

mert a legtöbb esetben bizonyos drámai történések vagy elemek hangsúlyozásával épp ezeket a gondolatokat, érzelmeket kérdőjelezhetjük meg, illetve állíthatjuk a dráma szolgálatába. Amikor például egy olyan csoporttal van dolgunk, akik – számunkra ismeretlen okból, de jól érzékelhetően – egyáltalán nem reagálnak arra a javaslatra, hogy a barlangban rekedt kutatók szorult helyzetét egy gyertyával tegyük szemléletesebbé, rákérdezhetünk, hogy mi a baj. Ha ekkor a tanulók elmondják, hogy már nagyon fáradtak és éhesek, a tanár javasolhatja, hogy (egy rövid uzsonnaszünet után) mégse a gyertyával, hanem a fáradt és éhes kutatókról szóló képekkel vagy jelenetekkel folytassák a munkát. A tanárnak tehát fel kell ismernie, hogy az adott közegeben megjelenő „privát” gondolatok befolyásolják-e a tervezett szimbolikus tárgy vagy akció használatát.

Nem hiszem, hogy a dráma működését, a drámatanár pedagógiai eszköztárát jól ismerők számára a fenti gondolatmenet rengeteg újdonsággal szolgált volna. Írásom célja sokkal inkább az volt, hogy tisztázzon néhány olyan kérdést, melyek gyakorta problémát okoznak a kezdőknek, és amelyek – valljuk be – csak látszólag egyszerűek. Fontosnak vélem ugyanis, hogy a drámát tanító pedagógus ne csak az ösztöneire tudjon hagyatkozni bizonyos kérdések eldöntésekor. Drámai érzék, ösztön, megézés nélkül persze nem megy. Azt azonban, hogy mit, mikor és miért teszünk, *érteni* is kell.

Irodalom

BOLTON, G.: *A tanítási dráma elmélete*, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993

BOLTON, G.: A tanítási dráma újragondolása, In: *Drámapedagógiai Magazin* különszáma, 1996, 1- 7. old.

KAPOSI L. (szerk.): *Drámapedagógiai olvasókönyv*; Marczibányi Téri Művelődési Központ, 1995

SZAUDEK E. (szerk.): *Dráma – oktatás – nevelés*, Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Tanárképző Főiskola, Budapest, 1994



Egy középkori kolostorban

– drámaóra-tervezet 9-12 évesek számára –

Németh Ervin

Téma: egy középkori kolostor élete; a kolostor mint menedékhely

Fókusz (1): a szerep (kolostorbéli szerzetesek) elfogadtatása; ismeretek szerzése a kontextus hiteles megteremtéséhez

Fókusz (2): törvénytisztelet (a kolostor regulájának következetes betartása) és az emberiség parancsának összeütközése

Fókusz (3): az erőszakkal való szembehelyezkedés lehetséges megoldásai (pl.: a törvényesség érvényesítése, a humánus felébredése/felébresztése, az áldozat)

Keret: A tervezett játék egy hosszabb drámapunka részét képezheti, amelynek kontextusát a rajzból kiindulva teremtjük meg, s a fiktív tér szisztematikus „bejárásával” bővítjük ezt a kontextust (1. a fentebb említett lehetőségeket is). A jelen játékban a korábbiakból már adótnak vehetünk egy zsarnoki természetű várurat. Most a gyerekek többféle szerepet is kapnak: a kolostorbéli szerzeteseket, a várúr által összehívott családi tanács tagjait, ill. a várúr katonáit játsszák. A tanár szerepei: menedéket kérő lány, várúr, a kolostor apátja. A játék megvalósítása kb. 2-3 tanítási órát igényel.



1. A gyerekek gyülekezésekor gregorián énekek szólnak magnóról. A falon az ismert rajz, rajta színezéssel kiemelve a kolostor. Leültetjük a gyerekeket, megkérjük őket, összpontosítsák figyelmüket a kolostorra, aztán csukják be a szemüket, s a zene hallgatása közben képzeljenek el egy képet maguknak a kolostor életéből. Kis idő múlva lehalkítjuk a zenét, s megkérünk néhány gyereket, ossza meg a többiekkel a „belső képet” szemléletes szóbeli leírás útján. (Ha több időnk van, mindenki készíthet RAJZ-ot is a maga képéről!)

2. TABLÓK a kolostor életéből

Négy kiscsoportra osztjuk a gyerekeket, s mindegyik csoport egy-egy cédulát kap, rajta egy helyszín megnevezése: **könyvmásoló műhely**, **refektórium** (ebédlő), **kőtár**, **dormitórium** (hálóterem).

A feladat: tablókészítés.

- egy-egy tábló megmutatása után a többi csoport dolga: KÉPALÁÍRÁS készítése;
- a képcímek elhangzása után a csoport mozdítsa meg a táblót, a többiek pedig a látottak alapján módosítják a címet.

3. KISCSOPORTOS HELYZETGYAKORLATOK a kolostor életéből

- a) Reggel a kolostor apátja kiosztja a napi elvégzendő feladatokat. Az egyik szerzetesnek nem fűlik a fog a munkához, ezért rá akarja venni a társait, hogy közülük valaki végezze el az ő feladatát is...
- b) Az egyik szerzetes éjszaka – az apát úr engedélyével – folytatja egy kódex nap közben megkezdett másolását. Valaki azonban megzavarja munka közben...
- c) Egy szegény jobbágy érkezik a kolostorba, s szeretné szerzetesnek adni a fiát, akit magával is hozott. A gyerekek azonban láthatóan nincsen kedve ehhez....
- d) Fáradt utazók érkeznek a kolostor kapujához, és bebocsátást kérnek. Az érkezők között egy asszony is van. A szerzetesrend szigorú regulája viszont úgy szól, hogy asszonyszemély a kolostor kapuját át nem lépheti....

A jelenetek megmutatását rövid beszélgetések követhetik a problémahelyzetek megoldásáról. Az utolsó jelenetet követően mindenképpen iktassunk be ilyet a játék menetébe, s tudatosítsuk a csoportban, hogy a kolostorok életét szigorú **regulák** szabályozzák, ill. hogy a kolostor **menedékhely** is. (Ezen a ponton esetleg kidolgozható a „mi” kolostorunk regulája is egészszoportos ÖTLETBŐRZE munkaformájában.)

4. A beszélgetés után a tanár szerepbe lép: jelmezt ölt (nyakravalót terít magára), s az előbbi jelenet analogiájára eljátssza egy egyedül érkező, láthatóan zaklatott, bebocsátást és menedéket kérő lány szerepét. A gyerekek a kapus szerzetes szerepében kikérdezik a lányt.

A szerep tartalma, a tanár által megadott információk: a lány a várúr unokahúga, akit egy általa nem kívánt házasságba akar kényszeríteni a nagybátyja. Ez elől menekült el a várból. (A TANÁR SZEREPBEN és a „FORRÓ SZÉK” konvenciók együttes alkalmazása)

Tanári narrációban közöljük, hogy az apát úr úgy döntött: a szigorú regula ellenére (asszony a kolostorban!) menedéket ad a lánynak. A kolostor lakói között azonban nem mindenki ért egyet ezzel a döntéssel.

5. PÁRMUNKA és VÉLETLENÜL MEGHALLOTT BESZÉLGETÉS kombinációja

Párokat alakítunk, akik a kolostorbeli szerzetesek szerepében az apát úr döntését vitatják vagy éppen helyeslik. Ugyanekkor kijelölünk 3-4 **kémet**, akiket a várúr küld a kolostorba, mivel tudomására jutott, hogy a lány ott kapott menedéket. A kémek feladata az, hogy a párok között sétálgatva, esetleg beszédbe elegyedve velük kitudakolják, milyen a hangulat a szerzetesek között, mi a véleményük az apát döntéséről, vagyis gyűjtsenek be minél több információt.

Harangkondulások. A szerzetesek csoportja felbomlik, a szőnyeg szélén egymással szemben leülnek (mintha a templomban lennének).

Helyszínváltás (a térforma megváltoztatása nélkül): a vár lovagtermében vagyunk, ahová a várúr hívta össze a családi tanács tagjait, hogy meghallgassák a kémek jelentését, s döntsenek a további lépésekről.

6. A TANÁR SZEREPBEN és a GYŰLÉS konvenciók együttes alkalmazása

A tanács meghallgatja a kémek beszámolóját: a tanár a várúr szerepében irányíthatja a beszélgetést. Kiderülhet, hogyan vélekednek a kolostorbeliek az apát döntéséről, mennyien értenek vele egyet, vannak-e olyanok, akik helytelenítik, hogy megszegte a szerzetesrend reguláját, s mekkora azok tábora, akik az emberiség szempontjának érvényesítését helyeslik.

A várúr megoldási javaslatokat kér: miként térítsék vissza a várba a lányt. (A lehetséges megoldások: azonnal erőszak alkalmazása; ultimátum küldése = fenyegetés az erőszakkal; a helyzet elfogadása, a törvények betartása = a kolostor menedékhely stb.)

A megoldások számbavétele után a várúr dönt: ultimátumot küld egy futárral.

(A futár szerepében megjelenhet a tanár is, de a gyerekek közül is felvállalhatja valaki a szerepet. Amíg az újabb helyszínváltás megtörténik, ő addig megírja az ultimátumot, amelyet majd a kolostorbeliek előtt felolvass.)

7. GYŰLÉS a kolostorban

Harangkondulások.

Helyszínváltás a térbeli forma megváltoztatása nélkül. (Csupán az apát szerepét játszó gyerek ül fel arra a székre, ahol az előző képben a várúr szerepét játszó tanár ült.)

A korábban csak egymás között pusmogó szerzetesek (vö. pármunka!) most szembesítik az apátot döntésével és annak lehetséges következményeivel. (Pl.: a regulák megszegése miatt egyházi – talán pápai – ellenlépések várhatók; magukra vonhatják a várúr haragját; az apát és a döntésével egyetértők érve: nem tudnának a lelkiismeretükkel elszámolni, ha nem segítenének a kiszolgáltatott helyzetben lévő embertársukon stb.)

Belép a futár. Felolvassa a várúr ultimátumát.

(Az ultimátum lehetséges tartalma: a lány kiadásának kérése; a kérés nem teljesítése esetén fenyegetés a pápánál való bevádolással és/vagy katonai erő alkalmazásával.)

Közös megbeszélés: Mit csináljunk most? Kiadjuk vagy ne adjuk a lányt? Melyik lépés szolgálja inkább a kolostor érdekeit? Milyen következményekkel kell számolnunk egyik, ill. másik döntésünk esetén?

	előnyök	hátrányok
kiadjuk	nem sértjük meg a regulát; megmarad a kolostor és az életünk	hogyan számolunk el a lelkiismeretünkkel?
nem adjuk ki	sértetlen marad az emberiség parancsa; lelkiismeretünk nyugodt	a várúr megszarol a pápának írandó levéllel; veszélybe kerül a kolostor és az életünk

Ha a vita során felerősödnek a lány kiadását követelő hangok, állítsuk meg a játékot, és alkalmazzuk a BELSŐ HANGOK konvenciót:

8. Tegyük egy székre a lányt jelző nyakkravalót, s kérjük meg a gyerekeket, hogy képzeljék magukat a lány helyébe abban a pillanatban, amikor értesül a kiadásáról szóló döntésünkről, majd szólaltassák meg a lány „belső hangját”, gondolatait.

(A lány gondolatainak, érzéseinek megidézése vélhetőleg segít a gyerekeknek abban, hogy mélyebben átérezzék döntésük következményeit, különösen annak emberi oldalát. Ez a játék segít az ingadozóknak a döntésben, s talán megingatja az eddigi céltudatos, a kiadatást követelő szerzeteseket is.)

9. Térjünk vissza a GYŰLÉS konvencióra.

Az apát szerepét azúttal a tanár vegye magára. Szólítsuk fel a szerzeteseket, hogy döntsenek a lány kiadása ügyében, hiszen nincs vesztegetni való időnk: a várúr fegyveresei itt állnak a kolostor kapuja előtt. (NARRÁCIÓ feszültség fokozása érdekében)

(Erre a célra alkalmazhatunk BEÉPÍTETT SZEREPLŐT is, aki kapus szerzetesként hozza a hírt: a várúr fegyveresei élén itt áll a kolostor kapuja előtt.)

Kérjük meg a szerzeteseket (szerepben), hogy egyenként mondják el döntésüket, ha szükségesnek érzik, indokolják is meg azt. Ezután apátként szavazásra tesszük fel a kérdést: kiadjuk-e a lányt vagy sem.

A szavazás után az apát szavai zárják le ezt a szituációt: „Tiszteletben tartom a döntéseket, testvéreim, s asszerint cselekszem.”



Ha a csoport úgy döntött, hogy kiadják a lányt, akkor ezen a ponton feloldódik a helyzetet mozgató feszültség, vagyis véget ér a játékunk. Ebben az esetben **zárómozzanatként** alkalmazzuk a NAPLÓK, LEVELEK konvenciót, segítségével ugyanis képet kaphatunk a gyerekeknek a helyzethez kötődő mélyebb érzelmeiről, illetve azok valós tartalmáról.

Kérjük meg a gyerekeket (szerzetes szerepben) arra, hogy az utókor számára rögzítsék a döntés utáni eseményeket a kolostor KRÓNIKÁJában. (Ha kevés időnk marad, akkor az azonosan döntő szerzetesekből alakítsunk néhány csoportot hasonló feladattal.)

A krónikabejegyzések elkészülte után (ha csoportban dolgoztunk) olvassák fel a gyerekek a megoldásaikat.

(Ha mindenki készített krónikabejegyzést, akkor néhányat hallgassunk meg, majd az összes változatot egybekötve tegyük a krónikát közkinccsé – vagyis helyezzük el olyan helyen, hogy a csoportból bárki elolvashassa.)

Ha a gyerekek az itt ismertetett lehetőség mellett döntenek, akkor a tervezett fókuszok közül az első kettő érvényesíthető. A játék akkor folytatható (s a harmadik fókusz ebben az esetben működtethető), ha a csoport a kiadás megtagadását határozza el.

(Megjegyzés: a 9-10 évesek a döntésükből fakadó következményeket nem mindig látják át pontosan, vagy a játék továbbvitelében nem elég következetesek; hajlamosak arra, hogy csak félig-meddig vállalják fel a döntésükből eredő „kellemetlenségeket”. Érzékelik azt, hogy az adott helyzetben nem lehet igazán jó döntést hozni, mégis megpróbálkoznak a történet lezárásaként olyan megoldásokkal, amelyek valójában felmentik őket a döntés felelőssége alól. Pl. a kiadás mellett döntő csoportok olyan végkifejletet adnak a történetnek, amelyben a lány az esküvői menetből egy apácakolostorba menekül be, vagy egy levelet is kiküldenek a lánnyal, amelyben egyházi átokkal fenyegetik meg a várurat, ha mégis férjhez kényszerítené őt – tehát mindent jóra fordítanak (véletlenül eszerepe, mesei megoldás), s így elhárítják a maguk feje fölül az emberségesség, az együttérzés hiányának vádját.

Ugyanakkor a kiadás ellen szavazók is elmenekülnek döntésük következményei elől: figyelmen kívül hagyják fenyegetettségüket, s a lány sorsának alakításában a „jóra fordításra” helyezik a hangsúlyt.

A megtartott foglalkozások során volt egy olyan csoport is, amely a kiadás mellett döntött, a történet folytatásában azonban arról beszéltek, a lánynak rossz sora lett, s a kolostorbeliek megbánták tettüket, s azóta is bűnbánatot tartanak. Vagyis ez a csoport jól érzékelte a jó döntés képtelenségét, s ha először a saját érdekeik szerint döntöttek is, utólag szerették volna a lelkiismeretüket is megnyugtanni.)



Ha a csoport azt a döntést hozta, hogy nem adják ki a lányt, akkor a harmadik fókusz érvényesítésével folytatódhat a drámaóránk. Mivel az ultimátum kilátásba helyezte az erőszak alkalmazását, a folytatás során azt vizsgálhatjuk, milyen lehetőségeink vannak az agresszióval való szembehelyezkedésre, milyen eszközöket alkalmazhatunk az erőszakkal szemben.

10. Tanári narráció: Alkonyodik. A várúr seregei letáboroztak a kolostor kapui előtt. Láthatóan felkészültek a támadásra. Hogy ez már az éjszaka bekövetkezik, vagy bevárják a holnapot, nem tudhatjuk. A kolostor falain belül és kívül egyaránt jól érzékelhető a feszültség.

BELSŐ HANGOK

- A kör közepére helyezett székre egy sisakot teszünk, amely az ostromló csapatok vezérét (a várurat) jelképezi. Az ő belső hangjait közvetítik a csoport tagjai. (Gondolatok a támadás körülményeiről; esetleges erkölcsi dilemmák a szokásjog felrúgása miatt – ld. kolostor = menedék, sérthetlenség; aggodalmak a tett helyességét illetően: emberiességi megfontolások + az érdekek sérülése az egyház reakciója miatt stb.)

A csoport tagjai részt vehetnek a játékban gondolatkövetítőként, de kérhetjük azt is, hogy lássák el tanácsokkal a várurat mint a „lelkiismerete” egyik vagy másik oldala.

- A székre most egy **reverendát** teríthetünk, amely a kolostor apátját jelképezi. A gyerekek most az ő dilemmáit közvetítik. (Helyesen döntöttem-e, amikor veszedelemnek teszem ki a kolostort és a benne élőket; melyik a fontosabb: egy ember sorsának jobbra fordítása vagy a rám bízottak védelmezése; stb.)

11. Tanári narráció: Pirkadatkor megindul az ostrom. A katonák létrákat támasztanak a falakhoz, és sietve felhágnak rajtuk. Egy másik csoportjuk a kaput döngeti egy faltörő kossal. A szerzetesek az udvaron gyülekeznek, a lány a kolostor legvédehető zugában várja a fejleményeket. A szerzetesek – élükön az apáttal – fegyvertelenek. Egyre feszültebben figyelnek a kintről érkező csatazajra. A kapu felől a zuhogás egyre erősebb...

A továbbiakban egy EGÉSZCSOPORTOS SZEREPJÁTÉK lehetőségét kínáljuk fel a gyerekeknek. Azt a helyzetet kell megjeleníteniük, amely a katonák betörését követi. A jelenet indítása előtt még egyszer hívjuk fel a figyelmüket arra, hogy a szerzetesek fegyvertelenek, s a gyilkolás nem egyeztethető össze a hitükkel. Ezután rögzítsük a szerepeket (apát, várúr, szerzetesek, katonák, lány), majd indítsuk el a játékot attól a pillanattól, amikor a faltörő kos ütéseitől beszakad a kolostor kapuja.

(Ismerve az adott csoport agresszivitásra való hajlamát, tehetünk olyan kikötést, hogy az egész játékot MÍMES JÁTÉK formájában kérjük, sőt **lassított felvételnként** is kérhetjük a megjelenítést. Ebben az esetben használjunk zenei aláfestést. Természetesen a szükséges hangulat megteremtése érdekében az egészcsoporthoz is indíthatjuk zenei aláfestéssel.)

A jelenet – improvizációról lévén szó – eleve többesélyes: vagy azonnal dulakodás és öldöklés kezdődik, vagy a katonáknak megálljt parancsol a szerzetesek térbeli elhelyezkedése, viselkedése, esetleg fegyvertelen volta. Az utóbbi esetben valószínűleg azoknak a lehetőségnek egyikét fogják megvalósítani a gyerekek, amelyek az óra következő fázisában, a kiscsoportos improvizációk között szerepelnek. Ha ez így történik, akkor ott nyilván a fennmaradó variációkra összpontosítunk.

Ha elkezdődik az öldöklés, akkor a legizgalmasabb kérdés: **lesz-e valaki, aki megállítja**. Nagy valószínűséggel ebben az esetben is az előbb említett lehetőségek valamelyike valósul majd meg. (L. a következő pontnál részletesen!) Természetesen, bármelyik szereplő megpróbálkozhat az öldöklés megállításával, de erre a szituációban elfoglalt helyük súlyából következően reális esélye az apátnak, a várúnak vagy a lánynak van.

Drámaóránk következő szakaszára az egészcsoporthoz improvizáció kimenetelétől függően térhetünk rá. (Ha az az eset állna elő, hogy a katonák mindenkit megölnek a kolostorbeliek közül, akkor vegyük elő az ÚJRAJÁTSZÁS konvencióját. előbb azonban osszuk három részére a csoportot, s a nézőként leültetett egy-harmadnyi gyerek legyen az, aki szigorú kritikusként szemléli a többiek játékát, s amikor úgy érzi, megint az előbbi irányba halad a játék menete, állítsák meg a játékot, adjanak tanácsokat a szereplőknek, esetleg ők maguk is lépjenek be a szituációba. – Erre azért van szükség, hogy folytatható legyen a dráma, s a későbbiekben legyen lehetőségünk az erőszakkal való szembehelyezkedés mikéntjének vizsgálatára.)

12. KISCOPORTOS IMPROVIZÁCIÓ az erőszak megelőzésének vagy megállításának vizsgálatára

Az újabb egységre való áttérés előtt a tanár néhány mondatos értékelését adhatja az egészcsoporthoz. Ajánlatos felhívni a gyerekek figyelmét arra, milyen következményekkel jár, ha tétlenül nézzük az erőszakot.

Most azt a lehetősége kínáljuk fel a gyerekeknek, gondolják végig, és a kiscsoportos improvizációk formájában játsszák el a következő három lehetőséget, amelyben mód nyílik arra, hogy ne kelljen tétlenül szemlélünk az erőszak működését:

- A) csoport: A jelenet központi figurája az apát. Ő lesz az, aki fellépésével megállítja az öldöklést. (Érvei között lehetnek: hivatkozás az emberségességre; a kolostor szent hely, menedék; stb.)
- B) csoport: Központi figura: a várúr. (Vajon milyen okok készíthetik őt a harc megállítására? Megelégeti a vért? Lovagiatlan cselekedetnek tartja, hogy fegyvertelen emberekre támadjon? Megszólal a lelkiismerete? stb.)
- C) csoport: Központi figura: a lány. Kirohan rejtekhelyéről, és... (... a harcolók közé veti magát; még a harc megindulása előtt megjelenik, s szerzetesek csoportja és a katonák közé áll; a várúr előtt térdre hull; stb. Mi motiválja az áldozathozatalt?)

Az improvizációs játékok bemutatása után (a leghasznosabb egyenként, mindjárt a bemutatás után) szerepen kívül kezdeményezzünk beszélgetést a központi figura döntésének okairól.

13. Mindegyik kiscsoport bemutatója és a róla folytatott beszélgetés után/közben kérjünk meg a szereplők közül egy-egy szerzetest, ill. katonát arra, hogy mondja el az eseményeket kivizsgáló **egyházi törvényszék előtt, mi is történt a kolostorban. (TANÚSKODÁS konvenció)**

E konvenció segítségével ráirányíthatjuk a gyerekek figyelmét az eltérő nézőpontokra, a belőlük fakadó részrehajlások és előítéletek működésére, ill. jó lehetőséget kínálunk a megszólaló gyerekeknek arra, hogy gyakorolják az információ és az érzelmi reakciók összekapcsolását.



Befejezésül – akárcsak az előző döntésből következő elágazásnál – léptessük be a gyerekeket a **krónikairó** szerepébe, s kérjük meg őket: mint a kolostor történetének rögzítésével megbízott személyek rögzítsék az utókor számára, mi történt azon a bizonyos napon a kolostorban, hogyan folyt tovább a kolostor élete, illetve mi lett a lány későbbi sorsa. (NAPLÓK, LEVELEK konvenció)

A történetek mindenki által való megismerésére hasonló módszerekkel élhetünk, mint ott: felolvastathatjuk a KRÓNIKÁKAT; vitrinbe vagy falújságra tehetjük őket, mintha a egy középkori kódexeket bemutató kiállítás darabjai lennének; egybeköthetjük őket, s a kötetet úgy helyezhetjük el, hogy a csoport minden tagja kedve szerint elolvashassa a többiek írásait.