

de nem akadt rá jelentkező. Senki sem vállalta, hogy ebben a zavaros helyzetben a társulat élére álljon. Göteborgban, a Folkteaterben látott esti felnőtt előadásom a F. G. Lorca műveiből írt *Barracca*-ban először láttam félházaot ott tartózkodásom alatt. A társulat egyik zeneszerzője és rendezője, Lars-Eric Brossner mesélte, a Stadtteater körüli botrány elvette a felnőtt nézők kedvét a színházba járástól. Milyen szomorú, és milyen ismerős történet!

De vissza a stockholmi Stadtteaterbe! Az Unga Klara egyik alapítója, Gunnar Edander zeneszerző a „leveszínház” két előadására invitált. A nézőtérén lépcsősen elhelyezett asztalok, a művészek levest szolgálnak fel, déli 12 óra, kezdődik az előadás. Nyolc éve próbálták ki ezt a színházi formát (előadások ebéddidőben), azóta több színházban leutánozták. Jegyeket fél évre előre kell váltani, mert mindig teltház van.

Az egyik előadás, Strindberg életéből vett jelenetekkel és dalokkal, jól éneklő magyar színészért kiált – szívesen bemutatnám a Kolibri Pincében (levest is főznék hozzá).

Végül a két legnagyobb élményem. Az egyik: Suzanne Osten egy Dawn-kóros lány naplójából színpadra állított darabja. A címe: *Iréne új élete*. Gyerekeknek játsszák, sok humorral, szívbe markolóan rútol. Az előadás egyik csúcspontja a Down-kórosokat alakító szereplők Frank Sinatra *New York* című dalára szinte elrepülnek, ám mikor belép egy idegen, újra visszaváltoznak kedves bolondokká. Felfeltámadó és hirtelen elhaló ötletek, tréfák, szexuális játékok fűszerezik az előadást. A gyerekek nevetnek, a felnőtt nézőknek könnybe lábad a szemük. Ugyanezek a színészek este Csehov *Sirályát* játszották – egyszerűen, modernül, szívbe markolóan.

Kívánhat-e magának ennél többet egy marslakó?!



Társasági kronológia (avagy melyik dátumot ünnepeljük idén...)

- Az alakuló közgyűlés időpontja: 1988. december 10.
- Az alakuló közgyűlésen megválasztott vezetőség: elnök: Debreczeni Tibor; elnökhelyettes: Gabnai Katalin; elnökségi tagok: Kaposi László (belső ellenőr), Váczy Zsuzsa (gazdasági vezető).
- A Magyar Drámapedagógiai Társaság a Művelődési Minisztérium központi nyilvántartásába bejegyeztette 1989. január 13-án (122. folyószám alatt).
- Mivel a társadalmi szervezetekre vonatkozó törvény csak 1989 februárjában lépett hatályba, a törvény szerinti bejegyzés 1990. április 18-án történt meg a Fővárosi Bíróságon (1745. nyilvántartási szám alatt).
- *Jelentős jogi változás több kisebb alapszabály-módosítások után: 1999. április 20-tól kiemelten közhasznú szervezetté minősült a Magyar Drámapedagógiai Társaság.*

Improvizáció

– a drámajáték a tanulás szolgálatában –
Írta: David W. Booth és Charles J. Lundy
Fordította: Szentmiklósi Tamás
Szerkesztette: Kaposi László

A szerzőpáros könyvéből idézünk újabb játékokat, gyakorlatokat.

A szerkesztőnek be kell vallania, hogy – bár egy időben meglehetősen sokat foglalkozott a játékok gyűjtésével, feldolgozásával – az alábbiak közül némelyik újat jelentett számára. Másutt pedig a variációk, az egyes játékok „másként is játszható” volta miatt volt érdekes olvasmány az Improvizáció című, jobbára a tanulókat megszólító, vagyis tankönyv-jellegű kiadvány magyar fordítása.

Szobrok

Alkossunk 8-10 fős csoportokat! A gyakorlatot mindig csak az egyik csoport végzi majd, miközben a többiek a közönség szerepét töltik be (nekik is van feladatuk!). Az első csoportból két „szobrász” szobrot mintáz a csoport többi tagjából. A közönség ezután ötleteket ad, hogy a

szobrok kik, mik és hol lehetnének, ha élnének, s mi történhetne velük a jövőben. A szoborcsoport tagjai próbálnak megjeleníteni minél több ötletet. A szobrok ábrázolhatnak eseményt, érzelmi állapotot, de akár helyszínt is. Ha a csoport elakad, a közönség segíthet (pl. egy óriás járja dübörögve a vidéket; nagyon lehül az idő; az emberek éhesek stb.). Formázhatunk olyan szobrot is, ami

megváltoztatja a helyzetet, s majd kiderül, hogy ettől miként változik meg az egész szoborcsoport jelentése. Szavak lehetőleg ne hangozzanak el! A szoborcsoport tagjai próbálják csukva tartani a szemüket! A szobrászok előállíthatnak és használhatnak hangeffektusokat is. Amikor az egyik csoport végzett, egy másik kezdje el a gyakorlatot. A játékot kettőnél több csoport is játszhatja, mivel nagyon sokat lehet tanulni mások megfigyeléséből.

Némafilm

Alkossunk kisebb csoportokat! Mindegyik csoportból valaki elkezd egy mozdulatsort. A második játékos magában eldönti az első játékos mozdulatsorának helyét, idejét és mibenlétét, s aztán ő is bekapcsolódik. A csoport minden tagja hozzátesz valamit a jelenethez, amíg az teljessé nem válik. Például: az egyik játékos eszik, a másik leül az asztalhoz, a harmadik a pincér, a negyedik a főpincér. Amikor már mindenki bekapcsolódott, ügyeljetek arra, hogy mindenki emlékezzen a maga mozdulataira és a többiekhez fűződő viszonyára, hogy az egész csoport meg tudja ismételni a jelenetet. A gyakorlatot szavak nélkül végezzük, s csak utána beszéljük meg!

Összefagyva

Alkossunk kisebb csoportokat! Az egyik játékos vegyen fel egy testhelyzetet és „dermedjen meg”! (Kerüljük a megerőltető testhelyzeteket!) Egy másik játékos, mozdulatok és hangok segítségével, valahogyan felhasználja az első játékos testhelyzetét, s aztán mind a ketten „megdermednek” az újonnan kialakult testhelyzetben. A harmadik játékos már kettejük testhelyzetére építhet, aztán mindhárman „megfagynak”. A játék végére mindenkinek „meg kell fagynia”!

A szobrok életre kelnek!

Az egyik játékos szobrot formáz a testéből, vagyis felvesz egy pózt. Amikor készen van, akkor a párja a közelében keres egy helyet, s az első játékos testhelyzetéből kiindulva – anélkül, hogy hozzáérne – felvesz egy pózt. Így egy szoborpáros jött létre. Amikor ez megtörtént (lehetőleg szavak nélkül!), az első játékos keres egy új helyet (és új pózt) a második játékos környékén. Több fordulóban is alakíthatjuk szoborpárosunkat. A vezető jeladására mindkét játékos „dermedjen meg”! Mozdulatok, s ha kell, akkor szavak segítségével játsszatok le egy a szoborpárosból kiinduló helyzetet! Ha nem ugyanarra gondoltok, akkor játsszatok le ki mindkét variánst! Több játékosal is érdemes kipróbálni a gyakorlatot.

Ha már elég gyakorlottak vagytok, dolgozhattok hármas vagy négyes csoportokban is.

Kísérletezhetek a feszültségszint váltakoztatásával. Végezzétek az egyik gyakorlatot csekély, a másikat nagyobb intenzitással. Próbáljatok szó nélkül dolgozni! Utána beszéljétek meg a problémákat, az újszerű ötleteket és a leggyakoribb reakciókat!

Képek

Alkossunk két csoportot! Mindkét csoport álljon körbe, s a játékosok nézzenek a kör közepe felé! Mind a két csoportból egy-egy játékos álljon középre, s dermedjen meg egy valamilyen munkát, például házépítést vagy útjavítást

végző személy pózában! A többiek (csendben) gondolkodják végig, hogy miként illeszkedhetnének a képhez, s amikor eldöntötték, egyenként menjenek középre, s egészítsék ki a képet! Amikor már mindenki szerepel a képen, várakozzunk egy kicsit „fagyott állapotunkban”! Aztán „olvadjunk ki”, s beszélgessünk el: ki mit gondolt a képről, ki mit alakított rajta!

Lassított film

Alkossunk 6-8 fős csoportokat! Válasszunk ki egy tevékenységet, amit lassú mozdulatokkal el lehet játszani! Ilyen tevékenység lehet például egy futballmérkőzés vagy a hógolyózás. Beszéljük meg röviden, hogy mi fog történni a játék során, aztán lássunk munkához!

Ha a mozdulataink és gesztusaink szélesek, lazák, időnként pedig már-már túlhangsúlyozottak, akkor mozgásunk olybá hat, mint a *lassított film*. Fontos az is, hogy érzékeljük és átvegyük a csoport tempóját.

Lassítva kiválóan lehet bemutatni olyan agresszív tevékenységeket, mint például a verekedés. A legkülönbözőbb támadó, védő és kitérő mozdulatokkal – ütés, félreugrás, megtántorodás, esés – próbálkozhatunk, persze a mozdulatok legyenek mindig lassítottak, és soha ne érijünk ténylegesen egymáshoz! Még érdekesebb lehet lassított csatákat vívni olyan (képzeltbeli) nehéz terepeken, mint pl. vizesárok, mocsár. Tetszőleges zenei témára is improvizálhatjuk a lassított mozgást (például bankrablási jelenetet, vagy egy régimódi melodramát, eltúlzott mozdulatokkal és gesztusokkal).

Gyorsított film

6-8 fős csoportokban adjunk elő különböző jeleneteket (pl. rendőrök üldözzenek gengsztereket, vagy tömegverekedés tör ki egy vadnyugati kocsmában) – ezúttal azonban az átlagosnál gyorsabbak legyenek mozdulataink és gesztusaink. A háttérzene ebben a változatban is még szórakoztatóbbá teszi a játékot.

A szavakon túl

Az itt következő rövid gyakorlatok a kommunikációs csatornáinkat teszik vizsgálat tárgyává. Válasszunk párt magunknak, a párok egyik tagja lesz „A”, a másik „B” (a drámatanár pedig a játék vezetője).

1. A párok tagjai üljenek egymással szemben! „A” magyarázza el egy képzeletbeli gép működését „B”-nek, aki szükség esetén kérdéseket tehet fel „A”-nak. Némi idő múltán a vezető a „Válts!” utasítást adja. „A” és „B” erre (mintha mi sem történt volna) halandzsanyelven folytatja a beszélgetést. Amikor elhangzik a következő utasítás, „A” és „B” ismét értelmes nyelven kezd beszélgetni, és így tovább.

2. Üljetek háttal a partnereidnek! Beszélgetsetek el bármilyen témáról anélkül, hogy megfordulnátok, s látnátok egymást!

3. A párok üljenek egymással szemben, becsukott szemmel, s folytassák a beszélgetést.

4. Szemben ülve, beszéd és hangok nélkül játszunk: „B”-nek van valamilyen gondja (pl. szüksége van valamire), amit kizárólag mimikával próbál megértetni „A”-val, aki igyekszik segíteni neki.

5. Üljetek szemben egymással! „A” egy részlegesen halláskárosult fiatalember, aki csomagot akar feladni egy forgalmas postahivatalban, de nem ismeri ki magát az űrlapokon. „B” hivatalnok vagy (szintén) ügyfél lehet. Mi történik?

6. A párok tagjai egymással szemben ülnek, s megfogják egymás kezét. „B” szavak nélkül próbálja meg kifejezni valamilyen igényét, szándékát, amire „A” reagál.

Ezek a gyakorlatok a nonverbális kommunikáció megértése és gyakorlása miatt fontosak. Minden játék után beszéljük meg partnerünkkel a gyakorlat közben keletkezett érzéseinket: Melyik volt a legnehezebb gyakorlat? Hol akadt el a kommunikáció? Melyik kommunikációs csatornán tudtuk a legtöbbet közölni? stb.

Mesemondó

Alkossunk 10 fős csoportokat! Mindegyik csoport válasszon egy „Mesemondót”. Mesemondónk született mesélő: ha megkérdeznéd tőle az időt, valószínűleg elmondaná, a télen olyan hideg volt, hogy az órák befagytak, s ezért mind a mai napig három hónapot késnek.

A Mesemondó lesz a narrátor ebben a játékban – a csoport többi tagja az ő képzeletében él. Mesemondónk (szókása szerint) egy történetbe kezd, amelyet a csoport a hallottak szerint játszik el (emberi alakokon kívül eljátszhatók állatok, fák, sziklák, de akár a hófúvás is).

Természetesen időnként a szereplők (is) megszólalhatnak a saját figurájuk nevében, vagyis a Mesemondót (a narrátort) időnként felváltják a „színészek”.

A Mesemondók először (próbaképpen) valamilyen közismert történetet mondjon el (pl. a Piroska és a farkast). Jó, ha a történet befejezése nyitott, ugyanúgy függ attól, amit a játékosok tesznek, mint attól, amit Mesemondó mond. Ne feledjük, hogy nem egy megtervezett jelenet előadása a cél, hanem a rögtönzés!

Az alábbi tizenhárom gyakorlatot kisebb csoportokban, önállóan is végezhetjük. Nem szükséges hozzá más, mint egy valaki, aki vezetőként ismerteti az utasításokat. (Ezek a gyakorlatok egyéni munkára is alkalmasak.)

Transzformációk

1. Kezeiddel formázz egy felfújható strandlabdát. Nagy erőfeszítéssel, lassan szorítsd össze, hogy akkora legyen, mint egy focilabda! Érezd a kezekkel a méret és a forma változását! Az egész tested érzékelje és érzékeltesse az erő kifejtését – az arckifejezéseden is látható legyen!

Nyújtással alakítsd át a focit egy hosszú hengerré! Feszíts és húzd szét a henger két végét! Görgesd a hengert a kezeid között, hogy egyre szűkebb legyen a szája, mígnem nudlivá alakul át. Forgasd a nudlit! Húzogasd a két végénél, gyúrd össze, majd simítsd ki lapos koronggá! Hajítsd el mint egy frizbit! Hajtsd félbe a korongot, megint félbe, és így tovább, egészen addig, amíg porszemnyi nagyságú lesz a tenyeredben. Fújd el!

2. Ismételd meg a fenti gyakorlatokat, de most hirtelen erőfeszítésekkel! Túlozd el minden egyes erő kifejtés kezdetét és végét! Próbálj meg három fázisban eljutni a felfújható strandlabdától a focilabdáig!

Légyapapír

Ütközz bele valakibe vagy valamibe úgy, mintha ragadós lenne! Az érintkezési ponton (sajnos) odatapadtál – tested többi részével rúgkapálózva próbálj kiszabadulni!

Repülés

Egyik lábadon egyensúlyozva próbáld minden irányban mozgatni a tested! Mozgasd a fejed, a vállad, a csípőd, a térded! Hajolj, hintázz, cseréld a lábat, használd mind a két lábfejed! Oldalra kinyújtott karjaiddal végezz siklórepülést!

Kötéltánc

Araszolj előre egy képzeletbeli kötélre, s közben térded megfeszítésével érzékeltesd a kötélt rugózását! Testsúlyodat óvatosan helyezd át egyik lábadról a másikra! Próbáld még jobban behajlítani a térded! Próbáld hátrafelé menni!

Lepke

Egyik keziddel formázz lepkét! Ujjaidat tartsd egyenesen, miközben rezegteted őket; le-fel és körkörösön is mozgasd a kezéd a levegőben! Ahogy a lepke leszáll (megpihen az ujjadon, a válladon vagy valakinek az orrán), ujjaid nem rezegnek tovább, hanem lassú ritmusban hullámszerűen. Amikor a lepke elszáll, vedd észre (egy kis fejmozdulat), majd tekinteteddel kövesd a körkörös repülést!

Kígyóbúvóló

Hullámszerű karod a kígyó. Először rejtse el a hátad mögé! Aztán a kígyó szép lassan tekeredve váljék láthatóvá! Kezed – a kígyó feje – sziszegéskor megremeg.

Hasonmások

Először légy alacsony! Fordulj balra és nézz fel egy képzeletbeli magas személy arcára! Lassan fordulj vissza jobbra! Ahogy fordulsz, megnősz! Immár magas emberként nézz lefelé, hogy lásd annak az alacsony embernek az arcát, aki voltál! Átalakulás közben mindig ugyanarra a pontra nézz fel vagy le! Most pedig úgy változz át, hogy teljesen megfordulsz! Kísérletezz alapvető ellentétpárokkal – boldog és szomorú, fenyegető és riadt, dühös és bocsánatkérő.

Élve eltemetve

Alkoss meg két karaktert! Az egyik, aki gyenge és tehetetlen, a föld alá szorult. A másik, aki erős és tetterre kész, a segítségére érkezik. Séta közben segélykérő kiáltást hall. Vajon honnan érkezik? Fülel, figyel, keres, kutat.

A gyengébb egy lyukban kuporogva kiáltozik segítségért, hátha valaki meghallja. Az erős a fülét a földhöz tapasztja, majd dühödten ázni kezd. A gyenge kinyújtja a kezét; az erős csak ás és ás.

Valahányszor karaktert váltasz, fordulj egyet, hogy egyértelműen jelezd a váltást!

A megmenekülés pillanata: az erős lenyúl, s kezét ugyanott tartva, megfordul: a gyenge karakterre alakul át, akit (éppen) kihúznak a mélyből.

Az ajándék

Alkoss meg két karaktert! Az egyik az ajándékozó, a másik az ajándékozott. Kezdj ajándékozóként: találj ki egy tárgyat! Fordulj jobbra, és kínáld fel a tárgyat a képzeletbeli ajándékozottnak! Fordulj tovább, közben változtasd meg a kéztartásod és az arckifejezésed, hogy átalakulhassál az ajándékozottá! Ügyelj arra, hogy a felkínált tárgyat vedd át, ugyanabból az irányból!

Álarcos mulatság

Képzeld el, hogy öt álarc fekszik előtted egy asztalon: Meglepetés, Harag, Arrogancia, Tragédia, Komédia. Emeld fel Meglepetést, s nézz át rajta! Vedd fel Meglepetést úgy, hogy a kezdeddel közben eltakarod az arcod! Vedd el a kezded, hogy a maszk látható váljék! Feszítsd meg az arcod, hogy amikor a fejed jobbra és balra mozdítod, ne változzék az arckifejezésed! Vedd le Meglepetést – a kezded mögött az arcod újra közömbössé válik –, s menj vissza az asztalhoz! Válaszd ki Haragot, s vedd fel! Menj vissza és próbáld ki Arroganciát, aztán felváltva Tragédiát és Komédiát! Vajon milyen gyorsan tudod kicserélni őket? Az egyik maszk tapadjon az arcodra! Az ujjaidat bedugva a maszk széle alá próbáld lefeszíteni az álarcot! A fejed és a kezded maradjon egy helyben, a válladat és a karodat előre, a mellkasod hátrafelé mozgass, miközben erőlködsz!

Arcrajzolás

1. Közömbösség üljön ki az arcodra! A kezded emeld az arcodhoz, egészen közel, de ne érh hozzá! Lassan húzd végig a kezded az arcodon (arcod előtt!), üljön ki rá a félelem! A tekinteted egyenesen előre meredjen, ne érzékelje mozgó kezded! Lassan visszafelé húzva a kezded töröld le a félelmet, légy újra közömbös!

2. Ismételd meg a gyakorlatot úgy, hogy most mindig másféle érzélem üljön ki arcodra! Az átalakulások legyenek teljesek és pontosok! Milyen gyorsan tudod megalakítani és letörölni arcodat?

3. Próbáld ki a gyakorlatot egy társsal! Kezded lassan húzd végig közömbös arcán, hogy azon valamilyen másféle érzélem jelenjen meg!

Guberáló

Végy fel egy kis dobozt! Fordítsd el a kombinációs zárat, vagy pattintsd fel a lakatot! Van benne valami? Tedd a dobozt a zsákba, amiben a guberált javaidat hurcolászod! Emelj ki egy széles szájú üvegedényt, aminek teteje is van! Az óramutató járásával ellentétes irányban próbáld lecsavarni a tetejét, nagy erővel de óvatosan, nehogy az edény megsérüljön! Na végre! Pfuj, micsoda bűz! Az óramutató járásával megegyező irányban csavard vissza gyorsan a tetőt, s hajítsd el az edényt!

Emelj ki egy palackot! Még mindig van benne folyadék. Nagy erővel húzd ki a dugót! A halomból vegyél ki egy poharat, fújd le róla a port (köhögés), és tölts! Töltés közben tartsd a poharat egy kicsit lejjebb. Csettintés, amikor megtelt. Igyál!

Húzzál ki egy átázott takarót! Tekerd össze és csavard ki! A takaró most már sokkal könnyebb. Hajtsd össze és rakd a zsákodba!

Folytasd a kincskeresést, amíg a zsákod színültig meg nem telik, aztán vedd a válladra, s cipeld el a bűvőhelyedre!

Kombináció/transzformáció

Mozdulatokkal jeleníts meg egy élettelen tárgyat – nem egy tárggyal szembekerülő karaktert, hanem magát a tárgyat. Válassz ki két vagy három, egymástól teljesen független tárgyat, és mozdulatokkal játssz el egy helyzetet, amelyben egy karakter *logikus módon* találkozik velük. Válassz két, egymástól teljesen független tevékenységet, eseményt vagy helyzetet, és adj elő olyan mozdulatokat, amelyek logikus módon összekapcsolják a kettőt egy összefüggő cselekménnyé.

Válassz egy karaktert, tárgyat és állatot. Mozdulatokkal játssz el egy jelenetet, amelyben mind a három logikus módon fonódik össze.

Az alábbi gyakorlatokat kiscsoportokban célszerű végezni.

Varázsdoboz

A csoport alkosson meg egy nagy dobozt! Álljatok a doboz köré! Egyikőtök nyissa ki, s vegyen ki belőle egy tárgyat! A tárgyat írja le kezeivel, majd használja! Aztán adja oda valaki másnak a körből! Az átvevő nyújtás, préselés vagy húzás útján változtassa meg az ajándék formáját, hogy abból egy másik tárgy legyen! Így lehet a teleszkópból nádpálca, a nádpálcából trombon, a trombonból tangóharmonika. Mindenki adja tovább az átalakított ajándékot valaki másnak! Ha akarjátok, vissza is tehetitek az ajándékot a varázsdobozba, hogy egy másik tárgyat vegyetek ki a további játék céljából.

Láda

Az első játékos kezdi ezt a gyakorlatot, aki aztán segítséget kérve fokozatosan bevonja a csoport összes tagját. „Alkoss meg” egy hatalmas ládát, majd próbáld odébb tolni! Üss az oldalára, nyomkodd és taszigáld! A kezdedet a láda oldalán tartva egyenesítsd ki a könyököd, s lökd el a vállad és a mellkasod a doboztól! A fenébe! Meg sem moccan!

Lökd meg a válladdal! Szorítsd a karod válltól könyökig a ládához! Ahogy a karod és felsőt tested a láda felé nyomul, a csipőd távolodik tőle! Ezúttal sem jártál szerencsével.

Nyomd a fenekeddel. A láda még mindig nem mozdult meg. Hívj (szavak nélkül) segítségül másokat!

Most már mindenki nekifeszül a doboznak. A csoport tagjai a legkülönbözőbb módokon próbálkoznak, s közben figyelik egymást, nehogy „szem elől tévesszék” a ládát. Na, most mindenki! Egy... kettő... három! Hórukk! A láda lassan elmozdul, s veled együtt ti is mindnyájan.

Ki vagyok?

Válassz egy társat! Döntsd el magadban, hogy ki leszel (mondjuk a Mikulás), s ki lesz a társad (mondjuk a Mikulás segédje)! Ezután kezdj el beszélgetni társaddal az általad választott szerepben és viszonyban, amit, persze, nem társz fel előtte (pl.: „Minden elkészült ma estére?”) Partnered legjobb „tudása” szerint válaszol. A játék akkor

ér véget, amikor partnered kitalálja, kinek a szerepét játszod.

Híres emberek

1. Mindenki leírja egy-egy híres – valóságos (Jeanne d'Arc) vagy fiktív (Superman) – ember nevét egy papírra. Rakjátok az összes nevet egy kalapba vagy dobozba, s kérjétek meg tanárotokat, hogy tűzzön vagy ragasszon egy-egy cédulát mindenki hátára! A teremben sétálva próbáljátok meg kitalálni neveteket úgy, hogy igen-nem kérdéseket tesztek fel társaitoknak! Ha kitaláltad, hogy ki vagy, tűzd a papírt a melledre, és segíts a többieknek!
2. Játsszátok el a játékot újra, de ezúttal próbáljátok meg szavak nélkül!
3. Játsszátok el a játékot harmadszor is: most mindenki csak kijelentéseket tehet arról, hogy szerinte ki ő. Kijelentheted például, hogy „Nő vagyok.”, de nem teheted fel a kérdést: „Nő vagyok?” A többiek csak igen-nem válaszokat adhatnak.

Boldog családok

Négy fős csoportokban írjatok kártyákra családi neveket és pozíciókat. Minden családnak négy tagja (és négy kártyája) van, például: „Johnson, apa”, „Johnson, anya”, „Johnson, leánygyermek” és „Johnson, fiúgyermek”. (Ha az osztály létszáma nem többszöröse a négynek, lehetnek nagyszülők is.) Keverjétek össze a kártyákat, s kérjétek meg tanárotok, hogy ossza ki őket (mindenki egy kártyát kapjon)! Tanárotok jelzésére kezdjétek fel s alá sétálni a teremben, közben cseréljétek kártyákat egymással. A tanár újabb jelzésére a családtagoknak meg kell találniuk egymást, majd le kell ülniük családonként egy-egy székre. Az a család esik ki, amelyik utoljára ül le. A kommunikáció lehet akár verbális, akár nonverbális.

Én ez és ez vagyok

A játéknak az a célja, hogy előbb mindenki találja ki a maga szerepét, majd egy közös történetet kidolgozva hozzatok az összes szerepet kapcsolatba egymással! Választott szereped lehet bármelyik nemű, idősebb vagy fiatalabb nálad, történelmi, fiktív, filmből vagy tévéműsorból vett, ismert vagy általad kitalált.

Négyes vagy hatos csoportot alkotva üljétek le körben. (Ne beszéljétek meg előre, hogy ki milyen szerepet válasszon, vagy hogy mi legyen a történet.) Mindenki mondja el, hogy milyen szerepet alakít, beszéljen a figura külsejéről, életkoráról, egészségi állapotáról, munkájáról és bármiről, amit szükségesnek tart. A többiek feltehetnek kérdéseket a szerep pontosítása végett.

Menjétek végig a csoporton, hogy mindenkinek tisztázdjék a szerepe. A szerepek részint összefügghetnek, nyugodtan vállalhatsz például rokoni viszonyt a korábban bejelentett szerepek bármelyikével. Lehetsz például bárki másnak, akár történelmi, akár fiktív alaknak a nagynénje, unokatestvére vagy nagyszülője; kijelentheted, hogy barát vagy szomszéd vagy; természetesen az is lehetséges, hogy senkit nem „ismersz” a többi játékos közül.

Lehet jelentkezéses alapon mesélni a történetet, de mehettek körbe is. (Általában jobb, ha mindenki az általa választott ponton kapcsolódik be a történetbe.) Az első

játékos bárhogyan kezdhet (pl. felkelhet, reggelizhet, és a helyi busszal elmehet munkába).

Mindenki találjon valami összekötő kapcsot egy vagy több más játékosal, és segítsen a történet továbbgördítésében. Próbáld „feladni a labdát” másoknak, hogy belép-hessenek a történetbe.

A történetnek nem kell feltétlenül kereknek lennie. A játék akkor válik teljessé, ha már mindenki a történet részese lett, s valamilyen módon előrevitte. Mihelyt világosan kirajzolódik egy történet vagy helyzet, döntsétek el, hogy rögtönöztök egy lezárást, vagy abbahagyjátok és megbeszélitek a játékot.

Váróterem

Alkossatok négyes vagy ötös csoportokat. Mindenki képviseljen el magának valamilyen sztereotip szerepet – csavargó, üzletember, vásárló stb. – és valamilyen okot, amiért valahol várakoznia kell – mondjuk a fogorvosnál, egy vonat érkezésére, egy csecsemő megszületésére, egy kutyával vagy macskával az állatorvosi rendelőben, autójavításra vagy -mosásra és így tovább. Ezután gondold azt, hogy a csoport minden tagja ugyanazért várakozik, mint te! Kérdéseket tehetsz fel a többieknek, s tetszés szerint reagálhatsz arra, amit mondanak. A cél az, hogy ne nevesd el magad, valakit viszont megnevetessél anélkül, hogy elárulnád pontosan, miért várakozol.

Rábeszélés

Válassz egy társat, akivel feldolgozzátok az alábbi helyzetek mindegyikét! A helyzeteket játsszátok el fordított szereposztásban is!

- Beszélj rá édesapádat/édesanyádat, hogy kapcsolja át a tévét arra a műsorra, amit te akarsz nézni!
- Beszélj rá testvéred, hogy adja kölcsön a legdrágább, legféltettebb kincsét!
- Beszélj rá édesapádat, hogy az inflációhoz igazítsa a zsebpénzed!
- Beszélj rá a pultost a cukrászdában, hogy nagyon nagy adagot adjon a kedvenc pudingodból!
- Beszélj rá a nálatok élő nagymamádat/nagypapádat, hogy hétvégére, amikor szüleid távol lesznek, menjen el hazulról, mert bulit akarsz rendezni!
- Beszélj rá a buszvezetőt, hogy jegy nélkül utazhass haza, mert nincs pénzed!

Egy nap XY életében

Válassz egy társat! Ezekben a gyakorlatokban egyikőtök mindig ugyanazt, a másik pedig minden esetben más-más szerepet játszik. Minden egyes gyakorlatot ismételjétek meg fordított szereposztásban! A cél az, hogy az állandó szerepben következetes legyél, a mindig változó szerepekben pedig rugalmas.

Diák

- az egyik szülővel reggeli közben
- a testvéredel, aki kölcsön akarja kérni valamelyik ruhadarabját
- a tanárával, aki beszélni akar veled az iskolai munkájáról
- barátjával, akivel megbeszéltek, hogy mit csinálnak aznap este
- az iskolaigazgatóval, aki behívta az irodájába sorozatos kérésed miatt

Anya

- fiával/lányával reggelizés közben
- egy bolti eladóval, aki többet számított fel
- egy munkatárssal munka közben
- egy ritka látogatóval (pl. vallási vezető, nem kedvelt rokon)
- férjével vacsora közben
- a barátnőjével, aki beugrott hozzá

Apa

- feleségével reggeli közben
- munkatársával munka közben
- főnökével, akit szívességre kér
- legjobb barátjával, akinek ugyanaz a hobbi
- gyermekének tanárával a fogadónapon
- későn haza érkező fiával/lányával

Más cipőjében

1. Alkossatok négyes csoportokat, s vegyétek fel az „A”, „B”, „C”, „D” neveket. „A” interjúolja meg „B”-t, „C” pedig „D”-t. Az interjú legyen elég mély, s tartson legalább 10 percig. Témája ölelje fel a családi körülményeket, az életrajzot, a világnézetet, az érdeklődési kört stb.

2. A következő részt könnyebb eljátszani, mint elmagyarázni! Te, „A”, miután meginterjúvoltad „B”-t, azt fogod képzelni, hogy „B” vagy, „C” pedig ugyanezt teszi „D”-vel. Most „D” fogja meginterjúvolni „A”-t (aki úgy tesz, mintha „B” lenne), „B” pedig „C”-t (aki úgy tesz, mintha „D” lenne). Csak olyat mondhatsz képzeletbeli „B”-ként és „D”-ként, amit hallottál, vagy amit szerinted „B” és „D” mondana. Nemcsak a gondolkodásmód és az információk fontosak, de a nonverbális kommunikáció is – ahogyan „B” vagy „D” ülne, gesztikulálna, amilyen kifejezések megjelenének az arcán. Az összegyűjtött végszavak és támpontok alapján próbáld a lehető legjobban eljátszani a másik személyt. Amikor a tanár jelzi, hogy lejárt az idő, „A” és „C” visszamegy eredeti partneréhez, hogy megállapítsa, kitalált válaszaitok milyen közel jártak a valósághoz. Játsszátok el a gyakorlatot úgy is, hogy „B” és „D” készíti az első interjúkat.

Konfliktus

Válassz egy társat, s aztán döntsétek el, hogy ki melyik szerepet játssza az alábbiak közül! Kezdjétek a párbeszédet a megadott módon, majd addig folytassátok, amíg a konfliktust meg nem oldottátok (a fizikai erőszak nem tartozik a lehetséges megoldások közé)!

Fiú- vagy leánygyermek: Mama/Papa, elvihetem a kocsit ma este? Nagyon fontos.

Szülő: Szükségem van a kocsira ma este.

Fiú: Ragaszkodom hozzá, hogy közösen álljunk a vacsora-számlát.

Lány: Hadd fizessék. Végül is én többet keresek.

Főnök: Ma este túlóráznia kell. Rendkívüli helyzet adódott.

Beosztott: Haza kell mennem. Ma van a lányom születésnapja.

Háztulajdonos: Fizesse ki a lakbért! Már két hónappal el van maradva.

Bérlő: Amíg nem javíttatja meg a mosogatót, nem fizetek.

Vásárló: Kérem vissza a pénzem! Ez a kenyérpírtó nem működik.

Eladó: Le kell vásárolnia. Mi nem váltunk vissza semmit.

Diák: Nem tudom megírni a dolgozatot. Kosármeccsem volt.

Tanár: Meg kell írnod. Van, ami fontosabb a kosárlabdánál.

Gyárigazgató: Ha tovább sztrájkolnak, be kell zárnom a gyárat örökre.

Szakszervezeti vezető: Az alkalmazottak nem tudnak megélni a mostani bérükből.

Kedélyállapot-változások

1. Válassz egy társat – egyikőtök lesz „A”, a másik „B”. A magára ölt valamilyen hangulatot – vidám, szomorú, ingerült, dühös, szívélyes, unott –, és elképzeli, hogy mi váltotta ki kedélyállapotát. „B” átveszi „A” kedélyállapotát, s ugyanúgy viselkedik, tehát „B” is szomorú, vidám stb. lesz.

2. Most „B” választ magának kedélyállapotot. „A” megpróbálja kideríteni, mi az, s aztán az ellentétes hangulatot ölti magára.

3. „A” valamilyen erős érzésre – félelem, bátorság, hűség, odaadás, gyűlölet, gyengédség, öröm stb. – gondol, s elképzeli, hogy valamilyen problémája támadt „B”-vel. „A” minden tőle telhetőt elkövet, hogy az érzést átadja „B”-nek, hogy tehát „B” legyen ijedt, bátor, hűséges és így tovább.

4. „B” kitalál magának valamilyen kisebb gyakorlati problémát (valamije elromlott, valami fontosat elveszített, valamije elszakadt, megvágta a kezét stb.), s azért, hogy segítséget kapjon, dicséret és „körüludvarolja” „A”-t. „A”-nak elege van ebből, s csak ímmel-ámmal segít.

A helyzetgyakorlatok végeztével érzéseidet beszéld meg partnerreddel!

Fonák szerepek

1. Ezek a gyakorlatok lehetnek csak szórakoztatóak, de az is előfordulhat, hogy mélyebb, komolyabb interakciókhoz vezetnek. Az alábbi helyzetekben az a különös, hogy az adott szerepben mindig van valami szokatlan, „nem odaillő”.

Válassz partnert és dolgozzátok fel a helyzeteket úgy, hogy arányosan osztjátok el a „fonák” szerepeket:

- apa/anya, aki kénytelen pénzt kérni fiától/lányától;
- tanár, akiről kiderül, hogy puskázott egy nyilvános vizsgán;
- rendőr, aki összeomlik és sírva fakad, amikor letartóztat valakit;
- hajóskapitány, aki tengeribeteg lesz;
- bíró, akit áruházi lopáson érnek;
- katona, aki nem hajlandó harcolni;
- orvos, aki folyton panaszkodik, hogy valami baja van;
- diák, aki sokkal többet tud tanáránál.

2. Kiscsoportokban dolgozzátok fel a helyzeteket úgy, hogy további szereplőkkel bővítek a jeleneteket!