt a kelletténél. Legyen rövid, pörgős és célirányos.

A nyelvi játékok közül jól használhatók itt a találósok, nyelvi fejtörők, vagy a hiányos, könnyített anagrammák. A történet kulcsfogalmait, szereplőinek nevét rejtjük el egy-egy ilyen fejtörőbe, ami azonnal kijelöli a gyerekek számára az óra irányát, fókuszát.

Példák:

Találósok:

Juhnyáj mellől hívta Isten
népe pásztorának,
bátor és hű harcosa lett
teremtő Urának. – Dávid

Dallam pendül húrjain,
pásztor ajkán ének,
hangja jót tesz a király,
meggyötört szívének. – Dávid lantja

Névkereső :

Egy kis pásztorfiú a Dárdát vidáman kikerülte. (Dávid)
A gágoGó libák is átkozódtak Izraelben. (Góliát)

(Könnyített) anagrammák:

Á, vidd! (Dávid) Lassul. (Saul) Ő is átlógat? (Góliát) Elmulasztás.
(Sámuel)

A drámajáték elemei már itt, a bevezető szakaszban is megjelenhetnek, de ügyeljünk arra, hogy ekkor még csak a téma előkészítéséről, vagy a már ismert anyag felelevenítéséről lehet szó. Az utánzás fontos eszköze lehet a ráhangolásnak, annak, hogy a gyermekek érzelmileg azonosulni tudjanak a szereplőkkel, mélyebben átéljék az eseményeket.

Példák:

Proiciós, mimes játék:

Szerinted milyen egy jó király? Milyen egy bátor hős? Egy jó pásztor? És milyen a legkisebb fiú? Játssz el, mutasd meg néhány jellemző mozdulattal!

Arcjáték:

Te vagy a legkisebb pásztorfiú. Milyen arcot vágsz, mikor

- a testvéreid csúfolnak, mert még kicsi vagy;
- apád rád bízta az egész nyáj őrzését;
- egy oroszlán támadja meg a nyáját;
- apád a királyhoz küld, hogy legyél a szolgálja.

Társasjátékok közül is a gyorsan lefutó, rövid ideig tartó játékokat választhatjuk. A kulcsszemélyek, -szavak megkereséséhez alkalmas egy egyszerű torpedójáték. A Parakletos Könyvesház „Vesd ki a hálót!” címmel forgalmazza egy kidolgozott változatát. A háló szeméibe kell elhelyeznünk a kifogandó „halakat” (szótagonként azokat a neveket, tulajdonságokat, kifejezéseket, amelyek az óra ívét, gerincét alkotják). Ha kevés az időnk, a gyerekek csoportban „halászhatnak”, így a ráhangoló játék alig vesz igénybe néhány percet. A játék óra eleji ismétlésként is használható: a kifogott halat „fel kell ismerni”, vagyis el kell mondani róla mindazt, amit az előzőekben tanultak. Magunk is készíthetünk az adott történethez kulcsszavakat, sőt akár másik játéktáblát is. Dávid esetében például kövecskéket gyűjthetünk a parittyájába, s minden kövecskéhez tartozhat egy ismétlő villámkérdés. A kövecske akkor lesz jó parittyakő, ha a kérdésre villámként érkezik a válasz.

A hittanóra ezen fázisában jól használhatók a memóriakártyák is. Ha a témának megfelelő lappár megvan az ismert memóriakártyák között, akkor egyszerű a dolgunk, hiszen a gyerekeknek csak egy párra kell „vadászniuk”. Ha nincs megfelelő kártya a játékunkban mi magunk is készíthetünk egyszerű memóriakártyát, akár az internetről letöltött képek segítségével.

A hittanóra elején még valószínűleg nincs szükség nagymozgásos játékra, ám ha izgó-mozgó a csoportunk, egy rövid, koncentráció gyakorlattal könnyen bevezethetjük az adott témát, ráhangolhatjuk a gyerekeket a történet meghallgatására, például így:

Sámuel királyt választ

Hogyan lesz a kicsiből nagy? Mennyire tudunk kicsik lenni? A gyerekek guggoljanak le a földre, és húzzák össze magukat, amennyire csak tudják. Aki a legkisebb, ahhoz odalépsz, mint Sámuel, fejére teszed a kezéd („felkened olajjal”). Ekkor növekedni kezd, egészen fel, magasra. Ezt megismételheted annyiszor, míg a kicsik el nem fogynak.

5/2 Történetmondás

A történetmondás az egyik olyan szakasza a hittanórának, ahol talán a legkevésbé tudjuk elképzelni a játékos elemek megjelenését. Ez elsősorban a Szentírás, Isten szavának tiszteletéből fakad, úgy érezzük, Isten igéjével nem szabad játszani. A tiszteletadással nincs is semmi baj. Ám maga Jézus figyelmeztetett arra, hogy ha olyanok nem leszünk, mint a kisgyermek, sohasem jutunk be a mennyek országába. Figyeljük meg hát az átadni kívánt történetet a gyermekek szemszögéből!

A kreatív történetmondás egyik titka a gyermekekhez közeli nézőpont illetve beszédmód megválasztása. Ez nemcsak a fontosabb szereplők szempontja lehet, hanem bármi más, ami közel állhat egy gyermekhez. Számukra nem probléma, ha megszólalnak az állatok, a növények, vagy akár a tárgyak, a kövek is. Nagyobbak számára pedig a külső, objektív szemlélő megjelenése egyfajta biztonságot, garanciát ad a valósághű történetmondásra.

A kreatív történetmondás során nemcsak a tartalmi, hanem a stilisztikai jegyeknek is igazodniuk kell a gyerekek életkori sajátosságaihoz, nyelvi szokásaihoz.

Nézzünk most meg Bob Hartman Mesélő Bibliájából egy részletet, Dávid és Góliát harcát (a szerző először élőszóval mondta, mesélte el így ezeket a történeteket):

„Góliát hatalmasat nevetett, amikor meglátta a kis pásztorfiút.

Tett felé két óriáslépést.

Dávid is szaladt egy kicsit.

Két újabb óriáslépés.

Dávid még közelebb futott az óriáshoz.

Elérték a völgy közepét. Csend volt mindenütt. Hallgattak a filiszteusok. Hallgattak az izraeliták. Figyelték, mi történik.

Góliát egy hatalmasat üvöltött, nagyot fújtatott, és felemelte félelmetes lándzsáját.

Dávid belenyúlt a tarisznyájába, és megtapogatta az öt apró követ. Beletett egyet a parittyájába. Aztán megforgatta a feje körül, és elröpítette a követ.

Mielőtt az óriás egy szót is szólhatott volna, a kő fejen találta. Góliát nagy puffanással a földre zuhant.

Dávid oldalán hatalmasat kiáltottak:

– Hurrááááá!

Góliát oldalán sóhajtottak egy kicsit:

– Óóó...

Ettől kezdve hatalmas dolgok történtek a kis pásztorfiúval. A király megjutalmazta. Neki ígérte a lánya kezét. És egy napon ő maga lett a király!

Isten népének a legnagyobb királya!”

Dávid és Góliát történetének alapmotívumai (a kicsi és a nagy küzdelme, a jó legyőzi a gonoszt, a legkisebb fiúból királyfi lesz stb.) a népmesékből jól ismertek a gyerekek előtt. Éppen ezért vigyázni kell a megfelelő arányokra: nem kell a történetet „túlmesésíteni”, ám érdemes a gyerekek számára ismert mintákat előhívni a történetmondás során. Az azonosulást segítik a konkrét, cselekvésbe ágyazott képek („tett két óriáslépést”, „szaladt egy kicsit”), hiszen a mai gyerekek számára többet mond egy rövid akció, mint egy hosszadalmas leírás. A kreatív történetmesélés a gyermekek nyelvi eszközeit használja, az ő szókincsüket, kifejezéseiket, mondatszerkezeteiket, s ezzel kommunikációs helyzetet teremt a mesélő és a gyerekek között. A kreatív történetmesélés során a gyerekek nemcsak passzív hallgatói, hanem aktív résztvevői is lehetnek a történetnek. Akárcsak a zsidó gyerekek Széder este, ők is belekérdezhetnek a történetbe, sőt aktív részeseivé is válhatnak a mesélésnek. Ám ez már a drámajátékkal határos terület, amikor is az eseményeket a gyerekek metakommunikatív, mímes jelekkel, mozgásokkal vagy émoációkkal kísérik.

Pl.:

Emóciós játékok:

A történetmondás során a gyerekek arcjátékukkal, esetleg gesztusokkal jelezzék, mit éreztek, gondoltak a zsidók, amikor:

- Góliát csúfolta őket
- Nem mert ellene kiállni egy zsidó sem
- Dávid harcra jelentkezett
- Felvette Saul páncélját
- Kiállt Góliáttal szemben
- Megperdítette a parittyáját
- Legyőzte Góliátot

A nyelvi játékok a történetmondás során elsősorban mondókák, ritmikus számolók beiktatásával lehetséges.

- pásztorbot, pásztortáska, pásztorének, pásztorerő, pásztorszusz, pásztorhúség...
- medvetalp, medvenyom, medvepuszi, medvebarát, medvejaj, medvesóhaj...

A drámajátékok emocionális töltöttségük és komplexitásuk kapcsán igen alkalmasak az üzenet elmélyítésre, az események átélésére. Akár egyszerű mimes, mozgásos játékot játszunk a gyerekekkel, akár komplex drámajátékot, ne feledjük, hogy a „l'art pour l'art” játék ebben a szakaszban nem vagy csak ritkán engedhető meg. Fontos, hogy kézben tudjuk tartani az irányítást, még ha csak a háttérből is, és a játék hevében se térjünk el a kitűzött céljainktól. A gyerekek csak akkor fogják komolyan venni a játékot, ha érzik, hogy számunkra is fontos dolog a dráma. Így megelőzhető, könnyen leszerelhető a bohóckodás, a rendbontás.

Pl.:

„Isten veled, Góliát!”

Góliát a fejére húzz egy fazekat, ez lesz a sisakja. (Akkora legyen a fazék, hogy teljesen borítsa be a fejét!) A fazék alól ordibál: „Én vagyok a rettenthetetlen Góliát! Hol van az az incifinci Dávid?”

Dávid a terem végéből céloz és lő: kinyújtott karját jól megforgatja párszor, mutatóujját „röpi el”, szalad, szalad, közben az uja repül, mint a kilőtt kő, végül megkopogtatja vele Góliát sisakját: „Isten veled, Góliát!” Góliát elhallgat és összecsuclik.

A párviadal után Izrael fiai hatalmasat kiáltanak (kiáltanak a többiek, egyre nagyobb harci zajt keltve):

- Hurrááááá!
- Hurrááááá! – és mindenki dobog a lábával.
- Hurrááááá! – mindenki dobog a lábával, és a mellkasát veri.
- Hurrááááá! – mindenki dobog a lábával, és tapsol.

A nagymozgásos játékok elsősorban a kisebbeknél alkalmazhatók, de ügyesen kezelve akár még a kamaszok is örömmel beszállnak a játékba.

Pl.:

Óriáslépés (kisebbeknek)

Hány óriáslépéssel tudsz végigmenni a termen? (Amilyen nagyot csak lépni tudsz, anélkül, hogy elmozdulna a lábad a helyéről.) Kinek a lépése a legóriásabb? (Aki a legkevesebb lépéssel mérte meg a termet.) Ő lesz Góliát. Kié a legkisebb? Ő lesz Dávid.

Tükörmozgás

A nagyobbak kedvelik a tükörmozgásokat. Válassz egy Góliátot, lehetőleg a legnagyobb gyereket a csoportból, a többiek lesznek a filiszteusok. Álljon ki Góliát a csoport elé, és hősködjön, ingerelje a zsidókat: verje a mellét, dobogjon a lábával, csapjon az asztalra, mutogasson stb. A filiszteusok ismételjék, amit Góliát csinál, így kialakul egy mozgásritmus játék, amelyet többféle módon nehezíthetünk. Ismétlődő mozgásoknál a gyorsaság nehezítheti a játékot: Góliát egyre gyorsabban mutatja ugyanazt a mozgássort. Aki a leghosszabb ideig tudja hiba nélkül utánozni, az lehet a következő Góliát.

Azután válassz egy Dávidot (a legkisebbet) s az ő mozgását is utánozzák le a többiek (lehajol, követ gyűjt, parittyát forgat.)

Parittyás Dávid

A parittyázás lényege a pontos dobás. Öt kis kavicsal ki tud beletalálni egy fazékba? Azonos távolságról ki talál bele többször? (Döntetlen esetén növeljük a távot.) A legpontosabban dobó lesz Dávid.

5/4 Alkalmazás

Ennek az előadásnak nem lehet témája a huszonegyedik századi család viszonyrendszerének átalakulása, a posztmodern gyermek világeképe. Ám a hitoktatás gyakorlati kérdéseit vizsgálva sem lehet eltekintenünk attól, hogy a harmadik évezred elejére a gyermekek viszonya önmagukkal és a világgal gyökeresen megváltozott. A mediatisált kultúra, az értékek relativizálódása folytán a gyermekek csak azt fogadják el értékként, ami számukra közvetlenül ellenőrizhető, ami azonnal képes beépülni énképükbe. Éppen ezért a tanítási folyamat sokszorosan fontos szakaszává vált az ismeretek alkalmazása, beépítése a gyerekek saját életébe. A fogalmak (éppen gyenge absztraháló képességük miatt) üresen fognak csengeni, s könnyen elszállnak a fejükből, ha nem vezet-

jük vissza azokat saját megtapasztalásaikhoz, ha nem csatoljuk vissza a hétköznapokba.

Példa egy nyelvi játékra:

Láncmese:

Kezd el te magad Dávid és Góliát történetét úgy, mintha egy mai osztályban esnének meg a dolgok:

A harmadik bében volt egy fiú, akit Dávidnak hívtak. Nem becsülték túl sokra a többiek, mert gyenge volt és kicsi. Ő volt a legutolsó a tornasorban, s ha verekedésre került sor a suliudivaron, Dávid inkább félrehúzódott. Pedig könnyen kiállhatott volna bárkivel, mert cselgáncsra járt, s az edzője szerint olyan jól sportolt, hogy hamarosan versenyeken is indítani fogják. De Dávid nem nagyon szeretett hősödni. Egészen addig meghúzódott csendesen a padjában, míg egy napon új fú nem érkezett az osztályba...

A történet felvetése (szakszóval: a „bemesélés”) után add át a gyerekeknek a szót, s engedd, hogy ők maguk folytassák a történetet. Ezt többféleképpen megteheted. Maradhat az egyszerű narrációs szerkezet, de kioszthatod a szerepeket is. Ilyenkor mindenképpen határozd meg a karaktereket, illetve a cselekményben elfoglalt helyüket is. Fontos, hogy a történet vezetése ne csússzon ki a kezedből. Szükség esetén egy-egy narráló mondattal zökkentsd a helyére az eseményeket, illetve egy-egy szittel pörgesd fel a történetet, hiszen ez a játék sem tarthat túl sokáig.

A drámajátékok a nyelvi játékokhoz hasonló emóciós teret képeznek, amely elősegíti a történet belsővé tételét. A bibliai történettel analóg, párhuzamos mai történetek végigélése a drámajáték segítségével eljuttathatja a gyerekeket az interpretáció, sőt akár az értékelés szintjére is.

Pl.:

Angyal-ördög játék:

Válasszatok ki olyan hétköznapi szituációkat, amikor a gyerekeknek Dávidként kell viselkedniük a Góliátokkal, a számukra meghatározó „nagyfiúkkal” szemben. Ilyen szituáció lehet például:

- moziba hívnak a haverjaid, de neked készülni kellene a matek dolgozatra
- edzőcipőt vesztek a szüleiddel. Döntened kell, hogy kihisztized-e magadnak a méregdrága márkás cipőt, vagy megelégszel az olcsóbbal, amiért cikizni fognak a többiek.

A főszereplő mellé válasszunk ki két mellékszereplőt, akik a belső hangokat fogják megeleveníteni (ördög, angyal), s a főszereplő a hangok hatására, vagy ellenében cselekedjék.

Mi kell a győzelemhez?

Szedjétek össze a gyerekekkel azokat a tulajdonságokat, amelyek Dávidot győzelemre segítették. A gyerekek ilyenkor általában elvont fogalmakat mondanak, amelyeket valójában sokszor nem, vagy kevéssé értenek. Célunk, hogy úgy tegyünk érthetővé ezeket a fogalmakat, hogy a gyerekek tapasztalatai alapján töltsük meg tartalommal, s ezáltal építsük be a gondolkodásukba. Ha nagyobbakkal játszol, mindenki írjon fel egy tulajdonságot egy kis cetlire, s azt adja oda neked. Válasszatok valakit, aki kimegy a teremből, s egy másikat, aki szavak nélkül, csak testmozgással próbálja majd megjeleníteni, mit is jelent a fogalom. Mivel csak a testmozgásra van utalva a játékos, olyan cselekménysorokat próbál majd bemutatni, amit mindenki jól ismer, s így maguk a gyerekek képezik le az elvont fogalmat a hétköznapi életgyakorlatra. Könnyíteni lehet a játékot azzal, hogy a bent maradók mindegyike ismeri, milyen tulajdonságot kell kitalálnia a kiküldött játékosnak. Ha az első játékos mozgásaiból nem tudta kitalálni, akkor vállalkozhat más is a mutogatásra. Ezzel a módszerrel még inkább árnyalhatjuk az adott fogalom jelentéstartományát. Ha kisebbekkel játszol, a táblára írd fel a fogalmakat, s a pantomimes játék után közösen válasszátok ki, melyik fogalomról volt szó.

5/5 Aranymondás tanítása

A gyerekek a rövid, gyors, intenzív akciók világában élnek (számítógépes játékok, akciófilmek, zenei klippek). Monotónia-tűrésük igen alacsony, gondolkodásuk a vizuális ismeretszerzésre fókuszált. Mindezekből adódik, hogy még a rövid memoriter szövegek megtanulása is nehézséget okoz számukra. Főleg akkor, ha nem is értik, amit vissza kellene mondaniuk!

Pedig nagyon sokszor nem értik, hiszen a mai gyermekek jó részének nehézkes az absztraháló képessége, fogalmi gondolkodása lassú. Fontos szabály, hogy csak olyan aranymondást tanítsunk meg, amelynek minden szavát értik a gyermekek. Ha absztrakt fogalom szerepel (bűn, váltság, kegyelem stb.), nem elég arról meggyőződnünk, hogy a gyer-

mekek értik-e a fogalmat (sokszor automatikusan szajkózzák a sztereotípiákat), hanem látnunk kell azt is, hogy mit értenek egy-egy fogalom alatt, rá gondolván milyen kép jelenik meg előttük.

Memorizálásra lehetőleg rövid igét válasszunk, olyat, amelynek hátterét már erőteljesen kibontottuk a gyerekekkel. Az aranymondás tanítása igen rövid, gyors egység legyen, ne tartson tovább néhány percnél, de azt lehetőség szerint hatékonyan, s óráról órára minél változatosabban töltsük el, mivel a monoton ismétlést nehezen tűrik a gyerekek.

Az aranymondás tanításnál kézenfekvő a nyelvi játékok használata. A mondatbővítés, a láncismétlés, a szókártás keresőjátékok, a szórejtvények minden alkalommal segítik az ige bevéését, a drámajáték elemeivel pedig érdekesebbé, élvezetesebbé tehetjük az egyébként sokszor unalmas memorizálást.

Példák:

Aranymondás:

„Nem karddal és lándzsával szabadít meg az ÚR.” 1Sám 17,47

Mondatpiramis

Minden gyerek egy szóval egészíti ki az igét, de visszamondja az egész eddig elhangzott mondatot.

- Nem.
- Nem karddal.
- Nem karddal és lándzsával.
- Nem karddal és lándzsával szabadít...

Szópárbaj

Hasonlóan építkezik, mint a mondatpiramis, de itt csak a soron következő szót mondják ki a gyerekek, majd hirtelen rámutatnak egy társukra, akinek azonnal rá kel vágni az aranymondás következő szavát. Aki nem tudja folytatni, vagy rosszat mond, kiesik. A játéknak pörgősnek kell lennie, hogy a szavakból összeállhasson az ige. Több körben is végigjátszhatjuk, míg ki nem derül, ki a párbaj győztese.

Mutasd, amit mondasz!

Az aranymondás minden kifejezésére kitalálnak a gyerekek valamilyen mozgásos jelet, amellyel kísérjük az aranymondást.

Nem – fejünket rázzuk

karddal – vívó mozdulat
és lándzsával – hajító mozdulat
szabadít meg – bilincs széttörésnek mozdulata
az ÚR – felfelé mutatunk

Először lassan, tagoltan mondjuk és mutogassuk végig az igét, majd gyorsítsunk a tempón. A következő lépésben a hitoktató csak mozdulatokkal jelzi a szavakat, a gyerekek pedig ez alapján rekonstruálják az igét, vagy fordítva: a gyerekek mozognak, a hitoktató pedig „leolvassa”, mit mutogattak el. Ezt a játékot természetesen lehet kombinálni különböző nyelvi játékokkal is.

Emóciós, mimes játék

A gyerekek karban ismétlik az aranymondást Dávid helyzetébe képzelve magukat. Hogyan mondhatta Dávid ezt a mondatot

- mikor a Góliáttal való harcra készült
- mikor szemtől szemben állt Góliáttal
- miután legyőzte
- mikor Saul megjutalmazta
- mikor ünnepelték Jeruzsálem utcáin...

5/6 Ének

Már az énekválasztásunk is befolyásolja a gyerekek érzelmi azonosulását az üzenettel, hiszen egy ének esetében az üzenet nemcsak verbális, hanem zenei tartalmú is. Ha tehetjük, olyan éneket válasszunk tehát, amely szövegileg és zeneileg is értékes, mégis közel áll a gyerekek befogadói szintjéhez. Az üzenetet aztán játékos zenei és egyéb mozgásos elemekkel is erősíthetjük.

Miklya Zsolt: Ének a büszke Góliátról

énekhang: harsány, erőteljes

ritmushangszer és effektus: fémkanalakkal a padon, vagy a kanalak egymáson

mozgás: menetelés közben a karokkal oldalt körkörös mozdulat

*Vasszekerekkel begurul a had,
élükön büszke Góliát halad,
vértje virít és fején a sisak
rézszinü tükrén dárdát vet a nap,*

*visszaverődnek mind a sugarak,
vasszekerekkel begurul a had.*

*énekhang: halkabb, nyugodt és könnyed
ritmushangszer és effektus: kis kövekkel, kavicsokkal a padon
mozgás: ököllel pulzáló mozgás a szív fölött*

*Öt kicsi kővel pásztorfiu jő,
öklömnyi szívben rejlik az erő,
benne az Isten szeretete nő,
és ama hit, hogy parittyája Ő
tőle való, hát hol van az a kő,
öt kicsi kővel pásztorfiu jő.*

*énekhang: gunyoros, méltóságot mímelő
ritmushangszer és effektus: fémkanalakkal fémedényen és/vagy cin-
tányéron
mozgás: büszke tartás, magasra emelt fej (és orr), végül a fej lecsuk-
lik*

*Rézsizak ormán szikrázik a fény,
Góliát orrán virul a remény,
látva, előtte egy pásztorlegény,
s röppen és koppan a kő, a kőkemény,
Góliát bajnok büszke, nagy fején,
rézsizak ormán haldoklik a fény.*

5/7 Imádság

Azt gondolhatjuk, az imádságot aztán végképp nem lehet játékkal „elszórakozni”. A személyes imádságot talán nem is. Bár elképzelhető pl. egy ilyen feladat: „Te hogyan imádkoztál volna Dávid helyében a harc előtt, magadban, csendben? Próbáld ki, néhány percig csendben fogunk maradni.” Itt ugye a dramatikus játékelem a szerepbe helyezkedés legbelül, úgy, hogy nem látja, nem hallja senki (csak az Úr). De ugyanígy eljátszhatjuk Saul, Jónátán, Dávid egyik bátyja, egy izraeli harcos, vagy éppen egy filiszteus nevében is az imádságot, amivel nem

vétünk az ima szentsége iránt (a kultikus dráma is ilyen). Sőt, az elmondott imákat le is írathatjuk, mint egy szabadverset (a zsoltárok is írásba foglalt imaversek). Játékos elemek segíthetik az ima előkészítését is, szintén szerepbe helyezkedéssel, vagy egyéb nyelvi játékokkal (pl. imatémák gyűjtése a történet szereplői nevében).

Az alábbi játékot egy szabadversszerű imaszöveg indukálta:

Imahasonlatok

„Némely ima olyan, mint egy nyugodt,
zöld tó:
csöndes.

Némely ima olyan, mint egy lassú folyó:
fennköltén beszél.

Némely ima olyan, mint egy hegyi patak:
vidáman nevet.”

Mihez hasonlítható még egy-egy ima? Mihez hasonlíthatott Dávid imája a harc előtt, a harc alatt, a harc után?

Próbáljatok ki pl. egy patak-imát (ahol a kövecskéket gyűjtötte), egy parittyá-imát (amivel harcolt), vagy egy napsugár-imát (ami a kardja élén megvillant). Úgy is, hogy Dávid imádkozik, de úgy is, hogy a patak, a parittyá vagy a napsugár szólal meg. Végül válasszon mindenki egy személyes imahangot, s imádkozzon magában úgy (mint a patak, a tó vagy a kard stb.).

5/6 Összefoglalás

A szintézis lényeges eleme a nevelési-oktatási folyamatnak, melynek során a részismereteket egységbe rendezetten, új minőségben láthatják meg, és fogadhatják be a gyerekek. Az összefoglalás, szintézis játékait alkalmazhatjuk az óra, de egy-egy téma lezárásánál, szintézisének is. Ha szükség van a következő órák ráhangoló szakaszában ismétlésre, ezek a játékok vagy elemeik felidézhetők, újrajátszhatók.

Mivel az összefoglaló órán több idő áll rendelkezésünkre, itt megengedhetünk magunknak és a gyerekeknek egy-egy hosszabb játékot is, amelyben rekonstruálni tudjuk a teljes eseménysort, vagy történetet. A

nyelvi- és drámajátékok eszköztárát használva pedig lehetőségünk adatik a hangsúlyozásra, az új fókuszok kialakítására is.

Példák:

Az nem úgy volt!

A történet, az események felelevenítésére használhatjuk a lánc- és csalimese keverékét, amikor a narrátor elkezd a mesét, ám bizonyos pontokon hibás információkat közöl. Ilyenkor a gyerekek közbekiabálhatnak, hogy: „Az nem úgy volt!” A mesélő ekkor vagy kijavítja a hibát, vagy visszakérdez: „Akkor szerinted hogy volt?” Itt a gyerekek bekapcsolódhatnak a történetmesélésbe. Ha a hitoktató tudatosította a gyerekekkel a szabályt, hogy időnként valótlan elemeket is bele kell szólni a történetbe, az első „Az nem úgy volt!” után átadhatja a mesélő szerepét a gyerekeknek, akik önállóan reprodukálják a történetet. Ha valamelyik kulcspontot, vagy eseményt ki akarjuk emelni, célszerű azt „hibásan” elmondani, hiszen ezzel a gyerekek óhatatlanul is odafigyelnek, s a javítás során ők maguk reprodukálják helyesen az eseményeket. DE! Sohase hagyjunk hibát a történetben!

Szoborjáték

Válasszatok egy szobrászt. Ő fogja megalkotni a szoborkompozíciókat a többi gyerekből. Az első kompozíció címe: „Dávid, a pásztorfiú”. Azután válasszatok másik szobrászt, aki átalakítja a kompozíciót úgy, hogy megfeleljen a következő címnek: „Dávid és Góliát”. Majd egy harmadik szobrász alkossa meg a „Dávid menekül”, egy negyedik: „Dávid a trónon” stb. szobrokat.

Média a Bibliában

Készítsék el a gyerekek Dávid és Góliát küzdelmének beszámolóját. Két csoportban dolgozzanak. Az egyik csoport a „Jerusalem Post” újságíróit fogja össze, akik az izraeliták szemszögéből közvetítsék a történetet. A másik csoport a „FiliszteusO.K.” számára készítsen beszámolót arról, hogy a csúfos vereség azért mégsem olyan csúfos. Hasonló módon tévéinterjú, videoklip is készíthető.

Az összefoglaló órák lehetőséget adhatnak arra is, hogy a gyerekekkel együtt társasjátékot készítsünk az adott témára. A legegyszerűbb a történet lineáris feldolgozása táblás, dobókockás játékkal. Első lépésben

mindenképpen meg kell határozni az eseménysor főbb szakaszait, majd kiválasztani azokat a kulcseseményeket, amelyekhez valamilyen feladat vagy jutalom köthető. A gyerekeket osszuk annyi csoportra, ahány szakaszra bontottuk az eseménysort, hagyjuk, hogy a kiscsoportok maguk dolgozzák ki a kulcsesemények feladatait. Ezek a feladatok lehetnek bibliaismereti kérdések, kortörténeti adatok, valamilyen ka-landos vagy kiegészítő elem (oroszlántámadás, Dávid hárfán játszik, elindulna a bátyjaihoz, de tüske megy a talpába stb.), melyek vagy elősegítik, vagy hátráltatják a táblán való előrejutást.

A társasjáték készítéshez nem kell feltétlenül nagy eszközigény. Elég egyetlen egyszer felvázolnunk az útvonalat, s azt kisebb egységekre osztani. De rajzolhatunk néhány lépésből álló útvonalelemeket is, melyeken kijelölünk egy-két eseménymezőt. Ezt az alapsablont vagy fólián vetítjük ki, vagy másoljuk le a csoportoknak, majd végül egy közös játéktáblán egyesítjük az eredményeket.

Természetesen nagyon jó, ha íves kartonon, filctollal szépen kidolgozva is elkészíthetik a játékot, de az írásvetítőn, vagy az egyszerű kockás lapon végigizguló társasjáték is maradandó nyomot hagy a gyerekekben, hiszen számukra itt elsősorban a játék öröme és a versengés számít.

Az összefoglaló órák egyik sajátossága a számonkérés, amely sok esetben dolgozatírással vagy feleléssel párosul. A vetélkedő típusú játékok során a gyerekek úgy adnak számot tudásukról, hogy azt észre sem veszik, így oldódik a számonkérés feszültsége, ridegsége, s feloldódik a vizsgadrukk. A vetélkedők, kvízzjátékok során komoly intellektuális tudásról adhatnak számot a gyerekek. S ahogy Cs. Szabó Sándor drámajátékokról írott könyvében a káté kérdés-feleletek memorizálásáról olvassuk, a játék során az osztályzásnak sem kell feltétlenül elmaradnia:

„Legyen Ön is hittan ötös!

A szerencsés kiválasztott diák kiül egy székre a tanárral szembe, két segítő diák pedig a táblához megy. (Mindig volt önként jelentkező.) Egyik felrajzolja az eredményjelzőt, egytől ötig, a másik meg a segítség kis ikonjait. A felelőnek négy kérdésre kell válaszolnia, minden jó válasz után egy jeggel magasabb szintre lép. (Az egyes alapból megvan...) A kérdéseket szó szerint kell megválaszolni, az összes eddig tanult lecke kérdése előkerülhet (nyilván az alacsonyabb osztályzatért menő kérdésért könnyebbet, a négyes-ötösért nehezebbet, újabbat), de

lehet használni három segítséget: telefon, számítógép, közönség. Telefon: kiválasztja egy társát, aki kijön mellé, és tíz másodpercig súghat neki. Számítógép: a tanár próbálja valahogy rávezetni. Közönség: a kérdés hosszától és a csoport létszámától függően a csoport elkezd felolvasni a választ a könyvből, úgy, hogy mindenki csak egy szót mond (meg a névelőt hozzá, az nem számít külön szónak.) A felelő meg próbálja megjegyezni, s a végén elismételni.

Maga az osztályzat nálam kisjegy volt, az óra első tíz-tizenöt percében több feleletet is végig tudtunk vinni, ami rendszeres számonkérést jelentett, ráadásul ez a fajta »feleltetés« igazából nemcsak számonkérés, hanem begyakoroltatás is volt, a felelőn kívül az egész csoport bevonásával. Még az is jó párszor átolvasta, elmondta, figyelmesen hallgatta a kérdéseket, aki otthon ki sem nyitotta a könyvet, majd mikor egyszer rájött, hogy valami miatt egy csomó kérdést tud, fellelkesülve megtanulta a többit is...”