

A drámajátékok felhasználási lehetőségei kisiskoláskorban

PODMANICZKINÉ PAPP ZSUZSANNA – TÓTH-KOCSIS CSILLA

pappzsuzsi1127@gmail.com – csikocsis@jgypk.szte.hu

*SZTE Juhász Gyula Gyakorló Általános
és Alapfokú Művészeti Iskolája,
Napközi Otthonos Óvodája*



Kulcsszavak: drámapedagógia, művészeti nevelés, játék, tehetség, 3 Ö törvény

Drámapedagógia, mint módszer

A drámapedagógia a pedagógiai gyakorlat különböző szinterein és szintjein alkalmazott dramatikus pedagógiai eljárások gyűjtőneve Magyarországon, amely a 90-es évek elején David Davis angol drámaprofesszor Magyarországon tartott kurzusával vált ismerté a pedagógusok körében. Dorothy Heathcote angol drámapedagógus a módszert a szaktárgyi tudásterületek feldolgozására használja, és szakértői játéknak nevezi. Tehát az angol nyelvterületen a *Drama in Education*, illetve a *Theatre in Education* megnevezés is ismert, ami utalhat konceptuális különbségekre is.

A magyarországi iskolai oktatásban módszerként, művészetpedagógiai módszeregyüttesként jelenik meg, melynek középpontjában a cselekvésen, ezen belül is elsősorban a dramatikus cselekvésen keresztül megvalósuló tanulás áll. Annak ellenére azonban, hogy a dráma a színház eszköztárát alkalmazza, a drámapedagógiai tevékenység a nevelés folyamatát hangsúlyozza, amelynek nem feltétlen velejárója a résztvevők által közönség előtt bemutatott előadás.

Gavin Bolton angol drámatanár 4 tevékenység típusra osztotta a dramatikus tevékenységet: szabályjáték (gyakorlatok), dramatikus játék, színház, tanítási dráma.

Gabnai Katalin: Drámajátékok gyerekeknek, fiataloknak, felnőtteknek című könyvében drámajátéknak nevez minden olyan játékos emberi megnyilvánulást, melyben a dramatikus folyamat jellegzetes elemei lelhetőek fel. A dramatikus folyamat kifejezési formája a megjelenítés, az utánzás, megjelenési módja a földégett vagy éppen megnyilvánuló társas kölcsönhatás,

az interakció. A résztvevők a gyakorlatok során elsajátítják a drámai kifejezési formákat, melyek a mindennapi kapcsolatfelvételt és kapcsolattartást megkönnyítik. Fontos, hogy megismerjék magukat, társaikat, környező világukat egy-egy gesztus, hanglejtés, az arckifejezés, a viselkedés tükrében. Ilyen megközelítésben segítséget jelenthet számunkra, hogy kapcsolatainkat, konfliktusainkat megértsük, sőt a másik fél indokait és érdekeit is elfogadjuk, kialakuljanak emócióink mások iránt.

Új szerepben a pedagógus

Drámajátékok alkalmazásakor a tanárszerep nagymértékben átalakul, a tanár segítő, vagy játészó, de mindenképpen mellérendelő viszonyban áll a tanulókkal. A játészók feloldódnak a játékban, megnyílnak, közel engedik magukhoz az érzelmeikre ható élményt.

Ha együtt játszunk a gyerekekkel, segíthetünk nekik önmaguk és társaik megismerésében, és így az elfogadásban is. A mintha világában próbára tehetik képességeiket, és elviselhetőek lesznek kudarcaik. „*A játéknak az adja a rendkívüli erejét, hogy a valóságban érvényes hétköznapi szabályok szünetelnek benne*” – írja Cohen (2015: 169). A különböző konfliktusok attól alakulnak ki és mélyülnek el, hogy nem tudunk, esetleg nem vagyunk hajlandók a másik ember nézőpontjába helyezkedni. Ehhez nagyon jó játékok a fantázia játékok és a szerepcserék. A szerepcserés játékok során az addig háttérbe szoruló, félénk gyerek kerülhet domináns helyzetbe. Amikor a gyerekek nehezen birkóznak meg valami erős érzellemmel, szomorúak, a szabályok határait feszegetik, agresszívek, vagy képtelenek megoldani egy nehézséget, kezdeményezzünk olyan játékokat, ahol ezt szerepjátékban kipróbálhatják. Az első pillanatban agresszívek, durvának vagy éppen hiperaktívnak tűnő gyermek sokszor küzd olyan problémákkal, amelyek feszültté, frusztrálttá teszik őt. Büntetések sorozatát zúdíthatjuk rá, de az eredeti probléma legfeljebb elfojtódik, a frusztráció növekszik, és az első adandó alkalommal utat tör magának. Ha képesek vagyunk ilyenkor olyan játékot kezdeményezni, amelyben megtudjuk a probléma valódi okát, könnyebben tudjuk azt orvosolni is. Számos alkalommal, a tanítványainkkal való játék során fedezünk fel mi magunk is újabb összefüggéseket, kapunk ötleteket bizonyos problémák megoldásához.

Fontos szabályok a drámajátékok alkalmazásához

A játék irányításában a pedagógusnak nyitottnak, érzékenynek kell lennie, és tudnia kell együtt játszania a gyerekekkel. Ő az, aki segíti a tanulókat a tanulságok megfogalmazásában, a tudás felismerésében, és a megértést rendszerbe ágyazza. Az órákon oldott légkört teremt, hogy a zárkózott gyerek részvételét és együttműködését elnyerje. Mindenki azonos mértékben kap megnyilvánulási lehetőséget.

A jó drámapedagógus nem színészeket nevel elsősorban, hanem személyiségeket, tehetségeket formál. Összetett munkáról van tehát szó, mert jó pszichológusnak, jó pedagógusnak és jó színházi szakembernek kell lennie egyszerre. 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 tartjuk nagyon fontosnak Móra János által megfogalmazott „*Három Ö törvényét*”. Mit is jelent ez? A játéknak *Örömet* kell adnia. Olyan pozitív élményt, amelybe teljességgel 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.

„A játék öröme, saját elhatározásából ered, vagyis abból, hogy mindenki kedve szerint vesz részt benne. Ez a szabad elhatározás az előnyös tulajdonságok csúcspontja, örül neki az ember és mindenhol, jelentős dolgokban, játékokban érvényre juttatja. Érthető, hogy sehol sem játszanak kényszerrel, mivel ha a játékot kényszerítjük, nem származik belőle öröm, csak szenvedés, mint ahogyan más téren is, ha az ember akarata ellenére cselekszik.” (Comenius)

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 játékokat. Amennyiben jól csináljuk, (és miért ne lenne így?) a többiek öröme és a kíváncsiság úgyszólván előbb vagy utóbb az ilyen visszahúzóókat is arra készteti, 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 játékosokra.

A drámajátékok alkalmazását mindenképpen nagyon céltudatos tervezésnek kell megelőznie. Elsőként a célt kell megfogalmaznunk. Mit szeretnénk elérni? Mit kívánok megváltoztatni a játékkal? Mit szeretnénk 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. Tapasztalataink alapján állíthatjuk, hogy a legtöbb drámajáték 4 és 99 éves kor között remekül működik, ha a fent említett 3Ö törvényét 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 használjuk, hisz a szabályokat majd 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 tervünk az volt, hogy segítsük a kapcsolatfelvételt, egyben a kommunikációs készségüket is fejleszthetjük.

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 a leállítás), 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 lökdösődés, másoknak fájdalmat okozás, sérülés veszély; vagy lehet belső: valakit érzelmeiben bántunk meg, csúfolkodás, „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.

A drámajátékok szerepe a kompetenciafejlesztésben

„A mai gyereknek nemcsak azt kell tudnia, hogy milyen a körülötte lévő világ, és hogyan alkalmazkodjon hozzá, hanem azt is, hogy hogyan alakítsa azt. El kell igazodnia az információs társadalom ingeráradatában, ismernie és alkalmaznia kell az információkereső technikákat. A gyermekeknek olyan tudásra van szükségük, amely lehetővé teszi számukra, hogy maguk tartsák kézben életüket, maguk szabjanak irányt az egész életükön át tartó képzésüknek. El kell jutniuk az innovatív tanuláshoz, amelyhez kreatív gondolkodásra van szükség. Gondolkodásra, amely alapkészsége minden tanulónak; még az olyan cselekvéseknek is, mint a beszéd, az írás, az olvasás, a számolás, amelyek rengeteg jól elkülöníthető kognitív készséget és szellemi műveltet tételeznek fel.” (Fisher, 1999)

Ezeket a gondolatokat szem előtt tartva került előtérbe nálunk az a felfogás, mely szerint: Amikor valakinek a kompetenciáját szeretnénk fejleszteni, az a célunk, hogy cselekvőképessé tegyük egy olyan világban, amelyről nem tudjuk előre, milyen konkrét, specifikus cselekvéseket fog igényelni. A kompetens ember nem ezt vagy azt képes megtenni, azaz nem a cselekvések egy előre rögzített listáját tudja végrehajtani, hanem – egy-egy területen – az előre nem látható cselekvések végtelen sorának megtételéhez szükséges képességekkel rendelkezik. Ezek azok, amelyek segítik majd az egész életen át tartó tanulás képességének megalapozását.¹

A kompetenciákat illetően sokféle értelmezés létezik. Az egyik OECD-szakértő fogalmazta meg, hogy a kompetenciák mindenfajta meghatározása és értelmezése csak átmeneti lehet, és maga a jelenség folyamatosan kész a módosításra.²

Az anyanyelvi kompetencia

Az anyanyelvi képzés nagymértékben befolyásolja a többi terület tanítását, elsajátíttatását, az anyanyelv fejlesztése minden tantárgy, műveltségi terület feladata, többek között a drámapedagógiának is. A nyelv az emberi kommunikáció, a gondolkodás és a tanulás közege, előfeltétele és legfőbb eszköze.

A magyar nyelv és irodalom tantárgyban pedagógiai szempontból a leghatékonyabb és legátfogóbb eszköz a szövegértési és szövegalkotási képesség fejlesztése.

Az anyanyelv árnyalt, sokoldalú ismerete a társadalmi kommunikáció alapja. Lehetővé teszi az értékek megismerését, az értelmi képességek fejlődését, társas kapcsolatok kialakulását. A nyelv az önkifejezésnek, az önálló vélemény kialakításának és kifejezésének alapja, kulcsszerepe van a felelősségérzet kialakulásában, a szocializációban.

„A anyanyelvi nevelés alapvető feladata az anyanyelvi kompetencia fejlesztése oly módon, hogy a tanulók életkoruknak megfelelő szinten birtokolják a szóbeli és írásbeli kommunikáció képességét.” (NAT 2007)

¹ <http://www.gyak.jgypk.u-szeged.hu/pdf/alapdok/pedprog2010.pdf>

² Mihály Ildikó: OECD-szakértők a kulcskompetenciákról. *Új Pedagógiai Szemle*, 2002/6.

Szókör

Leírás: Körben állunk, és egy labdát (vagy bármilyen más tárgyat) adogatunk körbe. A kezdő játékosnak szavakat kell sorolnia, megadott szempont szerint, folyamatosan, amíg a labda körbeér. Ha ez sikerül, akkor ő választhatja meg a következő, kezdő játékost. Ha nem sikerül, akkor zálogot ad.

„Egy szóból több szó”

Leírás: A csoportot két részre osztjuk. A pedagógus mond egy összetett szót. Ezután egy adott ideig mindkét csapatnak ennek a szónak a szótagjait és egyes betűit felhasználva kell újabb, de rövidebb szavakat keresnie. Az idő leteltével a csapatok felolvassák a szavakat, a közösek mindkét csapat kihúzza. A győztes csapatnak több szó maradt a papírján.

Kép-szó

Leírás: Képeket mutatunk a tanulóknak cselekvésekről, emberekről, tárgyról. A játékosnak meg kell nevezniük, hogy mit látnak a képen, majd egy, vagy több szót kell mondaniuk, amely ugyanazzal a betűvel kezdődik.

Szóbontó

Leírás: A játékosok kapnak, vagy leírnak egy szót úgy, hogy a betűket egymás alá írják, és az adott szó minden betűjét kezdőbetűként felhasználva új szavakat kell alkotniuk.

Szóépítés

Leírás: Egy rövid szó felhasználásával új szavakat alkotunk, melyeket sorban felírjuk a táblára. Pl.: „ver” – vers, veres, verekedés, veret, verem...

Játékok mondatszínten

Szókötő

Leírás: Tíz, általunk választott szót felírunk a táblára (főnevek legyenek, vagyis tárgy, élőlény, fogalom). A gyerekek gondolkozzanak a szavakon és próbáljanak bármelyik kettőt logikailag összekötni, s ezekkel valamilyen mondatot alkotni.

Vélemények

Leírás: Körben ülünk, egy valaki a kör közepén. A középső játékos sorban mindenkiről mond egy-egy mondatot:

Szókör

Leírás: Körben állunk, és egy labdát (vagy bármilyen más tárgyat) adogatunk körbe. A kezdő játékosnak szavakat kell sorolnia, megadott szempont szerint, folyamatosan, amíg a labda körbeér. Ha ez sikerül, akkor ő választhatja meg a következő, kezdő játékost. Ha nem sikerül, akkor zálogot ad.

„Egy szóból több szó”

Leírás: A csoportot két részre osztjuk. A pedagógus mond egy összetett szót. Ezután egy adott ideig mindkét csapatnak ennek a szónak a szótagjait és egyes betűit felhasználva kell újabb, de rövidebb szavakat keresnie. Az idő leteltével a csapatok felolvassák a szavakat, a közösekét mindkét csapat kihúzza. A győztes csapatnak több szó maradt a papírján.

Kép-szó

Leírás: Képeket mutatunk a tanulóknak cselekvésekről, emberekről, tárgyokról. A játékosoknak meg kell nevezniük, hogy mit látnak a képen, majd egy, vagy több szót kell mondaniuk, amely ugyanazzal a betűvel kezdődik.

Szóbontó

Leírás: A játékosok kapnak, vagy leírnak egy szót úgy, hogy a betűket egymás alá írják, és az adott szó minden betűjét kezdőbetűként felhasználva új szavakat kell alkotniuk.

Szóépítés

Leírás: Egy rövid szó felhasználásával új szavakat alkotunk, melyeket sorban felírjuk a táblára. Pl.: „ver” – vers, veres, verekedés, veret, verem...

Játékok mondatszinten

Szókötő

Leírás: Tíz, általunk választott szót felírunk a táblára (főnevek legyenek, vagyis tárgy, élőlény, fogalom). A gyerekek gondolkozzanak a szavakon és próbáljanak bármelyik kettőt logikailag összekötni, s ezekkel valamilyen mondatot alkotni.

Vélemények

Leírás: Körben ülünk, egy valaki a kör közepén. A középső játékos sorban mindenkiről mond egy-egy mondatot:

- Azt szeretem benned, hogy... .
- Az a véleményem rólad, hogy... .
- Neheztelek rád, mert... .

Amikor mindenkiről mondott egy-egy mondatot, akkor más ül a kör közepére.

A miniszter macskája

Leírás: Sorban mondjuk a mondatot. Állításokat mondunk egy macskáról úgy, hogy a macska nevét mindig meg kell változtatnunk az ABC betűinek sorrendjében. Pl.:

- A miniszter macskája szelíd, a neve Arnold.
- A miniszter macskája dühös, a neve Áron.
- A miniszter macskája egerészős, a neve Bertalan.

Félelem a kalapban

Leírás: Egy kalapba annyi papírlapot dobunk, ahány gyermek van az osztályban. A cédulákra befejezetlen mondatokat írunk:

- Azt szeretném, ha...;
- Annak örülnék, ha...;
- Attól félek, hogy...;
- Az nyomaszt, hogy...;
- Nem szeretném, ha..;
- Semmiképpen sem egyeznék bele, hogy...;
- Nagyon sajnálnám, ha...;
- El akarom kerülni, hogy...;
- Bántana, ha...;
- Nem szeretek arra gondolni, hogy... .

Ezután sorban mindenki húz egy cédulát, és a megkezdett mondatot be kell fejeznie saját érzelmei alapján.

Másképp: A befejezetlen mondatokat, kinek mi jutott, befejezi, kalapba tesszük, sorban kihúzzuk és felolvassuk.

Ki mondhatta?

Leírás: Kimegy egy gyerek. A bent maradók közül hárman mondanak róla egy-egy mondatot, ami valamilyen konkrét élményre, eseményre utal, amit csak ő tudhat. Bejön, és a játékvezető sorban elmondja róla a három mondatot: *Azt hallottam rólad...* Neki ki kell találnia sorban, hogy a három mondatot ki mondhatta róla.

Játékok szövegszinten**„Mesemondás”**

Leírás: A pedagógus elkezd egy mesét. Két-három bevezető mondat után a gyerekek következnek. A nevelő ehhez kapcsolódva fűzi tovább a mesét, mindig nyitva hagyva a mondat végét, melyet mindig a másik csoport újabb tagja fejez be. Sok gyakorlás után a gyerekek segítség nélkül is képesek lesznek mondatokat alkotni saját meséjükhöz.

Mesemondó

Leírás: A játékvezető mond egy rövid, életszerű történetet, vagy a tanuló által még nem ismert történetet. Utána egy gyerek elismétli. A többiek figyelik, s pontosítják.

Közös mese

Leírás: A vezető elkezd egy mesét. Akinek dobja a plüssfigurát, annak kell folytatnia.

Álommese

Leírás: Egy gyerek elkezd mesélni egy álmot, a másik folytatja, és így tovább. Képtelenségek, valóságos dolgok, örömök, félelmek is megjelenhetnek a közösen alkotott álomban.

Irodalom

- Cohen, Lawrence J. 2015: *Játékos nevelés*. Kulcslyuk Kiadó
- Dr. Buda Béla 1986: *A személyiség fejlődés és a nevelés szociálpszichológiája*. 228.
- Gabnai Katalin 2005: *Drámajátékok – Bevezetés a drámapedagógiába*. Helikon Kiadó
- Gabnai Katalin 1993: *Drámajátékok – gyermekeknek, fiataloknak, felnőtteknek. Színházi füzetek III.* Budapest, Marczibánya Téri Művelődési Központ. 7.
- <https://www.facebook.com/BejaroDramamuhely/>
- Kaposi László (szerk.) 1995: *Drámapedagógiai olvasókönyv*. MDPT. és kiadótársak

- Mihály Ildikó: OECD-szakértők a kulcskompetenciákról. *Új Pedagógiai Szemle*, 2002/6. NAT 2007.
- Robert Fisher 1999: *Tanítsuk gyermekeinket gondolkodni játékokkal*. Pedagógus könyvek. Műszaki Könyvkiadó, Budapest
- Tóth-Kocsis Csilla 2016: *A konfliktusok szelíd és kreatív megoldási módja a drámapedagógia segítségével. Tanulás és fejlődés*. Szerk.: Karlovitz János Tibor. Komárno 222.
- Walker, Jamie 1996: *Feszültségoldás az iskolában. Játékok és gyakorlatok*. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó. 195.

The advantages of using dramatic play in early childhood education

The goal of our study is to show that even a short game can bring happiness and success into children's lives. Even the smallest achievements and each other's successes have to be encouraged, because it will then affect our less successful areas in life.

With the everyday use of dramatic play, we can help our students to acquire the necessary competencies.

In the 6–10-year-old age group, we have argued that since their knowledge is closely related to the physical world, they will be much more receptive and open-minded through imaginative games and playful activities. Within this pretend world, they can challenge their skills and tolerate their failures. Pretend/Imaginative play is powerful, because all the day-to-day rules are eliminated. Children playing together can help them get to know themselves as well as their peers.

When children are struggling with a strong temper, saddened, pushing the limits, aggressive or they are unable to solve a difficult situation, initiate imaginative play. You might have fun during this process as well as help your students flourish.