

# A legyek ura

Kerekasztal Színházi Nevelési Központ<sup>28</sup>

*A Kerekasztal második alkalommal tartotta "játsszínházi" tábort a Bakonyban, egy kis faluban, Városlődön. Ennek oka, hogy a munkánkhoz alkalmas feltételeket találtunk itt, s ami ennél is fontosabb: olyan embereket, akik pontosan tudták, hogy mi a dolguk, s tették is azt. Többnyire jó kedvvel. Meg úgy, hogy többnyire kedveltek bennünket. Sőt, fontosnak tartották azt is, hogy mi ott vagyunk. Amúgy a Kerekasztal ez évi tábora szerencsés csillagzat alatt jött létre: a szokásoktól eltérően kapott támogatást! Mivel egészen elszoktunk ettől, rögtön "dupláztunk": a gyerekekkel végzett munka mellett még egy rövid felnőtt továbbképzési programra is sor került a táborban, vendégül láthattunk fiatal drámatanárokat. Az alábbiak nem erről, hanem a gyerekekkel öt napon keresztül végzett munkáról szólnak...*

*Nem az első próbálkozása volt ez a Kerekasztalnak a Golding-regénnyel. Akik benne voltunk, úgy emlékszünk vissza, hogy nem csak próbálkozás volt az, hanem sikerült valami erőset, érvényeset csinálni. De lehet, hogy szépít az emlékezet... És hát azóta két fő kivételével kicserélődött a társulat, és kicserélődött a csapat is, azok a gyerekek, akik beleszerettek a "velünk játszásba", és még nyáron is kértek belőle (a gyerekek részéről a váltás éppen tavaly fejeződött be, akkor jöttek utoljára a "rég motorosok).*

*Az igazsághoz tartozik, hogy nem A legyek ura volt az első gondolatunk, hanem egy másik konzervbon-tás, az egyszer már kipróbált Száll a kakukk fészkére... Erre terveztünk eleinte. A jelentkezési lapokon megadott életkor alapján – a vártnál egy-két évvel fiatalabbak jelentkeztek – gyorsan változtattunk. (Talán egy kissé túl gyorsan...) És jött a másik szerelem, a Golding művéből, annak alaphelyzetéből kiinduló, és minden csaptnál más-más utakat bejáró "szigetes" játék...*

## Londonból egy szigetre

(első nap)

Kálócz László és Nyári Arnold foglalkozásterve

### Híradó-jelenet

A londoniak élete a háborúban, élelmiszerhiány, félelem, fenyegetettség, hírek a gyermekek biztonságba helyezéséről (deportálás). Állóképek, híradós zene; sorban állás az élelmiszer bolt előtt; katonák a fronton; a királynő és családja sebesülttáborba látogat; sebesültek az utcákon; közintézményekben gázálcot osztogatnak stb.

A Kerekasztal által (valóban) elkészített némafilmbe végül a következők kerültek be:

- osztályteremből kirohanó gyerekek;
- szülők menekítik gyermekeiket a játszótérről;
- sebesültek és halottak az utcán, gyermek szalad halott édesapjához;
- bezárt bolt előtt várakozó emberek.

Lejátsszaskor komor hangulatú zenét használtunk aláfestésnek, és a korabeli híradók stílusában narráltuk a képeket. A gyerekek számára érdekes és mulatságos volt a tévében látni felnőtt játszótársaikat, de közben a kor hangulatából mégis megéreztek valamit. Kontextusépítő elemként elérte a célját ez a forma.

### Tanári narráció

Angliában vagyunk, a II. világháború idején. Gyerekeket játszunk, akik mind hasonló bentlakásos iskolákba járnak. Az iskolák nem koedukáltak. A tanulók napirendjét megkapják a játszóik:

6.00-6.30	reggeli torna, testedzés
7.00-7.30	reggeli istentisztelet
7.30-8.00	karének
8.00	reggeli
8.30	tanórák kezdése (50 perces órák, 10 perces szünetek)
12.30	ebéd

<sup>28</sup> A Kerekasztal tizenegyedik játszínházi tábort a városlődői Iglauer Parkban rendeztük meg 2002. augusztus 12-17. között, a Nemzeti Kulturális Alapprogram Közművelődési Kollégiumának támogatásával.

13.00-14.50	további tanórák
15.00-16.00	testnevelés, kötelező testedzés
16.00-19.30	csendes pihenő, tanulás, szabad foglalkozás
19.30	vacsora
20.00-21.00	erkölcstan
22.00	takarodó

### **Jelenet**

Jelenetek egy diák életéből (szabályozás, magas elvárások, a gyereket nem kérdezik meg semmiről). Elkésik az iskolából – 100 fekvőtámasz mint büntetés. Felel a diák, egy szót eltéveszt – egyes osztályzat. Koszos az egyenruhája – nem mehet vacsorázni. Lányokkal találkoznak a városban – etikett. Ébresztő – kora reggel, kötelező reggelitorna.

### **Forró szék**

Beszélgethetünk, kérdéseket tehetünk fel az iskola igazgatójának és egy jól tanuló diáknak. (A két szereplő a terem két különböző sarkában helyezkedik el. A gyerekek párhuzamosan, két csoportban előbb az egyiket, majd a másikat kérdezhetik.)

### **Tanári narráció**

Verekedés történt az iskolában, amelynek nyomai láthatók a két verekedőn.

*Kiscsoportos munka:* Hogyan rendeznék ezt a gyerekek egymás között, úgy, hogy ne derüljön ki az ügy? Mit tennének a tanárok, ha nekik kellene rendezni a problémát? (Három kiscsoportban mindenki ugyanazzal foglalkozik.)

### **Kiscsoportos improvizáció**

Játsszunk arról az emberről, akit az iskola ígér! Milyen lesz az ő élete?

Játsszunk arról az emberről, akit kicsaptak ebből az iskolából! Milyen lesz az ő sorsa?

Játsszunk arról az emberről, aki elvégezte ezt az iskolát! Milyen ember lesz ő?

### **Szereposztás**

Játsszatnánk olyan gyerekeket, akik idáig hasonló iskolákban tanultak, ezek közül is a felső tagozatosokat. Találja ki mindenki, hogy mi a neve a játékban (angol hangzású név), pontosan hány éves és három jó, illetve három rossz tulajdonságot, ami az általa játszott szereplőt jellemzi!

Ennél a pontnál a felnőttek is választanak szerepet maguknak. Már itt elkezdődik a regényből ismert Jack és Röfi (utóbbit – alkati sajátosságok miatt – Girnyónak neveztük el) figurájának építése. A Ralph típusú figura eljátszását nem kívántuk tanárra bízni: biztosak voltunk benne, hogy a játék során a gyerekek közül valaki Ralph-fá válik majd. (Igazunk lett.) Az elkövetkező napok drámaóraterveiben nekik szántunk fontosabb szerepet, másokat nem is “használtunk” a regényből. Tulajdonságaik megegyeztek a regényből megismertekkel.

### **Tanári narráció**

Ezek a gyerekek, bár eddig nem találkoztak egymással, eltérő módon éltek, most mégis hasonló helyzetbe kerültek. A felnőttek ugyanis úgy döntöttek, hogy a növekvő veszély elől biztonságos helyre menekítik a gyerekeket, messze Londontól, sőt Európától. Fogytán az idő, így egy – a repülőtér közelében lévő – táborhelyre rendelik a gyerekeket, hogy minél gyorsabban repülőre rakják őket. Nem is iskola szerint érkeznek a gyerekek. *Milyen rendszer szerint hívhatták be őket (nem egyneműek, nem egy életkoriak, nem egy iskolából jöttek)?* Nagyon kevés dolgot vihetünk magunkkal. Semmiféle luxuscikket nem engedélyeztek, csak ruhát és tisztálkodó szereket, és egyetlen kisméretű személyes tárgyat hozhat mindenki. Valamennyien kitaláljuk, hogy mi legyen ez utóbbi.

### **Egész csoportos improvizáció, állóképek**

Az indulás előtti pillanatokban vagyunk. A repülőtéren egy hangárban gyűltünk össze. Itt találkoznak először a diákok. A játékot állóképből indítjuk: a csapat integet a szülőknek, sokáig nem fogják látni őket.

Az órát vezető tanár az utazást bonyolító katonatisztet játssza.

Állóképek: felszállás; hangos robbanást hallanak; a gép elkezd rázkódni; a gép elkezd zuhanni.

### **Egész csoportos improvizáció előkészítése, tanári narráció**

Épségben megúsztuk a zuhanást. Az éjszakában nagy nehezen sikerült partra evickélnünk, de a sziget különböző részein szétszóródva értünk partot. Mikor feleszméltek a túlélők, ismerkedni kezdtek a környezetükkel. Jó

páran a homokos parttól beljebb is merészkedtek, a fák közé. Ekkor hallottak meg egy furcs, kürtszerű hangot, egy kagyló búgását, erre mindenki a hang irányába indult. Ahogy közeledtek a hanghoz, már látták, hogy a parton az egyik társuk áll, kezében a kagylóval. Folytassuk innen a játékot, de úgy, hogy néhány dolgot már megismertünk a szigetről. Ez nem közös tudás, így most mindenki kap egy papírcetlit, amin rajta van, hogy ő mit tud a szigetről, illetve a gyerekek helyzetéről.

- Találtál bokrokat a parttól beljebb ehető bogyókkal, és nem láttál felnőttest a szigeten.
- Van édesvízű patak, egy köves részen ered a sziklafal tövében, és nem láttál felnőttest a szigeten.
- Láttad este az égő roncsot elsüllyedni a vízben.
- Magas fű nő bentebb a parttól és csapás vezet a sziget belseje felé a dzsungelben.
- Láttad, ahogy a kényszerleszállás közben a gép kettétörik és, hogy akik a gép első részében ültek, mind elsüllyedtek, és nem láttál felnőttest a szigeten.
- Az erdőben láttál néhány banán és ananászfát, és nem láttál felnőttest a szigeten.
- Láttad, ahogy az épségben maradt csomagokat a víz a partról elsodorta, nem lehetett kihalászni semmit, és nem láttál felnőttest a szigeten.
- Megtaláltad az egyetlen ember készítette dolgot a szigeten, amit a víz kisodort: egy kést.

Minden információt két gyereknek osztunk ki, csak az utolsót kapja egy játszó.

### **Egész csoportos improvizáció:**

Az első gyűlésünk a parton, az előzőekben felsorolt információkkal és körülményekkel.

*Ezzel a módszerrel izgalmasabbá lehetett tenni első találkozásunkat a szigeten. Első teendőink számbavételekor a főnökválasztás kivételével, ugyanazokat a dolgokat gyűjtöttük össze, mint amiket a regényben is olvashatunk.*

A játszók között volt olyan, aki már az első napon felismerte, hogy a játék nagyon hasonlít A legyek urára, és ezt hangosan be is kiabálta. Félrehívtuk, elmondtuk neki, hogy igen ez így van, de próbáljon inkább a játékra figyelni, mert nem másoljuk a regényt, a játék izgalmas lesz majd neki is –, ez már egyáltalán nem okozott gondot neki, sőt!

## **Élet a szigeten**

(második nap)

### **Drávai Gabi és Urbán Zsanett foglalkozásterve**

**Fókusz:** Milyen törvényekre van szükségünk ahhoz, hogy együtt élhessünk egy szigeten?

**Foglalkozásvezető:** Urbán Zsanett

*Ezzel a foglalkozással építjük fel a hét további napjainak kontextusát is.*

**Értékelés:** az eddigi információink felidézése, összegzése.

Felidézzük az első napon játszott szerepeket, akár a szerepkártyákat is felhasználhatjuk ebben.

*Nem várható el minden gyerektől, hogy a szerepkártyára jegyzett tulajdonságok szerint viselkedjen minden pillanatban. Mégis van szerepe e formának: részben védi a személyiséget (ez nem én vagyok), részben a játék későbbi szakaszaiban kell tudnunk viszonyítani a különböző gyerektípusokhoz (főnökválasztás).*

Szigeten vagyunk. – Hogyan fedeztük fel, hogy ez egy sziget?

Milyen ez a sziget?

Ennek megbeszéléséhez segítségünkre van egy térkép a szigetről. A térképen található némi információ a sziget éghajlatáról, élővilágáról:

- esőerdő
- trópusi éghajlat (melyet az állandó hőség, valamint két évszak – a száraz és az esős – váltakozása jellemez)
- vannak sűrűbb erdős részek, de vannak mezők és gyümölcsfákban dúskáló részek is
- egy forrásból induló patak formájában van ivóvíz
- gyakran vannak heves záporok
- apróbb állatok, madarak és vaddisznók találhatóak a szigeten. Ragadozók, veszélyes állatok nem
- gránit fennsík

## 2. "Reklámozzuk" ezt a szigetet!

Ha egy utazási iroda készítené reklámot erről a szigetről különböző célközönségek számára, mivel tehetné vonzóvá, milyen jellegzetességeket emelne ki? Három kiscsoportban készítünk jeleneteket:

- Az egyik csoport reklámozza *katonák* számára a szigetet!
- A másik *gyerekek* számára tegye vonzóvá az ideutazást!
- A harmadik csoport pedig *tudóscsoportok* részére készítsen reklámot

*Sorshúzással döntjük el, hogy ki melyik feladaton dolgozik. A sziget jellemzőiről szerzett közös tudásunkat nem hagyhatjuk figyelmen kívül. Használhatjuk, sőt használjuk is a térképet!*

## 3. Tablók

Most, hogy már van némi elképzelésünk a szigetről, folytassuk játékunkat!

Reggel van, süt a nap. Ennek nagyon örülünk, hiszen egész éjszaka vihar volt. Trópusi eső tombolt. Soha nem volt még részünk ilyenben. Ráadásul a szabad ég alatt töltöttük az éjszakát.

A három kiscsoportban készítsünk tablót erről a viharról! Hogyan vészeltük át?

## 4. Egész csoportos improvizáció

Felvesszük az előző napi szerepeket. A jelenet onnan indul, hogy reggel van, átvészeltük a vihart. Senkinek nem esett baja. A károkat felmértük. Ideje megbeszélni a legfontosabb teendőket, mint például a sziget felfedezése. Várhatóan az alábbiak merülnek fel:

- Élelemszerzés.
- Táborépítés.
- Rakjunk tüzet és adjunk füstjeleket az esetlegesen erre járó hajóknak v. repülőknak!

*E vihar után lehet, hogy a legjobb lenne, ha tábort építenénk.*

## 5. A következő játék helyszíne az erdő

Három csoportban dolgozunk. Kijelölünk egy szakaszt az erdőben, ami a sziget egyik partszakasza, ezen belül keressük meg a legalkalmasabb helyet, ahová a kunyhókat, bunkerünket építhetnénk!

- Milyen anyagokra van szükségünk, és ezekért az anyagokért milyen messzire kell mennünk?
- Mennyire egyszerű vagy veszélyes ezeknek az anyagoknak, kellékeknek a beszerzése? Hogyan lehet ezeket odaszállítani?
- Mennyi ember kell hozzá?
- Mennyi időbe telik az építkezés?
- Készítsünk vázlatos tervrajzot!

A fentiek felmérése után az alkalmas helyet és a tervet (amit készítenek a csoportok) felvesszük videóra. (Kiállítászerű beszámolót szervezhetünk: a helyszín, a tervrajz, a kellékek, a terv ismertetése.)

*Eredetileg ezt terepen szeretnénk volna megvalósítani, de az immáron második napja szemerkélő eső miatt bent maradtunk és tervrajzokat készítettünk, majd azok hasznosságáról, megvalósíthatóságáról kellett meggyőzni a másik csoport tagjait.*

## 6. Tablók

Süt a nap, tengerpart, trópusi gyümölcsök. Van táborunk, ivóvizünk, ételünk, jelzőtüzünk.

- Mivel töltjük napjainkat?
- Készítsünk tablóból induló jeleneteket!

## 7. Kiscsoport

Biztosan vannak **konfliktusok** is.

Milyen konfliktushelyzetek alakulhatnak ki közöttünk itt, a szigeten? Válasszunk ki egyet és játsszuk el!

*Tanári szándék:* próbálunk jó nagy vitát kerekíteni, ami alapján eljuthatunk odáig, hogy ez így tovább nem mehet, szabályokra van szükségünk!

## 8. Milyen szabályokra, törvényekre van szükségünk

a szigeten ahhoz, hogy békében együtt élhessünk?

**Alkossunk párokat!** A párok találjanak ki egy-egy törvényt, ami szerintük a legfontosabb! Azt alaposan elemezzék ki és fogalmazzák meg!

Majd hozza vissza mindenki, és **egész csoportban beszéljük meg** ezeket!

- Van-e olyan, ami hiányzik?
- Mi van azokkal a problémákkal, amikre nem hoztunk törvényt? Például: Nincs arra törvény, hogy *ne bántsd a másikat*. Próbáljunk ki egy előkészített jelenetet pl. arról, hogy egy gyerek provokál egy másikat: “milyen gyenge és még egy gyíkot sem bír leszúrni...” Erre a gyengének nevezett verekedést kezdeményez.
- Mit csináljunk az egyikkel és mit a másikkal? Bármit is mondunk, ő jogosan válaszolhatja, hogy erre vonatkozóan nincsen törvényünk, tehát SZABAD! Ezek után mérlegeljük, hogy van-e még törvény, amire esetleg szükségünk van az együttéléshez?! (Minderre persze akkor van szükség, ha a tanár úgy látja, hogy valami fontos dolog szabályozásáról megfeledkeztünk.)

*Felmerülhet a főnökválasztás problémája is. Milyen helyzetekben van szükségünk főnökre? E kérdéskört vizsgálja a harmadik nap komplex foglalkozása...*

## 9. Megbeszélés

Mi történik, ha valaki megszegi a törvényt?

Pl. valaki munka helyett úszott. “Verjük meg!” “Jó, de (ha) benne van a törvényeinkben, hogy ne bántsd a másikat se lelkileg, se testileg, akkor...”

## 10. Foglaljuk össze törvényeinket és a büntetéseket,

ami a törvényszegésért jár; írjuk le, majd függesszük ki egy jól látható helyre!

# Főnökválasztás a szigeten

(harmadik nap)

## Lipták Ildikó foglalkozásterve

**Fókusz:** Milyen legyen a mi vezetőnk (itt és most)?

*A tanárok közül kettő az eddigi szerepét játssza majd: Jack, Girnyó. A foglalkozás vezetője – itt – többnyire munkaszervező.*

### 1. A szerepek mélyítése

“Tulajdonságbörze”: Az első napon, a figurák felrakásakor a saját figuráinkról kitalált jó és rossz tulajdonságaink közül melyekre van itt, a szigeten szükség, melyektől szabadulnánk az akkor említettek közül? Mire lenne szükség ezek helyett? A tulajdonságokat feljegyezzük egy csomagolópapírra is: külön azokat, melyektől megválnának, külön azokat, amelyekre szükség lenne.

### 2. Színházi jelenet

Etűdök: Főnöktípusok sorakoztatása – a főnök utasítást ad.

Egy színész ugyanazt a figurát hozza “több körben”, minden visszatéréskor egyre inkább karikatúraszerű a bemutatott típus. (Az agresszív, a félénk, a hányaveti, az önfeláldozó stb.)

### 3. Szerep a földön– két csoportban

a) A jó vezető olyan ember, aki...

b) Olyan vezetőre van szükségünk a szigeten, aki...

Befejezetlen mondatok. A befejezéseket feljegyezzük, a két listát egyeztetjük – a különbségekre vagyunk kíváncsiak, vagyis arra, hogy miben más az a vezető, akit mi ebben a helyzetben (itt és most) megválasztanánk.

### 4. Egész csoportos egyeztetés

A tulajdonságaink közül (a saját listánk szerint, ld. az 1. pontnál) mennyi egyezik azzal, ami a b) listán van? Szándékunk szerint az első három résztvevőből (vagyis akiknek a legtöbb egyezik) lesz főnökjelölt. Ha valaki nem szívesen vállalná a jelölést, átadhatja olyannak, aki az eddigiek alapján várhatóan szeretne főnök lenni. Nézzük meg, mennyit kell változtatni az eddig kitalált tulajdonságain, hogy a viselkedése és a kitalált szerep összhangban legyen.

*A résztvevő színész-drámatanárok közül csak Jack pályázzon! Ha a gyerekek valamiért más felnőtt játékost is esélyesnek kiáltanak ki, ő ne vállalja a jelölést!*

## 5. Kiscsoportos jelenetek

A jelöltekhez lehet csatlakozni – mindegyikhez kb. 3-4 gyerek és egy-egy drámatanár. Közös alkotják meg a főnökjelöltjük választási (kortes)beszédét és esetleg a hozzá tartozó show-t (ezen belül: ígéretek, ötletek, javaslatok, elkerülendő dolgok, megvalósítandó intézkedések stb.).

## 6. A választási beszédek előadása (és meghallgatása)

A beszédeket hallgató gyerekek is szerepben vannak, tehát közben kérdezhetnek, beleszólhatnak a beszédekbe. A tanárok csak arra ügyeljenek, hogy minden jelöltnek lehetősége legyen elmondani a beszédét!

## 7. Kiscsoportos jelenetek

Minden csoport egy-egy éles, nem könnyen eldönthető helyzetet dolgoz ki.

A második lépcsőben ezt feladják valamelyik másik csoport főnökjelöltjének mint megoldandó feladatot. A főnökjelölt úgy mutatja be megoldását, hogy beáll a – többiek által figyelemmel kísért – kiscsoportos improvizációba. Ha nehezen boldogul, a saját csoportja adhat neki tanácsot (a fórum-színház mintájára), hogy mit cselekedjen.

Az improvizációk után értékeljük a látottakat, mire kell, hogy joga legyen majdan a megválasztott főnöknek!

## 8. Szavazás

Előtte eldöntjük, hogy milyen szabályok szerint megy a választás, hány szavazat szükséges a győzelemhez. Izgalmas, feszültséggel teli játék lehet, ha úgy nyilvánítjuk ki a véleményünket, hogy meghatározott időn belül beállunk a mögé, akire a voksunkat adjuk.

*Egész csoportos improvizáció:* A szavazás befejeztével Jack (aki szinte biztos, hogy nagyon kevés szavazatot kapott) máris megpróbálja gyengíteni a megszavazott főnököt: “Jól van, majd meglátjuk, hogy mit fogtok enni, hogy honnan lesz hús.” – típusú megjegyzésekkel.

# A szikla

(negyedik nap)

## Bethlenfalvy Ádám és Kardos János foglalkozásterve

**Fókusz:** Miért megyünk el egy jó vezértől? A törzs élete.

*Az utóbbi a következő nap szempontjából fontos.*

**Kellékek:** A színházi jelenetek kellékei, a tör (esőfa), Jack törzsének törvényei (rongyon).

**A bemelegítő feladatok** között kell egy olyan, ami a *vadászás* hangulatát, vadságát idézi. Ajánlhatunk mozgáskövetéses játékot, ahol a *vadászás* mozdulatait követhetjük, pl. pergő dobzenére.

*Végül többféle fogójáték zárta a bemelegítést: ezekben átélhetjük, hogy űzünk, “elejtünk” valakit.*

**1.** Hármával vagy kisebb csoportokban **találjunk ki olyan helyzeteket**, amelyek megoldandó problémák lehetnek a vezér számára! Milyen tulajdonságai segíthetnek neki abban, hogy sikeresen feleljen meg ezeknek a kihívásoknak? A bemutatás módja lehet jelenet vagy tabló.

**2. Színházi jelenet:** párhuzamos szálakon futó események. Az egyik szálon két gyerek eltűnéséről értesülünk. A holttestüket nem találtuk meg, de biztos, hogy meghaltak. A sziget lakóiban mindez riadalmat és félelmet ébresztett. Elindultak a mendemondák arról, hogy mi történt velük (ld. az egyik kiscsoport munkája a 3. pontnál). A másik szálon a jelenet – erősen stilizált színházi nyelven – arról szól, hogy amíg Jack és néhány erősebb fiú elment vadászni, addig valami baj történik az ő hibájukból. *(Két kisebb gyerek, akikre a ház javítását hagyták, megsérült, amikor rájuk esett a tető)*

**3. Két csoportban** dolgozunk:

- a) a “**Ralph típusú figura**” (a gyerekek által megválasztott vezető) hogyan rendezi ezt a dolgot Jackkel, mit mond, kik előtt stb.? (fórum-színház)
- b) Milyen, (rém-)történeteket találnak ki a többiek a két gyerek eltűnéséről?

*Beszámoló*

4. Tanári narrációkkal tarkított (rövid) **egész csoportos improvizáció**: Jack és vadásza hoznak egy disznót, de mielőtt adnának belőle a többieknek, Jack egy “kicsit gonoszodik” velük, feltételekhez köti az étel szétszétadását. Végül nagy lakomát csapnak.

*A “B” típusú dramatikus játék elkerülése érdekében időnként tablót készítünk a történeésekről, végül lezárjuk a jelenetet.*

5. **Színházi jelenet**: Egy stilizált jelenetből kiderül, hogy amíg Jack és társai vadászni voltak, hagyták kialudni a tüzet. Egy hajó ment a közelben és nem vettek észre bennünket! (Egyértelmű, hogy a jelzés nélkül soha nem juthatnak haza. Kérdéses, hogy lesz-e még ilyen lehetőség egyáltalán.)

*Szünet*

6. **Egész csoportos improvizáció**: állóképből indul (a gondolatkövetés nevű konvenciót is használhatjuk): várják vissza a tűznél a vadászokat. A “Ralph típusú figura” – ha hangsúlyozzuk az eset jelentőségét –, valószínű, hogy keményen beszél Jackkel. Ő nem veszi magára a dolgot, hanem vitába száll, majd elmegy. “Aki akar, velem jöhet.”

- Amennyiben (most) *senki sem megy vele*, a 7. ponttól folytatjuk.
- Amennyiben *néhányan vele tartanak*, a 6/a-val folytatjuk.
- Amennyiben *mindenki vele megy*, a 8. ponttól folytatjuk a játékot.

*A csoport nagy része nem hagyta el a választott főnököt, de már a 6/a pont alatti játékban elkezdtek többen arról beszélni, hogy átmennek.*

6. a) Páros feladat: Hogyan beszélgettek aznap este a nap eseményeiről az ott maradtok és hogyan azok, akik távoztak?

7. Tanári narráció: a Jack távozása óta eltelt napokban többen “átszivárogtak” Jack csapatába. Annak ellenére, hogy a Ralph típusú szereplő jó vezető volt. Hogyan és miért mehettek át?

8. **Kiscsoport**: Három csoportban vizsgáljuk azt, hogy miért mentek át.

9. Hangolódjunk rá a Jack törzsében lévő gyerekek szerepére! A játzókkal **megnézzük a törzs alapszabályait**, amelyet minden csatlakozónak a vérével kell “aláírnia” (szénnel ráírjuk a szabályokat egy rongyos textilre, pl. egy ingre – ld. melléklet!). Ezek értelmezése következik. Mit jelenthetnek ezek a hétköznapokban?

10. **Két csoportban**: Szerepeinkből kilépve fogunk **két szertartást** kitalálni és eljátszani. Az egyik egy vadászat előtti szerencsehozó rítus lesz, a másik a sikeres vadászat utáni szertartás. Használhatunk szöveget, ha kell, tárgyakat, eszközöket, hangokat... Ha jó az idő, mindezt tehetjük kint, a szabadban.

11. **Színházi jelenet**: A regény részletei alapján egy vadászat bemutatása.

12. **Stílusváltás**: Hogyan számolnának be egy ilyen vadászatról a Hunor vadászmagazinban, egy tini magazinban és egy Fókusz típusú (bulvár) “hírmagyarázó” műsorban. Jelenetkészítés, mindhárom tévéműsor.

*Idő hiányában ez a játék kimaradt.*

13. **Egész csoportos jelenet** készítése: A gyerekek segítségét kérjük ahhoz, hogy bemutassunk egy, a szigeten élők életében bekövetkezett fontos eseményt, ez pedig a két csapat találkozója (itt a regény szerint haladva: az egyik sikeres vadászat után áthívják az Ralph-fal maradt gyerekeket is enni).

14. A jelenet megállítása után **tanári narráció**: Jack rá akar ijeszteni a közeledő Ralph-ra és Girnyóra. Meglök egy sziklát, ami eltalálja Girnyót.

*Ezt a pillanatot befagyasztjuk, azaz beállítunk róla egy állóképet.*

Innen Rőfi (Girnyó) halálának leírása következik a regényből (Európa zsebkönyvekben a 189. old.), ez zárja a foglalkozást.

*A narráció mint forma mindenképpen távolít. A hallott információk ereje így is nagy. A hatást elmosni nyilván nem kéne, de szükség lehet záró, lazító-feloldó játéokra.*

## Melléklet

A JTF törzsének szabályai:

- A főnöknek mindig engedelmeskedni kell.
- A vadat elejtő ehét először a húsból.
- A vadászat idejére mindenki kifesti az arcát.
- A szerencsehozó szertartáson részt kell venni.
- Csoporton kívüliekkel tilos beszélni.
- Aki bármelyik törvényünket megszegi, büntetést érdemel.

## Szabadulnánk Jacktől...

(ötödik nap)

**Bethlenfalvy Ádám és Nyári Arnold foglalkozásterve**

**Fókusz:** Hogyan szabaduljunk meg Jacktől úgy, hogy nem gyilkoljuk meg őt? (Vagyis: Mit tehetünk a diktátor ellen?)

- 1. Egész csoportos állókép:** Néhány kép az előző napi vadászból, ahogy eljutottunk a szikla ledöntéséig. Az a pillanat, amikor látjuk, hogy Girnyót eltalálta a szikla. Gondolatkövetés: mit gondoltak az egyik, illetve a másik oldalon állók, amikor szembesültek azzal, ami történt?
- 2. Az állóképből jelenetet indítunk.** Ki hogyan viselkedik? Mit mondanak egymásnak és Jacknek? Ezen a ponton rendkívül sokan döntöttek úgy, hogy otthagyják Jacket és visszatérnek Ralph-hoz. Ezért az eredeti tervektől (amit a következő pontnál dőlt betűkkel szedve láthat az olvasó) eltérve változtattunk a munkánkon.
- 3. Kiscsoport:** Pár nap múlva Jacknek sikerült két embert visszacsábítania magához egy erdei találkozás során. Mit tehetett, amitől ez a két figura (megnevezünk a játsszók közül két szereplőt) csatlakozott hozzá, ha erőszakot egyáltalán nem alkalmazott? Négy csoportra szétválvá keressük a lehetőségeket.  
*Kiscsoport: A gyilkosság után eltelt néhány nap. Többen érezték, hogy nem akarnak ebben részt venni, de nem mentek el innen (vagyis Jacktől). Mik lehettek az okok? Megbeszélés és tablók készítése.*
- 4. Beszámoló**
- 5. Színházi jelenet:** Monológ, melyből kiderül, hogy Jack nagyon élvezi és kihasználja a hatalmat. A többiek közül sokan mindent megcsinálnak neki, többek között azért is, mert gyakran fenyegetésekkel is igyekeznek tartani a törzsének tagjait.
- 6. Fórum-színház (vagy páros játék):** Két gyerek beszélgetése során hogyan tudja kideríteni egy gyerek a partneréről, hogy mit gondol Jackről – mindezt anélkül, hogy kiadná magát? Hol, hogyan, mit kérdezzen, mondjon stb.?
- 7. Kiscsoport:** Jack és Ralph törzsére szétválvá két különböző témát dolgoztunk fel: Az egyik csoport azt vizsgálta meg, hogy az utóbbi napokban Jacknek sikerült Ralph ellen fellázítania a törzs tagjait, annak ellenére, hogy egyszer sem találkoztak közben Ralph-fal. Hogyan tette ezt? A másik csoport azt nézte meg, hogy az állandó fenyegetés árnyékában miként alakulnak át a viszonyok Ralph csapatában.
- 8. Beszámoló**
- 9. Egész csoportos tablósorozat** tanári narrációval. A két banda utolsó cselekedetei az összecsapás előtt; a harc első mozzanata; majd a hajókürt megszólalása; az összes gyerek kifut a partra, ahol egy hajót látnak, majd néhány matrózt pillantanak meg, amint partra szállnak.  
*Egy színházi néma jelenet alatt részleteket olvasunk fel Ralph üldözésének regénybeli leírásából. A kapitányhoz érkezéssel zárul a jelenet.*
- 10. Kiscsoport (írásos forma):** Hogyan tudósítana erről egy



- szenzációhajhász lap (Best típusú);
- pedagógus szaklap (Katedra típusú);
- ifjúsági magazin (Popcorn típusú)?

### 11. Beszámoló

Az időtől és kedvtől függően a következő lehetőségeink vannak:

#### 12. a) Állóképek a hajóútról, hazaérkezésről.

Páros feladat: mit és hogyan meséltek el otthon a szüleiknek a szigeten történekből, vagy mit mesélnének el a gyerekeiknek sok-sok évvel később, ha rákérdeznének, hogy mi is történt ott...

Vagy:

#### 12. b) Három kiscsoport

- Rémálom, ami a szigeten történekből táplálkozik
- Jack életútja, legfontosabb pontok. Tudjuk róla, hogy nem lett bűnöző, nem került börtönbe.
- Ralph életútja, a legfontosabb pontok bemutatása (fantáziajáték).

13. Lezáró beszélgetés, délután közös filmnézés zárja a történet feldolgozását: megtekintjük a Peter Brook által rendezett *A legyek ura* című filmet.



## Theatre in Education

(új irányzatok a színházban – új technikák a tanításban)

John O’Toole

### Nevelési célok és jelszavak

*“A dráma az életbe, vagy az élet elől való menekülésre használható fel.” (John Hodgson)*

Egy fejezetnek,<sup>1</sup> mely egy ilyen baljóslatú idézettel kezdődik, meglehetősen szerénységet kell tanúsítania; szerénységet, mely sajnos sem az új nevelési elgondolások hirdetőire, sem a régebbi modellek képviselőire nem jellemző. Arról van szó ugyanis, hogy egy legfeljebb csak néhány órán keresztül ható élménynek az iskoláztatás tíz évet is meghaladó folyamatával és a spontán élettapasztalatokkal szemben szinte csupán elenyésző hatása lehet egy gyerek teljes tudásanyagára, személyiségfejlődésére, képességeire, szemléletére és magatartásformáira (feltéve, hogy ez a tapasztalat nem traumatikus, de erről bővebben majd később!).

Gyakran olvashatjuk, hogy az irodalom nemesítő, civilizáló hatásával rendszeresen találkozó emberek nem viselkednek észrevehetően nemesebben vagy civilizáltabban, mint a teljesen műveletlenek. Még ha el is fogadjuk azt az igencsak megkérdőjelezhető feltevést, hogy az irodalom nemesít, a pozitív és negatív tapasztalatoknak, játszótársaink bántalmazásának és a tőlük elszenvedett játszótéri pofonoknak akkor is valószínűleg összehasonlítha-

tatlanul nagyobb hatásuk van a környezetünkben élőkkel való viszonyunkra, mint *A vihar* elolvasásának. A nevelés folyamata sűrűlódások folyamata. A legtöbb, amit az ember *A vihartól* remélhet, hogy az olvasó szemléletmódja egy kicsit módosul (ha az illető fogékony az ilyen hatásokra), vagy legalább egy tapasztalat-töredék hozzájárul az egyén *döntési* képességéhez. Ez a TIE-ra ugyanúgy igaz, mint Shakespeare műveire, vagy bármely más irodalmi alkotásra. Mindezzel nem fontosságát kívánjuk tagadni, csupán azért említjük, hogy rávilágíthassunk mindazokra az elgondolásokra, melyek a tanítási dráma ellen vagy mellette szólnak: nevelési csodaszerként üdvözlik, azt remélik, hogy mindenre megoldást kínál; lényegtelennek tekintik és nem számolnak vele; félnek a benne rejlő lázító hatástól; időpocsékolásnak vélik, kiátkozzák –, vagy nevelési céljairól az itt olvashatóhoz hasonló hosszú fejezeteket írnak.

Miután mindezt elmondtuk (és a fentiek mindegyikéhez csendesesen hozzátettük, hogy “egy kicsit”), hozzákezdhetünk az előadásjellegű és a nézők részvételét is igénylő, kétarcú TIE általános és speciális nevelési funkcióinak körvonalazásához. Kezddhetjük talán azzal, hogy a TIE mindenekelőtt mulatságos vagy izgalmas dolog, de legalábbis valami *más*. A TIE programokat, még a rosz-

<sup>1</sup> John O’Toole: Theatre in Education (új irányzatok a színházban – új technikák a tanításban); Hodder and Stoughton, London 1976. Részletek a könyv 3. fejezetéből.