

Próbáljuk ki ezt egy egész csoportot érintő játékban, hogy mi volt, amikor Tamás elment.

### **Egész csoportos improvizáció**

A gyerekek a Tamás elrohanása után pislogó és a bulin ottmaradt ex-barátokat alakítják. A tanár Hubát játszsa, aki szintén elég sokat ivott. Tablóból indul az egész – figyelni kell arra, hogy ne szálljon el mű-részeg kiabálásba a dolog.

Huba cinikusan elkezd szidni Tamást és felsorolja azokat a bűnöket, amiket Tamás elkövetett árulásával. Egyre jobban belelovalva magát elkottyintja a többieknek, hogy ő az a „titokzatos lány”. Kihallgatta Tamás és Anna kávézóbeli beszélgetését, és később a hallottakkal visszaélve hitegette barátját. Ott volt a számítógépes szobában, amikor először felment Tamás a netre, és ő jelentkezett be azon a néven, amire barátja rátalált. És mindezt azért, hogy bebizonyítsa, Tamás egy szar alak, és lám, igaza lett, vagy nem?!

Látszólag Oscar-díjas alakításra ad lehetőséget a tanárnak ez az egy-két perc, valójában azonban az információ elhangzása kelt meglepődést a játszókban. A jelenet úgy ér véget, hogy Huba is elrohan a buliból.

## **11. Számonkérés**

### **Forró szék**

A kérdés egyértelmű: miért teszi ezt valaki az addigi legjobb barátjával? Egymás után többen is ülhetnek a forró székbe, fontos, hogy átérezzék a válaszadás komolyságát.

Az állítólagos Lány valóban közel került Tamáshoz, és az a „Lány” Huba volt, ő tehát alapvetően jó barátja lehetett volna Tamásnak. Mitől csúszott félre ez a dolog, és miért pont ezt a megoldást választotta a bosszúállásra Huba? Mit ronthatott el Tamás?

## **12. Hogyan mondjam el neked?**

### **Kiscsoportos munka**

Minden csoport dolgozza ki a maga verzióját arról, hogy milyen körülmények között, milyen módon és kik közlik Tamással az igazságot. Előtte érdemes átbeszélni az esetleges lehetőségeket, utána érdemes végigvenni az esetleges következményeket.

## **13. Az utolsó naplórészlet**

Tamás naplójából:

### **2001. december 16.**

*Itt ülök a vonaton Pécs felé menet. Király lesz újra hazamenni, most vágyom egy kis nyugalomra. Elkezdődik a vizsgaidőszak és szeretnék megint jól teljesíteni. Ernő megígérte, hogy átküldi a mélemlere a tétéleket, hogy ne kelljen nekem vesződnöm az összeállítással. Hihetetlen, hogy milyen rendes, főleg azok után, amiket pár hete mondtam rá.*

*Anna kikisért az állomásra és csókkal váltunk el. Sütött a nap és én nem is figyeltem még, hogy milyen szépen szökken a napsugár a szösze hajján.*

*Láttam rajta, hogy boldog. Nem mondtam el neki, hogy tegnap egész éjjel a cset-vonalon barangoltam és kerestem Őt, akiről tudtam, hogy nem létezik, hogy csak egy rossz álom volt az egész, hogy egy nagy átverés részeként született. Mégis kerestem, mert hiányzik és hiányozni fog örökre.*

*Már semmi sem lesz olyan, mint előtte volt.*



# **Mahábhárata**

**Nagy Andrea**

**Tanulási terület:** a) Az indiai mítosz világa. b) Jogosnak vélt indulataink vizsgálata, kezelése, konfrontálódás tetteink következményeivel.

**Téma:** A Mahábhárata „NAGY CSATÁJÁ”- hoz vezető események.

**Fókusz:** Miként formáljuk – teremtjük és romboljuk – indulataink szavára saját világunkat? Hogyan kerülhető el a fizikai agresszió?

**Csoport:** 6-7. osztály (művészeti iskola: mozgás, zene, drámafoglalkozások), a párhuzamos osztály gyűlölete, ellenségeskedés, sok ösztönös agresszió.



## Tanári ismertetés az eposzról

A Mahábhárata ősi indiai eposz, hősköltemény. Az indiai ember számára máig érvényes útmutatást nyújt, hősei mintaképek, viselkedésük követendő példa. Istenei a hindu mitológia istenségei, akik végignézik a világ történéseit, de nem kényszerítik rá az embereket, hogy az ő isteni törvényeik szerint éljék az életüket. Csodás hatalmukkal időnként segítenek, tanácsokat adnak, vagy a saját érdekükben büntetést szabnak ki rájuk. A cím jelentése: a Bharata nemzetség története. Egy ősi indiai uralkodócsalád belső viszályáról szól, ami számtalan fordulaton – áruláson és béküléson – keresztül jut el a végkifejletig: az elkerülhetetlennek látszó, mindent eldöntő összecsapásig.

Játékunk szóljon ezekről a „végső csata” előtti pillanatokról, amikor a benne élőknek kikerülhetetlenül dönteniük kell saját és családjuk, népük sorsáról, jövőjéről!

**1. Rövid megbeszélés,** amelynek során alkalomadtán érinthetők a következők:

- a felelősséggel kapcsolatos félelmek leküzdésére jó orvosság lehet a játékbeli kipróbálás,
- egy idegen világról szóló játék ismerős problémákról szólhat, és színes, érdekes játékot hozhat.

**2. Főszereplőink** legyenek a testvérek, a nemzetség fejei, a királyi család sarjai!

Kiindulásként hoztam róluk egy családfát és a rokonságot feltüntető ábrát (látható rajta a két ágra szakadt nemzetség, benne a négy fiútestvér, illetve a család, a rokonság többi tagja):

### PÁNDAVÁK

*Judhistira*, legidősebb fiú

*Ardzsuna*, legkisebb fiú

özvegy, idős királyné

Ardzsuna menyasszonya

Judhistira felesége, a Kauravák  
vezérének lánya

rokon hadvezérek

bölcs öreg pap

agg történetmondó

zenészek

### KAURAVÁK

*Durjódhana*, középső fiú

*Karna*, törvénytelen származású féltestvér

felesége, a Pándavák öreg papjának lánya

a Kauravák bölcs vezére, idősebb rokon

nemes hadvezérek

bölcs öreg pap

agg történetmondó

**3. Válasszatok szerepet** (melyik nemzetséghez tartozol; a nemzetségen belül beszéljük meg, hogy kik szeretnék játszani a négy fivér szerepét)!

*Egyelőre ezekkel játszunk, a családfa többi szereplőire később térünk vissza.*

**4. A négy herceg köré alakítsatok egy-egy csoportot!**

Mind a négyüknek az alakokat jellemző kulcsszavakkal segít a tanár:

legidősebb fiú:	bölcsesség, uralkodás
középső fiú:	hatalomvágy, a hadvezér felelőssége
legkisebb fiú:	igazságkeresés, engedelmesség
féltestvér:	a hagyomány tagadása, hőssé válás

A négy kiscsoportban **írájtok össze** a hercegek fontos vágyait, és kötelességeit!

#### a) Ambivalens szobrok

Ha kész, válasszatok ki a leginkább ellentétesnek tűnőket! Készítsetek a kétféle készletet együtt ábrázoló, „ambivalens” szobrot!

*Lehet több, 2-3 variáció is, páronkénti bemutatással.*

**Egyeztetés:** Vajon megértettük a kétféle törekvést? Mit akart a szobor alkotója kifejezni?

#### b) Szobrok gondolatkövetéssel

Megismételni úgy, hogy a csoport többi tagja a figurák gondolatait mondja.

**Az értékelés** során eljutni addig, hogy:

- az ambivalencia belső és külső konfliktust okozó tettekhez vezethet,
- illetve vitás értelmezési kérdésekben a megállapodásig.



Az eposz szerint a következők történtek:

- Judhistira erőszakosan ellenőrzése alá vonja a királyi székhelyet
- Durjodhana elraboltatja Judhistira asszonyát
- Ardzsuna elfogatja túszként Karna asszonyát
- Karna a család krónikájába, mint uralkodásra jogosult főherceg jegyezteti magát

**5. Két csoportot alkotva** (Pándavák, Kauravák), e motívumok alapján **írjátok meg** a történetek krónikáját (két-két motívumot kiválasztva):

- „Ahogy a Pándavák mesélik.”
- „Ahogy a Kauravák mesélik.”

**6. Válasszatok a két nemzetségen belül szerepeket** főszereplőink mellé (ld. családfa)!

**7. Jelenetek hangaláfestéssel** – pantomimszerű „mimes játék”

Játsszátok el történeteket (a történetmondó „regél”, a játsszók csak mozgással fejezhetik ki közlendőjüket)!

**8. Gyűlés két csoportban**

A két nemzetség tagjai még egyszer **tanácskozáson** gyűltek össze, hogy megtárgyalják:

- A történetmondók meséjében mennyi a való, és hogyan véljük mi igaznak a történeteket!
- „Mit érdemel az a bűnös..., a másik, aki...”

**9. Írjátok** a másik félhez egy futárral átküldendő utolsó **levelet!**

*A leveleket kézbesítették – a tanár adja át azokat az ellentábornak.*

A levél ismeretében **gyűjtsetek össze** az érveket és ellenérveket, a minimális követeléseket és a maximális engedményeket az igazság érvényesítésének, a sérelmek orvoslásának érdekében.

**10. Tanári narráció:** Hosszas tanácskozás után, hajnalhasadtakor a testvérek kíséretükkel, rokonaikkal a két tábor elválasztó folyóhoz vonultak, hogy érveiknek, és követeléseiknek szóval, vagy – ha kell – harccal érvényt szerezzenek. A szószólók üdvözölték egymást, és a vitát méltó keretek között igyekeztek tartani.

**11. Egész csoportos improvizáció**

**Térkijelölés:** a Kurukséttra mezeje, középén folyó, amely elválasztja a feleket.

**Megegyezés:** A vita harccá fajulásának pillanatában a jelenetet megállítja a tanár (állókép).

#### a) változat

*Ha a játék bármelyik ponton agresszióig fajulna, ugrás a b) változathoz.*

Ha valamiféle egyezség születik, akkor a jelenet megállítható:

- „Foglaljátok szerződésbe a megegyezést!”
- „Ünnepélyes ceremónia keretében írjátok alá!” (felkészülés 2-3 perc)

**6. A jelenet folytatása**

Jelenet vége: „az aláírás”.

**Egyeztetés:** Tud-e valóban megnyugvást, békét hozni a közös akarat?

#### b) változat

*Ha a vita harccá fajulása esetén a jelenet leállítása.*

**12. Harci tabló,** a címe: A csata kezdete

**Egyeztetés:** Milyen lehet egy csatatér körülbelül egyenlő erők hosszú, súlyos küzdelme után (függetlenül attól

melyik fél győz)?

**Alkossunk most egy újabb tablót**, melynek címe: „(Táj)kép csata után”

Álljunk most vissza az első képbe, és lassú, jelzésszintű mozgással játsszuk el, hogy miként alakul ki belőle a második, a csata végét ábrázoló képünk!

**Ismételjük meg a játékot, most mozogjatok, és szólaljatok is meg!**

Mint ahogy a mozgás, ez is összefoglaló, rövid „címszavakban” történjen! Kinek van kedve a jelenetet zenével kísérni? (3-4 ritmus, keleti hangszer)

- A tanár is a zenészek közé áll (feltehetőleg megengedik).
- A zenészek adják a **jelenet ritmusát**, követik, szükség esetén vezérlik a jelenetben megjelenő érzelmeket!
- Hol helyezkedjenek el a zenészek? (**térkijelölés**: a folyó védett szigetén)

A másodszori lejátszás egy alkalmas pillanatában: **Krisna csodálatos megjelenése**

**A tanár** (a zenészek helyén) **szerepbe lép**: „Álljatok meg! Krisna vagyok, a hősök segítő Istene! E hangszer erejével mozdulatlanágba bűvöllek benneteket! (*furulyázik*) Mielőtt kölcsönösen legyilkolnátok egymást, figyeljetek rám! Ez a harc, akárki győz is, csak még több bajt, és keservet hoz rátok! Nem látjátok magatok előtt az ‘eredményt’, a harcmezőt saját rokonaitok, gyerekkori barátaitok, öreg tanítóitok véres holttemével borítva? Ha kiirtjátok egymást, mit kezdtek az utána következő „halotti csenddel? Emberek térjetelek észre! Oly bűv-erőt bocsátok rátok, hogy három napra és három éjre megáll körülöttetek az idő! Ezalatt gondoljátok át a jövőt, saját jövőtöket, amiben véres halál helyett élni lehet! Keressetek öldöklés nélkül megoldást sérelmeitekre!” (*Krisna távozik*)

**Készüljön béketerv**, javaslatok a sérelmek orvoslására, a feszült helyzet megoldására! – a három nap legyen 3-4 perc felkészülés!

### 13. Fórum színház

A saját figurákat játszó szereplőket megállíthatják, instruálhatják, akár lecserélhetik, ezáltal új irányba terelhetik a jelenetet.

Cél: a jelenetben mindkét fél számára elfogadhatóvá tenni a saját megoldásokat, eljutni valamilyen kompromisszumos rendezésig.

**Visszatérés az A változatra** (a változat vége)

Most kérlek, emlékezzetek vissza a négy főhercegről készült szobrokra!

Ha most készülnének, hogyan néznének ki? A négy eredeti csoportban faragjátok, alakítsátok őket!

### 14. Szobrok belső hanggal

Hogyan szólalnának meg most? A csoportok több változatot is bemutathatnak, párokban.

**Egyeztetés:** Megváltoztak? Arról, hogy mi történt velük többet tudunk, de mi történt bennük?

**15. Szoborkompozíció:** Próbáljátok meg a páros szobrokból egy kompozíciót létrehozni! (Nem muszáj mind-egyiket beletenni.)

Végül adjatok neki címet!

**Közös értékelés, beszélgetés**



### **SZABÓ LŐRINC: ARDSUNA ÉS SIVA**

(részlet)

– *Volnék bestia, könnyű volna ölnöm,  
volnék fűszál, lapulhatnék a földön,  
és ha bogár, szárnyam megmentene.  
– Volnál csak az, látnád, amit ma nem látsz:  
a mindenség két fele falja egymást  
és az idill szörnyekkel van tele.*

– *De legalább nem tudnám, mit cselekszem!  
– A szorongás csak ott volna szívedben!  
– Nincs biztonság? – Sehol az ég alatt!  
– Mi kéne hozzá? – Hogy te légy az isten.  
– Mást mondj, olyat, ami nem lehetetlen.  
– Megmondtam már: vállald a sorsodat!*