

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.: őrvezető, 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!

- Álljatok fel egyenes sorban aszerint, hogy ki milyen számú házban lakik – a legkisebb házászámú kerüljön a sor elejére (akiknek egyforma házászámuk van, azok álljanak egymás mellé)!
- Álljatok sorrendbe, aszerint, hogy kinek milyen betűvel kezdődik a keresztnéve (akiknek egyforma keresztnévük van, azok egymás mellé álljanak)!

2. Válasszatok új „játékmester”, aki tetszés szerinti sorrendben ismételteti meg a fenti utasítások bármelyikét, de az utasításokat meg is változtathatja, mégpedig úgy, hogy a sorok ne növekvő, hanem csökkenő sorrendűek legyenek, a sor elejére például nem a legalacsonyabbak, hanem a legmagasabbak kerülnek stb.

Játszhatunk úgy is, hogy a csoportot két részre osztjuk – ekkor két csapat játszik „egymás ellen”. Az a csapat szerez pontot, amelyik előbb teljesíti az adott utasítást.

Bemutakozás

1. Alkossatok kört. Egykötők mondja meg a nevét, s közben tegyen valamilyen mozdulatot, mondjuk tapsoljon a feje fölött, végezzen kígyózó mozgást vagy hajoljon előre stb. A csoport ismételteti meg a nevet, s azzal együtt a mozdulatot is! A játék addig tart, amíg mindenki be nem mutatkozott.

A második fordulóban valamilyen „drámai módon” (például suttogva, sikítva vagy ujjongva) közöld a neved és egy másik gesztust alkalmazz!

2. Alkossatok öt-hat fős kiscsoportokat, és válasszatok ki valakit, aki keresztnévét közölve elkezdheti a játékot. A tőle jobbra álló megismétli a nevet, s hozzáteszi a sajátját. A harmadik személy megismétli az első két nevet, s közli a sajátját is. És így tovább, amíg mindenki be nem mutatkozott. Ezután mindenki írja körül többször a kört, s ismételteti el az összes nevet!

3. Két csoport egyesüljön, s ismételteti meg a játékot!

4. Az összes csoport egyesüljön egy nagy körben, s ismételteti meg a játékot!

5. A játéknak ezen a pontján tegyetek valamilyen alliteráló melléknevet a keresztnévek elé, például: „vidám Vilmos”, „törékeny Tamara”, „ravasz Réka”.

6. Járjatok fel s alá a teremben úgy, hogy közben aszerint mozogtok, viselkedtek, amilyen melléknevet választottatok magatoknak: a „szomorú Szandra” ábrázata legyen búskomor, az „izmos István” fitogtassa erejét! Ahogy a teremben sétálva találkozol valakivel, közöld vele az alliteráló melléknevet, majd a keresztnéved. Egy idő után már csak a melléknevet közöld, s hagyd, hogy a szembejövő maga találja ki a hozzáillő keresztnévet!

Név-párbaj

Mindnyájan vadnyugati banditák lesztek, akik alig várják, hogy összemérjék erejüket valakivel. Lassan sétáljatok fel s alá a teremben, miközben a többieket figyelitek. Mihelyt összetalálkozik a tekintetek valakiével, tegyetek úgy, mintha előrántanátok egy pisztolyt, s a keresztnévét hangosan kiáltva „lőjétek le” a másikat. A párbajt az nyeri meg, aki előbb kiáltja el a másik nevét (helyesen). Erre a

másiknak „holtan kell összerogynia”. Az a város leggyorsabb „név-lövője”, aki a legtovább marad életben.

Üres szék

Üljetek le körben elhelyezett székekre, s egyet hagyjatok üresen! Az a játékos kezd, aki az üres széktől balra ül. „A tőlem jobbra lévő szék üres. Ha „X” (és itt egy másik játékos neve következik) ráül, ő lesz az ügyes.” Mihelyt a kiválasztott játékos feláll, hogy odaüljön, természetesen egy másik szék szabadul fel a körben. Mindig az mondja el a „rigmust”, aki az éppen üres széktől balra ül. Jó néhány percig, és lehetőleg gyors ütemben játszunk!

Általános helycsere

A csoport összes tagja – egy fő kivételével – a patkó alakban elrendezett székeken foglal helyet. A szék nélkül maradt játékos (a „pillanatnyi” irányító) a patkó két végétől egyenlő távolságra áll. Elkiáltja két csoporttag nevét, akiknek helyet kell cserélniük, de közben (mielőtt a helycsere megvalósulna) az irányító is megpróbál leülni a két szék valamelyikére. Az lesz az új irányító, akinek nem jut szék. Az irányító bármikor vezényelhet *általános helycsere*t is – ilyenkor mindenkinek föl kell állnia, hogy másik helyet keressen magának.

Ölelj meg, mert üldöznek!

Döntsétek el, ki legyen a fogó! Csak az érezheti biztonságban magát, aki megölel valakit. Egyszerre csak ketten „ölelkezhetnek”! A játékosoknak állandóan mozgásban kell lenniük, csak akkor állhatnak meg, hogy összeölelkezzenek valakivel, ha a fogó veszedelmesen közeledik!

Harmadik személy

1. Alkossunk párokat! (Lehetőleg olyan társat válasszunk, akit nagyon jól ismerünk!) A feladat: beszélj a partnerednek magadról egy téged ismerő személy szemszögéből! Ez a valaki lehet például az édesapád, a nővéred vagy a legjobb barátod. Ha például Jánosnak hívnak, s az édesapád szemszögéből beszélsz magadról, kezdheted így is a monológodat: „János minden reggel olyan álmos, hogy tízszer is szólnom kell neki, hogy keljen már ki az ágyból.” Beszélhetsz a külsődről, a személyiségedről, a legkedvesebb időtöltéseidről és így tovább, de egy pillanatra se feledkezz meg arról, hogy az édesapád gondolatait öntöd szavakba! Ha a partnered mesél, figyelj nagyon, mert a most megszerzett információkat a játék következő fordulójában tovább is kell vinned. Feltehetsz kérdéseket is, hogy minél több háttér-információhoz juthass! Íme, néhány ötlet, hogy mit kérdezhetsz „János édesapjától”:

- Mi az, amire János büszke?
- Van-e beceneve, s tetszik-e neki?
- Melyik tárgyához ragaszkodik leginkább?
- Mi a legfurcsább dolog, ami valaha is megtörtént Jánossal?
- Mi volt az eddigi legkínosabb élménye?
- Vacsora után mivel tölti az idejét?
- Hol nyaralt (kirándult, táborozott stb.) eddig a legjobban?
- Melyik a kedvenc könyve? Miért?

- Kiskorában mi volt a kedvenc játéka?
- Mit szeretne megváltoztatni magán?
- Milyen vágyai vannak?

A játék szerepcserével folytatódik.

2. Amikor mind a két partner végzett, leülhetnek a körben, ahová az osztály összes tagja visszatér a gyakorlat után. A válasszunk ki egy játékos, aki elsőnek mutatja be partnere a csoportnak, méghozzá úgy, hogy ő is azt a szerepet alakítja, amit partnere, amikor bemutatja magát (például ő is János édesapjának gondolatait fogalmazza meg fiáról)!

„Kikiáltó”

1. Döntsétek el, hogy ki lesz a „kikiáltó”, a többiek pedig álljanak párokba! A párok tagjai forduljanak egymással szembe! Amikor a „kikiáltó” elkiáltja magát, hogy „Szemtől szemben!” vagy „Egymásnak háttal!”, teljesítsétek az utasítást! Amikor a „kikiáltó” azt kiáltja, hogy „Csere!”, mindenki keressen magának új párt, akivel vagy szemtől szemben vagy háttal megáll.

A „kikiáltó” másféle utasításokat is adhat, például „lábujj a lábujjhoz”, „térd a térdhez”, „könyök a térdhez” stb.

Némi idő múltán a „kikiáltó” is választ magának társat, s valaki más adja ki az utasításokat.

2. A „kikiáltó” ezúttal határozószavakat fog kiáltani, mondjuk azt, hogy „zajosan” vagy „boldogan”, s a többieknek eszerint kell járkálniuk a teremben.

„Úgy”

Valaki hagyja el a termet. A többiek válasszanak egy határozószót, mondjuk azt, hogy „félénken”. Amikor a kiküldött játékos visszatér, ki kell találnia a határozószót úgy, hogy megkér játékosokat, csináljanak valamit „úgy”. Például azt kéri, hogy „Rázzatok kezet úgy!”, mire a felkért játékosok nagyon félénken kezek ráznak. Vagy azt is mondhatja egyikük, nagyon félénk hangon, hogy „Nem akarok.” A kiválasztott játékos minden egyes utasítás után rá kell kérdeznie a szóra. A játék akkor ér véget, amikor vagy helyesen kérdez rá a szóra, vagy feladja.

Atom

A csoport a „kikiáltó” utasításait követve mozog a teremben (pl. „Kocogj!”, „Szökdelj!” stb.). Amikor a kikiáltó egy számot kiált, mondjuk azt, hogy „Kettes atom!” vagy „Ötös atom!”, a többieknek – minél gyorsabban! – ilyen létszámú csoportot kell alakítaniuk. Az „Egyes atom!” utasításra mindenkinek zárt, „önmagát ölelő” helyzetbe kell dermednie. A „kikiáltó” bármilyen számot mondhat, s ugyanazt a számot többször is. Azok, akik kimaradnak a meghatározott létszámú csoport/ok/ból (mert például a társaság létszáma nem osztható az adott számmal) kisebb létszámú csoportot alakítsanak!

Bagoly

Mindenki álljon csukott szemmel! A tanár (pl. a vállát megérintve) titokban kijelöl valakit: ő lesz a „Bagoly”. A kijelölt játékos nem szól egy szót sem, csak kinyitja a szemét. A tanár jelzésére induljatok el kinyújtott kézzel (óvatosan, vigyázva egymásra), természetesen továbbra is

csukott szemmel. Ha valakihez hozzáérsz, ne nyisd ki a szemed, csak kérdezd meg tőle: „Bagoly?” Ha a másik játékos visszakérdezéssel („Bagoly?”) válaszol, akkor nem találd meg az „igazit”, s tovább kell folytatnod a keresgélést. Ha a kijelölt játékosat kérdezed meg („Bagoly?”), nem kapsz választ. Ekkor kinyithatod a szemed, majd egymásba karolva mindketten „baglyok” lesztek, de továbbra is némák maradtok. A játék akkor ér véget, amikor mindenki „bagollyá” válik.

Ez a fülem

Keress magadnak egy társat! A játék abból áll, hogy valamelyik testrészedre mutatva egy másik testrészed nevét kiáltod el. Például miközben azt mondod: „Ez a szemem”, az orrodra mutatsz. A társad erre a saját fülére mutat, s azt mondja: „Ez az orrom.” Ekkor te a kezre mutatsz, s azt mondod: „Ez a fülem.” Mindig azt a testrészt kell megnevezned, amire a társad mutatott. Majd elváltak, hogy milyen sokáig bírjátok anélkül, hogy belezavarodnátok ebbe a különös kezem-lábam-fejem koordinációba...

Szótársítás

1. Válassz egy párt magadnak! Te leszel „A”, ő pedig „B”. „A” mond egy főnevet, például azt, hogy „szék”, mire „B” gyorsan megnevezi azt, ami a „szék” hallatán elsőnek jut az eszébe – mondjuk „asztal”. „A” erre hozzászól egy másik szót – például azt, hogy „ennivaló” –, és így tovább. (A játéknak a tanár vet véget.)

2. Ismételjétek meg a játékot! Ezúttal egy alaprítmusra kell a szótársításoknak illeszkedniük. Például kettőt taposolunk térden, egyet a levegőben – az utóbbira kell a soron következő játékosnak mondania azt a szót, amire éppen asszociált.

3. Négyes, majd nyolcas csoportokban is játsszátok el a játékot! Befejezésként az egész osztály együtt játssza a szótársítási gyakorlatot! A játék ezúttal is élénkíthető valamilyen alaprítmussal.

Szerencsére/Sajnos

1. Álljatok párokba! Egyikőtök lesz „A”, a másik „B”. „A” indít egy történetet (egy mondattal), ami a „szerencsére” szóval kezdődik. „B” folytatja egy olyan mondat, ami a „sajnos” szóval kezdődik. Íme egy példa arra, hogyan játszható a játék:

„A”: Szerencsére nyertem a lottón.

„B”: Sajnos, elvesztettem a szelvényt.

„A”: Szerencsére a bátyám megtalálta a fiókjában.

„B”: Sajnos, a szél kifújta a kezemből, amikor odaadta.

„A”: Szerencsére egy madár felkapta a csőrével a szelvényt.

„B”: Sajnos, a madár elrepült...

A történet mesélése addig folytatódjon, amíg a tanár véget nem vet a játéknak.

2. A fenti módon öt-hat fős csoportokban is játszhatunk: mindenki – ahogy a sorrend megadja – egy „szerencsére” vagy „sajnos” kezdetű mondatot tesz hozzá a történethez. Többször is menjetek végig a körön, amíg a tanár véget nem vet a játéknak.

3. A harmadik fordulóban az egész csoport együtt játszik.

Végzetes történet

10-15 játékos üljön le egy körben! Döntsétek el, ki legyen a vezető (aki a kör közepébe lép). A vezető szerepe: könnyörtelen és sokat unatkozó uralkodó, akinek az az egyetlen vágya, hogy folyton szórakoztassák. A többiek az udvaroncok. Az uralkodó rámutat valamelyikőkre, s aki-re rámutatott, annak azonnal egy izgalmas történet mesélésébe kell kezdenie. Némi idő múltán az uralkodó egy másik udvaroncot jelöl ki, neki folytatnia kell a történetet egészen addig, amíg az uralkodó fel nem szólít egy harmadik udvaroncot. Ha egy udvaronc elakad, vagy valamilyen módon megtöri a történet vonulatát, az uralkodó halálra ítéli, s az udvaroncnak el kell játszania egy halálkísérlet jelenetét. A többi udvaronc bármelyik mesélőt „bemárthatja” az uralkodó előtt: pfujolással vagy füttykoncerttel sugalmazhatják neki, hogy melyik udvaronc haljon meg. Az uralkodó saját belátása szerint fogadja meg vagy ereszt el a füle mellett az udvaroncok tanácsait. Az utolsó életben maradt mesélőnek összegeznie kell a történet mondanivalóját. Ha erre nem képes, vagy ha akár az uralkodó, akár a többiek (akik immár csak „szellemként” vesznek részt a játékban) nem tartják kielégítőnek a mondanivaló összegzését, akkor az utolsó udvaroncnak is meg kell halnia.

Halandszász

Üljetek le négyes vagy ötös csoportokban! Mindnyájan ősemberek vagytok, s egyikőtök – döntsétek el, ki legyen az – valami különösét látott, amikor a (barlangból) elment vadászni. Ennek a vadásznak az a feladata, hogy kizárólag halandszászra és gesztusokkal magyarázza el a többi ősembernek, hogy mit látott. A többiek (halandszanyelven) kérdéseket tehetnek fel, hogy minél több információhoz jussanak. Ezt a játékot annyiszor ismételjétek meg, hogy mindenki elmagyarázhassa, miféle különös állattal vagy dologgal találkozott.

Nyomozás

Üljetek le öt-hat fős csoportokban, s döntsétek el, hogy ki lesz a detektív! A detektív kitalál egy bűncselekményt, a kör közepére áll, s elmondja, hogy mi történt, hol és mikor követték el a bűntettet. Aztán kihallgatja, keresztkérdéseknek veti alá a gyanúsítottat, akit a csoport tagjai mindannyian *együtt* játszanak. Mindenkinek emlékeznie kell arra, amit a többiek mondtak, amikor a detektív éppen őt faggatja. A detektív többször is odafordulhat egy-egy játékoshoz, hol ettől, hol attól kérdez, de mindig úgy, mintha egyetlen egy személy lennétek. A detektív célja: valamelyikőtököt rajtakapni azon, hogy ellentmondásba keveredett a saját maga, vagy valaki más által mondottakkal. A rajtakapott játékos lesz a detektív a következő játékban.

Vallató

Alkossatok hét-nyolc fős csoportokat, s döntsétek el, ki legyen a vallató! A vallató bármelyik játékosnak feltehet kérdéseket, amelyeket azonban a kihallgatott személytől jobbra lévő játékosnak kell megválaszolnia, még hozzá rezzenéstelen arccal. A kihallgatott személynek folyton a

vallató szemébe kell néznie, s nem nevezheti el magát. Az lesz a következő játékban a vallató, aki nem tudja megőrizni a komolyságát.

Ennek a játéknak fontos eleme a gyorsaság.

Akarsz beszélgetni?

Alkossatok hatos vagy nyolcas csoportokat, s döntsétek el, ki legyen az a két játékos, aki titokban megállapodik egy beszélgetési témában! Ők ketten aztán megvitatják a témát a csoport előtt. Céljuk az, hogy félrevezessék a többieket az általuk megbeszélte témát illetően, de közben semmiféle valótlant, a témától (jelentősen) eltérőt nem mondhatnak. Ha úgy véled, hogy rájöttél a beszélgetés témájára, akkor bekapcsolódhatsz a társalgásba. Ezután azonban a két „témagazda” bármikor megkérdezheti tőled, hogy szerinted miről van szó. Ha erre sor kerül, suttogva kell közölnöd egyikükkel, hogy mire gondoltál. Ha ráhibáztál, továbbra is részt vehetsz a társalgásban, ha nem, újból megfigyelő leszel – mindaddig, amíg nem támad újabb ötleted. Három tévedés kieséssel jár. A játék addig tart, amíg mindenki **a)** kitalálta a témát és bekapcsolódott a társalgásba, vagy **b)** háromszor tévesen kérdezett rá és kiesett a játékból.

Gyengéd rábeszélés

1. Válassz egy párt magadnak! Egyikőtök lesz „A”, a másik „B”. Szükségeitek lesz egy székre, amelyre „A” leül. „B”-nek az a feladata, hogy – a fizikai erőszakot leszámítva – minden lehetséges módon bírja rá „A”-t, hogy álljon fel, s adja át neki a széket. A tanár jelzésére hagyjátok abba, s cseréljétek szerepet! Amikor mindketten végeztetek, beszéljétek meg a csoport többi tagjával, hogy miként érveltetek, győzködtétek a másikat.

2. Párokban játszva válasszatok egy-egy („kedvenc”) színt magatoknak! Próbáld meggyőzni a partnered arról, hogy a te színed szebb, s neki is inkább azt kellene választania! Társad ugyanakkor a maga igazáról próbál meggyőzni téged. A rábeszélés minden eszközét latba lehet vetni – a fizikai erőszak kivételével. A tanári jelzésig folytassátok az érvelést, ezután a csoport többi tagjával beszéljétek meg az állatok alkalmazott módszereket! Fontoljátok meg például a következőket: Volt-e olyan, aki megvesztegetéshez vagy hízélgéshez folyamodott? Volt-e olyan, aki majdnem beadta a derekát? Miért? Miért nem? Hogyan lehet meggyőzni valaki mást, hogy megváltoztassa véleményét?

Tarts ki!

Válassz egy társat, s magadban dönts el, hogy milyen témáról kívánsz beszélgetni! Ül el elég közel a társadhoz, s létesíts vele szemkontaktust! Mialatt folyamatosan fenn tartjátok a szemkontaktust, kezdjétek el egyszerre beszélni egymásnak, ki-ki a maga témájáról! Megállás nélkül beszéljétek addig, amíg tanárotok nem jelez! A gyakorlat célja az, hogy mindenáron folyamatosan beszélj, s közben (fizikai kontaktus nélkül) érd el azt, hogy partnered ne tudjon koncentrálni. Ízelítőül álljon itt néhány lehetséges társalgási téma:

- meséld el eddigi legkínosabb élményedet;
- mondd el a kedvenc mesédet;

- legyél kereskedő, aki eladni próbál valamilyen terméket;
- mesélj a legjobban sikerült vakációdról;
- beszélj rá a társad, hogy nézzen meg egy filmet, ami nagyon tetszett neked!

A beszélgetés után mondd el társadnak, hogy mely részek ragadták meg a figyelmed abból, amit ő mondott (ha volt ilyen)!

Marakodás

1. Válassz egy társat! Egyikőtök lesz „A”, a másik „B”. „A” minden előkészület nélkül társalogni kezd, mondván, hogy „Nem, nem csináltad meg”, mire „B” azt válaszolja: „Dehogynem, megcsináltam.” Folytassátok a társalgást, s minél gyorsan jussatok el egy „természetes” vita szintjére, vagyis ne rekedjete meg a „Nem csináltad meg” vagy „Dehogynem” szintjén! Íme, néhány érdekesnek tűnő színtér vagy helyzet: bolt, osztályterem, aluljáró, közös vacsora, színház stb.

2. Ismételjétek meg a gyakorlatot úgy, hogy most „B” kezdi azzal, hogy „Nem csináltad meg.”!

3. Válasszatok egy másik helyzetet, amelyben vitatkozni fogtok, s tartsátok be az alábbi utasítások valamelyikét:

- csukott szemmel vitatkozz;
- szavak nélkül, mimikával vitatkozz;
- ragadjátok meg egymás csuklóját;
- üljete a kezeitekre;
- egyáltalán ne emeljétek fel a hangotokat!

Kígyó a fűben

Döntsétek el, ki legyen az első kígyó! A kijelölt játékos hasra fekszik a földön. A többiek vakmerően körbejárják, s meg akarják érinteni (egy ujj is megteszi – miért is mennék túl közel egy kígyóhoz?). Amikor a tanár elkiáltja magát, hogy „Kígyó a fűben!”, akkor mindenki szaladhatmenekülhet, de csak az előre kijelölt „kígyó-körzet” határain belül. Eközben a kígyó (szokása szerint) hasán csúszva próbál minél többet elkapni közülük. Az a játékos, akit a kígyó megérintett, maga is kígyóvá válik. A nem-kígyók bátran rohagnak a kígyóktól hemzsegő körzetben, mindezt elkövetvén, nehogy elkapják őket. (A saját és a kígyók érdekében is: vegyük le a játék előtt a cipőket!) Talán még jobb lesz a hangulat, ha az összes kígyó sziszegni kezd... A következő játékban az lesz az első kígyó, akit utoljára kaptak el.

Életmentő tutaj

Ennek a játéknak az a célja, hogy minél több társatokat megmentsétek. Először is tegyete újságlapokat a padlóra – ezek lesznek az életmentő tutajok, a padló pedig a víz. Döntsétek el, hogy ki legyen az őrszem.! Az őrszem bármikor elkiálthatja magát: „Cápa!”. A játék kezdetekor mindenki úgy tesz, mintha úszna, s egyfolytában mozog. Amikor az őrszem elkiáltja magát: „Cápa!”, akkor mindenkinek – segíteni másokat is! – fel kell jutnia egy tutajra, mielőtt az őrszem hangosan el nem számol ötig. Aki nek ezután bármelyik testrésze hozzáér a padlóhoz, az a cápa zsákmánya lett. A tutajok számát minden egyes cápatámadás után csökkentésük! Akit a „cápa megevett”, az

segíthet annak eldöntésében, hogy a számolást követően hozzáér-e valaki a padlóhoz.

Spirál

Kézenfogva sort alkotunk. A sor egyik végén álló játékos egyhelyben marad, miközben a csoport a sor másik végétől indulva spirált képez a helyén maradó játékos körül. Amikor a csoport már úgy „fel van húzva”, mint egy órarugó, a középen álló játékos mindenki karja alatt átbújik, kezdve azokkal, akik a legközelebb vannak hozzá, és, még mindig kézenfogva, visszavezeti a csoportot az eredeti sorba.

Robotok

1. Keress egy helyet a teremben, ahol senki más „felségterületét” nem sérted! Tanárod jelzésére indulj el egyenesen úgy, mintha egy mechanikus-hidraulikus-elektronikus (stb.) „lény”, vagyis robot lennél! Ha hozzáérsz egy másik játékoshoz, illetve bármilyen akadályhoz, akkor tégy 90 fokos fordulatot, s haladj tovább egyenesen, amíg újabb akadályba nem ütközöl! Csak akkor állj meg, amikor a tanárod jelez!

2. Ismételjétek meg a fenti gyakorlatot úgy, hogy hangok társuljanak a mozgáshoz! Mindegyik robot találjon ki magának valamilyen hangjelzést (mondjuk „klikk”, vagy „brip” stb.), amit aztán mindig „lejátszhat”, valahányszor akadályba ütközik.

Csináljunk gépet!

1. Alkossatok egy nagy kört úgy, hogy majd a játék során minél nagyobb teret lehessen használni! Az egyik játékos a kör közepére áll, és valamilyen mozdulatot végez gépies, ismétlődő módon (mondjuk ide-oda himbálja a karját). Egyenként, nem előre meghatározott sorrendben, mindenki belép a körbe úgy, hogy létrehoz egy olyan mozgást, ami így vagy úgy, de „szinkronban van” a már bemutatott mozdulattal. Mondjuk a második játékos lefekszik a földre, és fel-le mozgatja az egyik lábát abban a ritmusban, ahogyan az első játékos a karját mozgatja. Fizikailag érintkezhetnek egymással, s igénybe vehetitek valaki más segítségét is. A lényeg az, hogy a különféle mozdulatokból egy gép „álljon össze”.

Alkalmaztatok váratlan irányú, különböző ritmusú, vagy olyan különböző szintű mozgásokat is, mint például a lefekvés, guggolás, támaszkodás, álldogálás stb. A játék végére megelevenedik egy fantasztikus gép, amely különféle, bonyolult ritmusban működő részekből tevődik össze. Próbáljatok kitalálni hanghatásokat is a gép működéséhez!

2. Tanárotok jelzésére játsszátok el, hogy
- az áramot kikapcsolták, s a gép leáll;
 - a gép energiát veszít és lassan működik;
 - a gép egyre gyorsabban működik;
 - a gép egyre hangosabbá válik;
 - a gép felrobban és szétesik!

(Az alábbi négy gyakorlatra ugyanazok az instrukciók érvényesek, mint a Csináljunk gépet! esetében. A különbség: ezeknek a gépeknek „rendeltetésük van”.)

Termékgyártó gép/1.

Válasszatok egy mesélőt! Közösen állapotodjatok meg egy termékben, melyet a gépetek gyárt, és lássatok hozzá egy teljesen működőképes szerkezet létrehozásához! A mesélő feladata: mintha egy reklámműsorban beszélne, vagy vendégeket kalauzolna egy gyárban, magyarázza el a gép működését!

Termékgyártó gép/2.

Válasszatok egy másik mesélőt! Ezúttal a mesélő talál ki egy terméket (ami lehet képzeletbeli, de akár valóságos is). Mialatt a narrátor bemutatja fiktív közönségének a gépet működtető részeket és tartozékokat, a többiek „eljátsszák” az egyes részeket. Ha például a narrátor azt mondja: „Ez a gép elektronikus fogkeféket gyárt. Itt történik a sörték méretre vágása.”, akkor néhányan a csoportból előrelépnek, és bemutatják a sörték méretre vágását. „Ez az a kád, ahol a fogantyúk színezésére használt festéket keverjük.” Erre két-három játékos előlép, és (például egymás kezét fogva körben letérdel) megjeleníti a kádat. Ez így megy addig, amíg be nem mutattuk az egész gépet.

Beszélő alkatrészek

A csoport megállapodik egy valóságos gépben, amely meghatározott feladatot vagy szolgáltatást lát el (pl. mosógép, porszívó, telefon, nyomdagép stb.). Mozdulatok és hangok segítségével hozzátok létre a gépet. A gép elkészülte után ezúttal nem egy narrátor magyarázza el a gép működését, hanem a játékok maguk mondják el egyenként, hogy (mint részegység vagy alkatrész) mi a funkciójuk. Beszélhettek arról is, hogy milyen fontosak vagytok, milyen régóta végzitek munkátokat, milyen formában vagytok, hogyan boldogultok a többiekkel, vannak-e sérüléseitek, sérelmeitek stb.

Témagép

Ezúttal egy olyan gépet hozunk létre, ami valamilyen *témán* alapul. A téma lehet bármilyen hétköznapi tevékenység – csemegézés egy cukrászdában, készülődés egy labdarúgó-mérkőzésre, csúcsforgalom a városban, randevúzás stb. A gyakorlatnak az a célja, hogy egy olyan gépet szereljete össze, amely azt utánozza (szimulálja), hogy miként viselkednek az emberek az általatok választott (vagy megadott) helyzetben. Ebben a játékban nincs narrátor, aki irányítaná a többieket.

Szörnyalkotás

Ez a gyakorlat négy, nyolc, majd tizenhat fős csoportokban, végül pedig az egész osztály közreműködésével végezhető.

Egy szörny létrehozása nem sokban különbözik egy gép „összeszerelésétől”. Egyenként, tetszőleges sorrendben, lépjete be a játékba, s adjatek elő olyan új mozdulatokat és hangokat, amelyek valamilyen módon „szinkronban

vannak” más játékosok már elkezdett mozdulataival! Egy szörny létrehozása a feladatunk – aki megkeserítené az életét bárkinek, aki az útjába kerül. Ne tervezzete el előre, hogy milyen lesz majd a szörny külseje vagy hangja! Ne feledjete, hogy a szörny nem gép, hanem élőlény! És akárcsak a valóságos élőlényekben, egy szörnyben is lehet például valamiféle szimmetria a jobb- és a baloldal között. Tegyük fel például, hogy a játékot elkezdő csoporttag letérdel, és jobb karját vállmagasságban előrehátra moztatja, mint valami antennát. A második játékos aztán letérdel az első mellé, ugyanabba az irányba néz, és ugyanazt a mozdulatot végzi bal kezével. Minden egyes további mozdulat és hang a szörny torz, voltát, ezen keresztül gonosz tulajdonságait érzékelteti. Egy gesztussal láttatni lehet a szörny karmait, egy lábmozgással hallhatóvá lehet tenni az általa keltett zajokat. A szörny mozogjon-járjon, csússzon vagy másszon a teremben. Ezt azonban csak úgy tudjatek elérni, ha a csoporttagok között szorosabb együttműködés alakul ki, mint a gép-játékok során.

Tükörképek

1. (Az ismert Tükörjátékra építve.) A tükör előtt álló játékos jelmezbálba készülődve öltözködik. Találd ki a jelmezed, de ne mondd el társadnak. Miután fölvetted képzeletbeli jelmezedet (ezt társadnak tükröznie kell!), a tükörképnek az a feladata, hogy részletesen leírja és kitárlja, mi az.

2. A tükör előtt álló játékos egy híres emberre gondol, akit el fog játszani. Ez a híres ember lehet valóságos – élő vagy halott – is, képzeletbeli is, csak az a lényeg, hogy öltözéke alapján azonosítani lehessen. Ne mondd el társadnak, hogy kire gondoltál! Állj a tükör elé, s vedd fel öltözéked! A tükörképnek (a tükrözés után) ki kell találnia, hogy ki vagy.

Kövessd a vezetőt!

1. Alkossatek hat-hét fős csoportokat, és válasszatek egy-egy vezetőt! Egyenes oszlopban álljatek fel a vezető mögé! A vezető végrehajt egy mozdulatot, mondjuk megmozdítja a karját, amit az éppen soron következő játékos utánoz. Lényeges, hogy az előtted álló játékost figyelj, ne a vezetőt! A mozgás hullámszerűen megy végig a soron. A vezetőnek nem kell megvárnia, hogy a mozgás végigérjen, máris indíthat újabb mozdulatot. Egy idő után cseréljatek a vezetőt: a sor végére megy, és a második játékos veszi át a vezetést. Mindenki kerüljön a vezető szerepébe! Különböző nehézségű, összetettséggű mozgásokkal próbálkozhatatek – a mindenkori vezetők igyekezzenek minél leleményesebbek lenni! Ne feledjete, a cél az, hogy a mozdulat minél könnyedebben haladjon végig a soron. A gyakorlathoz zenét is használhatatek.

2. Két csoport egyesüljön, és ismételje meg az eredeti gyakorlatot. A csoport addig bővüljön, amíg az egész osztály helyet kaphat benne.

