

Folytatás? Természetesen az ideális az lenne, ha minden drámaóra járó tanulónk a négy év alatt legalább egyszer részt vehetne egy színházi nevelési program megvalósításában, ebben az igen kemény tanulási tevékenységben. Ez viszont évi három-négy foglalkozás előkészítését, utaztatását jelentené, ami sajnos kivitelezhetetlen, de talán... stb.



Drámapedagógiai eszközök az ifjúsági vezető-képzésben

(bírósgai játék)

Trencsényi Imre és Trencsényi László

A gyerekmozgalmak, így esetünkben a magyar úttörőmozgalom is folyamatosan tesznek erőfeszítéseket azért, hogy vezetőik képzettek, felkészültek legyenek. Állami képzés ma – ellentétben több más európai országtól – e célra nem folyik, így klasszikus civil eszközök és civil módszerek kívántatnak.

Így van ez a nagy (bár igen bonyolult) hagyományú százezres gyerekszervezettel, az úttörőmozgalommal is. Csillebérci fellegvárában három hétvégén zajlik önkéntes résztvevőkkel a képzés. Jellegzetessége, hogy un. ifivezetők (14-18 évesek) és felnőtt vezetők (jobbára pedagógusok) együtt töltik az időt, bőségesen nyílik tehát mód a nemzedékek együtt tanulására, egymástól tanulására. Különösen alkalmas ez az összetétel a mozgalom értékrendszerének, hagyományrendszerének feldolgozására is.

Négy órás mozgalomtörténeti foglalkozás (előadás, beszélgetés, dokumentumokkal folytatott kreatív játék stb.) előzte meg azt a játékot, képzeletbeli bírósgai tárgyalást, melyben drámapedagógiai eszközöket alkalmaztunk.

Ezt mutatjuk be alábbiakban. Az indító helyzet kézenfekvő, hiszen az 1946-ban alakult magyar úttörőmozgalom cipeli a hátán értékes hagyományait s megkísértéseinek, botlásainak, árulásainak emlékét is. Vajon mi tartozik mindebből a mai serdülőnemzedékekre? Miként állnak ki a nyilvánosság előtt, hiszen kiállnak *úttörőként*? (Adatszerűen: az ország mintegy 500 településén, jobbára falvakban, néhány keleti nagyvárosban működik úttörőközség.)



A bemelegítő játékban villámválaszokat kell mondaniuk a résztvevőknek, aszerint hogy húnyt szemmel piros vagy fehér korongot húznak-e, be kell fejezniük a mondatot:

- *Az úttörőben az a jó, hogy...*
- *Az úttörőben az a rossz, hogy...*

Az alapjáték indítása ezután, ha túlzás is, de csaknem életszerű: a játékvezetők újságkivágást osztanak szét a résztvevők között:

AZ EZERÉVES HÍRMONDÓ KÖZLEMÉNYE :

FELJELENTETTÉK A MAGYAR ÚTTÖRŐK SZÖVETSÉGÉT. A VÁD SZERINT A MAGYAR ÚTTÖRŐK SZÖVETSÉGE FELETT ELJÁRT AZ IDŐ, PÁRTÁLLAMI MARADVÁNY, BÜROKRATIKUS SZERVEZET, NEM IS LÉTEZIK, NEM TARTJA TISZTELETBEN AZ ÉRTÉKEKET, NINCSENEK HAGYOMÁNYAI, NINCS JÖVŐKÉPE.

A FÜGGETLEN BÍRÓSÁG A FENTI TARTALMÚ VÁDIRAT ALAPJÁN, ELRENDELTE A TÁRGYALÁST. A TÁRGYALÁS NAPJÁT KITŰZTÉK. NAGYSZÁMÚ TANÚ MEGHALLGATÁSÁRA KERÜL SOR. A VÁDLOTTAT ÜGYVÉDEK KÉPVISELIK A PERBEN. KÍVÁNCSIAN VÁRJUK A FEJLEMÉNYEKET.

Ezután a játékvezetők közlik, hogy bírósgai játék következik, s „szerepeket” húzatnak a résztvevőkkel. (A szereposztás teljesen véletlen, a játékosok nem saját álláspontjukat képviselik, hanem a szerepbélit. Ez a legszigorúbb szabály.) Ki-ki a felkészülési időben értelmezi szerepét, felkészül a játékra. A bírósgai tagjai vezetik az ülést, az ügyészek betérjesztik a vádiratot, megismerkednek a tanúkkal, megismerik lehetséges vallomásukat, a védők ugyanezt teszik, készülnek a védelemre. Ebben a szakaszban a tanúk feladata a legösszetettebb, meg kell alkotniuk szerepüket, először is dönteni kell, hogy terhelő vallomást, vagy felmentő vallomást tesznek-e, aztán, hogy kik is ők (milyen életkorúak, milyen neműek, mikor voltak – vagy nem voltak – úttörők, egyáltalán el kell képzelniük, felépíteniük sorsukat). Ebben segítséget kapnak a játékvezetőktől,

akik mint „memória” állnak rendelkezésre (mindketten saját élményeikkel felkészültek a mozgalom múltjában és jelenében), s a kérdezőknek egy-egy jelzéssel, anekdotával, információval segítik szerepük-vallomásuk megformálását. Lehet a játékban „joker” is húzni. Ilyenkor a játékos választ, hogy melyik szerepből készül fel, s a tanúk közt is van „joker”, ebben az esetben nincs támasz, magának kell megalkotni szerepét (a konkrét játékban az „abszolút joker” a Védőkhöz állt, a tanúk „jókere” pedig az „egyenruha-viselő” szerepét választotta).

Milyen szerepek voltak?

- 5 bíró
- 5 ügyész (a vád képviselője)
- 5 védő
- „joker” (e kártya húzója maga határozhatja meg szerepét)
- tanú 1.: éhező, hajléktalan gyerek, serdülő
- tanú 2.: politikai rendezvényeken (nagygyűlés, felvonulás) sorfalat álló gyerek, serdülő
- tanú 3.: táborozások résztvevője
- tanú 4.: tanulmányi eredményein folyamatosan javító tanuló, serdülő
- tanú 5.: őrsvezető, gyerekközösség vezetője
- tanú 6.: nemzetközi kapcsolatokkal rendelkező gyerek, serdülő
- tanú 7.: hulladékgyűjtő akciókban résztvevő gyerek, serdülő
- tanú 8.: öntevékeny művészeti alkotócsoporthoz tagja, művészeti seregszemlén fellépő gyerek, serdülő
- tanú 9.: sportversenyeken induló gyerek, serdülő
- tanú 10.: tanú-joker (e kártya húzója maga határozhatja meg szerepét)

A felkészülés alatt berendezzük a termet, a bíróság elnöke megnyitja a tárgyalást, a vád és a védelem felvonultatja tanúit, kérdések sorát kapják, a „jogászok” élénken replikáznak, keresik az igazságot. Végül a Bíróság döntéshozatalra visszavonul. Majd a „Magyar Köztársaság nevében” ítéletet hirdet.

1999. március 6-án, Csillebércen felmentő ítélet született. A védelem – többszöri drámai fordulat, kritikus vallomások meghallgatása után – az utolsó védőbeszédben perdöntő bizonyítékot mutatott fel. A Magyar Úttörők Szövetségének 1989-ben kelt, az átalakulást, az igazi civil szervezetté válást dokumentáló ún. Egyezményt, illetve az „Úttörők a barátságos harmadik évezredért” elnevezés alatt meghirdetett ezévi szövetségi programok listáját. Az ügyész elfogadta az ítéletet.

A „pro és kontrák” emléke sokáig élni fog a résztvevőkben. Megértették, hogy a mérlegelés, a hagyományok ismerete és értékelése folyamatos emberi kötelességünk.



Improvizáció

– a drámajáték a tanulás szolgálatában –

Írta: David W. Booth és Charles J. Lundy

Fordította: Szentmiklósi Tamás

Szerkesztette: Kaposi László

A szerzőpáros könyvéből néhány játékot, gyakorlatot közlünk ízelítőként.

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.

Hová tartozom?

1. Válasszatok magatok közül játékmestert, akinek az lesz a feladata, hogy kiadja az alábbi utasításokat! Egyeztetek meg egy indító jelzésben (pl. egy füttyentés, ami azt jelenti: „rajta!”). Próbáljátok minél gyorsabban teljesíteni az utasításokat!

- Álljatok sorba növekvő magassági sorrendben, úgy, hogy a legalacsonyabb személy kerüljön a sor elejére!
- Alkossatok sort a születésnapok rendjében – azok kerüljenek a sor elejére, akik januárban születtek!
- Álljatok fel egyenes sorban, életkor szerinti sorrendben – a legfiatalabb kerüljön a sor elejére!
- Álljatok cipőméret szerinti sorrendbe – a legkisebb cipőméretű kerüljön a sor elejére!