

ményeket, hiszen meg kell értenünk, és el kell fogadnunk a férfi dohányzás iránti társadalmi igényét. Tudatában vagyunk tehát társadalmi folyamatainknak, és felelőssé vagyunk téve azok iránt. Olyannak látjuk cselekedeteinket és értékrendünket, amilyenek valójában, és kegyetlenül őszintéknek kell lennünk önmagunkhoz.

## Irodalom

BOND, E.: (1997) Levél K. Katafiaszhoz, kiadatlan

BOND, E.: (2000) The Hidden Plot, London, Methuen

BRECHT, B.: (1993) Szórakoztató színház vagy tanító színház? (ford.: Walkó Gy.), In: DURÓ GY. – NÁNYAI I.: *Dramaturgiai olvasókönyv, Színházi füzetek I.*, Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ

GRADY, T.: (2003) személyes beszélgetés, kiadatlan

Fordította: Szauder Erik



# Mi öten

## Lipták Ildikó

Az alábbiakban egy felnőttek részére tervezett drámafoglalkozás-terv olvasható. A drámajáték ajánlható tanterület (vagy más munkahelyi közösség) számára. Szabadidős vagy más összejövetelek – például munkahelyi tréning – alapját képezheti a körülbelül háromórás játék.

A drámapedagógia eszközeit alkalmazók maguk is sokféle névvel illetik azt a tevékenységet, amikor szerepjátékokon keresztül, fiktív kontextust létrehozva modellezik a valós világ valódi problémáit. Bizonyára sok olyan felnőtt (munka-)közösség van, ahol bátran néven nevezhetik a drámajátékot, előfordulhat azonban az is, hogy vagy a drámajáték módszerével szemben van ellenállás, vagy maga az elnevezés vált ki ellenérzéseket: talán már a „játék” szó elriaszthatja a felnőtt alanyokat. „Ha játék, akkor gyerekes szórakozás...” (Még pedagógusok között is gyakori az ilyen vélekedés!) Mások a dráma szótól riadnak meg: „Ó, van az én életemben elég dráma, köszönöm, nem kérek többet...”

Épp az ilyen felhangok miatt ajánlatos lehet egyes esetekben más terminológiát használni, hogy az esetleges kezdeti ellenállás ne okozzon problémát: ajánlott a tréning, kommunikációs tréning, közösség- és személyiségfejlesztő program stb. kifejezések használata – legalábbis addig és azokban az esetekben, amíg szükséges. (Ezek elég divatos megfogalmazások ahhoz, hogy még olyanoknak is felkeltse az érdeklődését, akik egyébként idegenkednének az efféle programoktól.)

Az alábbi drámafoglalkozás a konfliktus-értelmező, -tipizáló szakírók egyike által érdekkonfliktusoknak (Szekszárdi 1995. 11-15. 1.) nevezett konfliktusok egy lehetséges feltárását, esetleg feldolgozását kínálja.

Talán az egyik leggyakrabban előforduló feszültség az, ami a közösségekben az érdekkonfliktusokból ered. (Főbb kiváltó okai: vélt vagy tényleges konkurencia.) A lehetőségek, az erőforrások igazságos vagy igazságtalan (vagy annak vélt) elosztása nemcsak az erőforrásokra pályázóknak, hanem az „elosztóknak” is komoly fejtörést okoz. Egy munkahelyen ugyanis általában nem lehet a „két csoki, három gyerek” mintájára igazságosan elosztani a javakat, lehetőségeket, hanem gyakran kell olyan döntéseket hozni, melyek egyesek előnyére, ugyanakkor mások hátrányára válnak. Ezekre a helyzetekre – véleményem szerint – azért nem könnyű drámafoglalkozást tervezni, mert a helyzetek ugyan nagyon egyszerűnek tűnnek, de ahhoz, hogy a játékosok ne csak a szimulációs játékok (gyakorlatok) szintjén vegyenek részt a játékban, hanem *át is éljék* azokat a szituációkat, melyekbe a figurák kerülnek, meglehetősen részletes kontextusépítésre van szükség. A szereplők kapcsolatrendszerét árnyaltan kell bemutatnunk ahhoz, hogy a döntési helyzetet valódi problémaként lássák a játékosok.

### **Milyen iskolai problémákra jelenthet analógiát a foglalkozásterv? Néhány példa:**

- Az önkormányzat létrehozott egy kitüntetést, melyet évente egy-egy kiemelkedő munkát végző iskola négy pedagógusa kaphatja meg. Az iskoláka eleve csak négy-négy tanárt terjeszthetnek fel a szokatlanul nagy anyagi elismeréssel járó címre. A díjakat nem lehet megosztani.
- Az iskola valamilyen szakmai feladatot kiemelkedően lát el, más intézmények számára is mintát jelent. A program kidolgozásában sok pedagógus vett részt, de egy országos fejlesztő bizottságba csak néhány embert delegálhatunk. A munkalehetőség komoly szakmai és anyagi előrelépéssel kecsegtet.
- Az iskola megnyer egy pályázatot, s ezzel lehetősége nyílik arra, hogy három gimnazista tanulót két hétre térítésmentesen Angliába küldjön, „tanulmányútra”. A tantestületben heves vita folyik arról, hogy

azokat a gyerekeket küldjék-e, akik már eddig is bizonyítottak (tehát megérdemlik), vagy az anyagi helyzetük miatt rászorulókat (akiknek külföldi utazásra másképp semmi esélyük), vagy azokat, akiknek nem elég jó az angoljuk (és egy ilyen utazás sokat lendíthetne a fejlődésükön).



## A foglalkozás leírása

**Téma:** Egy közösség olyan lehetőséget kap, mellyel csak akkor tudnak élni, ha egyikük kimarad belőle.

**Fókusz:** Mit nyerünk és mit veszítünk azzal, ha mások javára lemondunk egy nagy lehetőségről?

**Keret:** Egy fiatal – reklámmal és marketinggel foglalkozó – csapat, a rendszerváltás idején találkozik élete nagy lehetőségével.

**Létszám:** A foglalkozást két gyakorlott drámajáték-vezető akár 50 fő körüli tantestülettel is játszhatja, az optimális létszám pedig 25-30 fő.

**Időkeret:** kb. 3 óra

**Történetváz:** Öt fiatalember, akik együtt jártak a közgazdasági egyetemre, közös reklám- és marketing céget alapít. 1990-et írunk, tehát a szakterület még sok kiaknázatlan lehetőséget kínál. A fiatalok mind hasonló körülmények közt élnek: egyikük családja sem jelent komoly „hátszelet” a pályán. Remek ötleteik és nagy, közös terveik vannak. Egy napon egyiküket felkeresi egy brit cég képviselője, aki felajánlja (a csapatnak), hogy tagozódjon be a Magyarországon frissen alapított leányvállalatba. Négy marketingest keresnek, s mivel a világ számos országában ugyanolyan – szakmailag megalapozott döntések útján kialakított – struktúrában dolgoznak, csak akkor lehetséges az együttműködés (ami igazán vonzó szakmai kihívást jelent), ha képesek arra, hogy csapatuk egy tagjáról lemondjanak.

**Tér:** Mivel a játszók sokat dolgoznak majd kiscsoportokban, ajánlatos úgy előkészíteni a termet, hogy kényelmesen, egymást nem zavarva tudjanak majd működni a csoportok. (Egy-egy kisebb, körülülhető asztal, mindenki számára egy székkal, ideális lehet a kiscsoportok számára.) Ezenkívül érdemes kijelölnünk azt a teret, ahol a csoportmunkák beszámolóit és a frontális munka zajlik majd.

**Eszközök:** előkészített névkártyák, szereplőkről és a feladatokról szóló leírások, a bonyodalmat előkészítő esemény leírása (4 egyforma, az egyik csoportnak különböző), csomagolópapír és különböző színű filctollak (vagy tábla), egy régi telefonkészülék (vagy azt jelző tárgy).

**Drámamodell:** A játék az akvárium-dráma típusába sorolható. (Kaposi 2002. 25. 2.)

### Narráció

A tréningvezető ismerteti a játék kontextusához szükséges információkat. „1990-et írunk. Angéla, Béla, László, Mihály és Rita 24-25 éves fiatalok. Barátok. Tágabb baráti társaságuk is van, de a legfontosabbnak egymás barátságát tartják. Néhány hónapja fejezték be a közgazdasági egyetemet, itt csoporttársak voltak, kapcsolatuk a gólyatáborban kezdődött, és az egyetem éve alatt mindvégig megmaradt. Nincs közöttük szerelmi kapcsolat, viszony nem is volt, esetleg kisebb fellángolások fordulhattak elő, de ezek sohasem kerültek felszínre. Pillanatnyilag egyikük sem tervez komoly kapcsolatot, mert a karrierjüket mindennél fontosabbnak tartják. Az egyetem befejeztével elhatározták, hogy közös vállalkozásba kezdenek. Egyikük sem származik tehető családból, ezért a tőke előteremtésében csak magukra hagyatkozhatnak. A rendszerváltás a reklám- és marketingpiacon különleges lehetőségeket kínál, s ráadásul ez olyan terület, amit nagyon érdekesnek, izgalmasnak tartanak valamennyien.”

Alkossuk meg az egyes figurákat!

### Kiscsoportok alakítása

Ha egyéb körülmény nem indokolja, hogy másképp járjunk el, bízzuk a sorsra (Liszt családja), hogy ki melyik szereplővel dolgozna hosszabban a történet alakítása során. A játékvezető annyi cédulát készített elő, ahány résztvevő van. Minden cédulán az egyik szereplő neve olvasható. Mindegyik névből éppen annyi van, ahányan majd az adott figurával közvetlenül foglalkoznak a játék során (25 fős csoportnál például 5 Rita, 5 Mihály stb. feliratú cédulát használunk). A játékosok húznak egy papírt. Akkor lehet csak megnézni, hogy milyen név szerepel rajta, amikor már mindenki megkapta a sajátját. Ekkor, mint egy hatalmas piaci kavalkádban, egyszerre kezdjük el keresni az ugyanolyan cédulával rendelkező társainkat – addig, amíg ki nem alakul az öt csoport. (Kaposi 1993.14. 3.)

### Kiscsoportos szerepépítés

A csoportok megalkotják saját figurájukat. Ehhez fel kell használniuk a fent elhangzott információkat, valamint néhány olyan adottságot, amit most kapnak meg a játékvezetőtől. (Mindenkinek csak a sajátját olvassa el.)

#### Angéla

24 éves, szőke hajú, csinos lány. Amolyan feminista-típus, néha évődnek is vele emiatt a többiek. A fiúk is

szoktak hozzá fordulni bizalmi ügyekkel. Segítőkész. Az édesanyja meghalt, amikor ő két éves volt, az édesapja nevelte, akinek mindennél fontosabb volt, hogy a lánya vigye valamire.

Bár édesapjával kitűnő a kapcsolata, minden vágya, hogy hozzájusson egy saját kis lakáshoz.

*A csoport által megalkotandó információk:*

- Mi a lány hobbija?
- Milyen személyes tárgyakkal veszi körül magát a szobájában?
- Ebből a legfontosabbnak a történetét is találják ki!

### **Béla**

25 éves, nagyon érzékeny, szép arcú, de – bánatára – kicsit alacsony fiú. Rajong az autókért. A szülei időnként kölcsönadják neki 120-as Skodájukat, olyankor nemcsak megy vele, hanem óráig „bütyköli” is. Az egyetemet nagyon jó eredménnyel végezte el, felajánlottak neki egy tanársegédi állást, de nem fogadta el, mint mondta, izgalmasabb kihívásokat keres.

*A csoport által megalkotandó információk:*

- Mi volt a legszebb karácsonyi ajándék, amit fiatal felnőttként kapott?
- Milyen személyes tárgyakkal veszi körül magát a szobájában?
- Ebből a legfontosabbnak a történetét is találják ki!

### **László**

25 éves, örök gyerek. Mindig ő találja ki a legbátrabb, extrém dolgokat a csapatban. Jóképű, a lányok kedvence, „csajozós”, de nem volt még komoly kapcsolata. Okos, de cseppet sem kitartó, az egyetemen közepes tanuló volt, s ez annak köszönhető, hogy tipikus mázlista. A szülei elváltak, az apja Amerikába disszidált, azóta nem tartja vele

Valamennyi csoport feladata, hogy a saját szereplőjüket mutassák be a többiek számára. Ehhez a kitalált információkon kívül egy fényképet (állókép) is mutassanak be, ami jellemző az adott figurára!

## **Egész csoportos egyeztetés**

### **Közös élmények**

Találjunk ki olyan eseményeket, melyek rendkívüli jelentőséggel bírnak az öt fiatal barátságának kialakulása szempontjából! Eredményeinket megosztjuk egymással.

### **Kiscsoportos jelenetek**

Egészen rövid jelenet formájában jelenítsünk meg csoportonként egy-egy ötletet a fentiek közül! A saját figuránk szempontjából mutassuk be az eseményeket: derüljön ki, hogy ő hogyan élte meg a kiválasztott helyzetet, miért különösen fontos az ő számára!

Még érdekesebb (de több időt vesz igénybe!), ha a jelenetek kidolgozása nem az eddigi csoportokban történik, hanem új kiscsoportokat hozunk létre úgy, hogy minden csoportba delegálnak egy-egy tagot az eddig együtt dolgozó közösségek. Ezáltal mindenkinek lehetősége nyílik arra, hogy játssza azt a figurát, akiért felel, valamint, hogy továbbra is ugyanannak a szereplőnek az élményein dolgozzon tovább, és ne kelljen egy rövid időre szemszöveget váltania.<sup>1</sup>

### **Egész csoportos egyeztetés, „szociometria”**

A beszámoló után csomagolópapírra (táblára) készítsünk egy ábrát, amelyen megpróbáljuk ábrázolni azokat a viszonyokat, melyek az öt jó barátot jellemzik. „Tudjuk, hogy ők együtt jelentik ezt a csapatot, de nyilván nem azonosak az egyének közötti kötődések.” Ajánlatos néhány egyszerű vonalmintázatot használni, pl.:

a kapcsolatot, az anyja tanítónő, szeretettel, de nehezen nevelte Lacit és az öccsét.

*A csoport által megalkotandó információk:*

- Lacinak van egy visszatérő – félelmetes álma. Mi ez?
- Milyen személyes tárgyakkal veszi körül magát a szobájában?
- Ebből a legfontosabbnak a történetét is találják ki!

### **Mihály**

Ő a társaság „agya”. Rendkívül lényeglátó, minden közös dolgukban ő teszi fel a legfontosabb kérdéseket. Ez a többiek számára időnként akadékoskodásnak tűnik. A „nőügyek” nagyon mélyen érintik, eddig kétszer volt szerelmes, mindkét alkalommal csalódott. Késői gyerek, a szülei idős emberek.

*A csoport által megalkotandó információk:*

- Titkos vágya, amit a legjobban szeretne elérni az életben.
- Milyen személyes tárgyakkal veszi körül magát a szobájában?
- Ebből a legfontosabbnak a történetét is találják ki!

### **Rita**

Kicsit csúnyácska, de rendkívül jó humorú és éles eszű lány. A szülei és a családja vidéken él, ő kollégista volt, az egyetem befejezése óta albérletben lakik egy pesti családnál. A szülei gazdálkodók, szűkösen élnek. Rita szereti őket, de nagyon más életet akar, mint ők.

*A csoport által megalkotandó információk:*

- Mit vesz a következő karácsonyra a szüleinek?
- Milyen személyes tárgyakkal veszi körül magát a szobájában?
- Ebből a legfontosabbnak a történetét is találják ki!

<sup>1</sup> A szemszögváltás önmagában nem kerülendő tevékenység a drámamunkában, de a játék ezen pontján még túl korai. Épp ezért most nem is azt kérjük a játszóktól, hogy próbáljanak behelyezkedni valaki más szerepébe, hanem ha maradunk az eredetileg felállt kiscsoportoknál, akkor a jelenet létrehozásakor a saját figuráját helyezze mindenki az események fókuszába.

vastag vonal – nagyon szoros kapcsolat; vékonyabb vonal – fontos, de kevésbé szoros kapcsolat; hullámos vonal – a kapcsolat intenzitása és minősége változó; szaggatott vonal – nem igazán szoros kapcsolat.

### **„Ön- és társismereti játék”**

„A társaság egy alkalommal olyan összejövetelet tartott, melyen nem titkolt szándékuk volt, hogy a barátságukat veszik górcső alá. Ennek a programnak az egyik eleme volt, hogy cédulákon üzentek egymásnak. Két-két mondatot írt mindegyik fiatal minden társának. Így kezdődtek a mondatok:

- *Azt szeretem benned, hogy ...*
- *Azt nem szeretem benned, hogy ...”*

Kiscsoportokban írjuk meg ezeket a cédulákat, majd juttassuk el a címzethez! Így tehát mindegyik szereplő összesen 4x2 mondatnyi visszajelzést kap a barátaitól.

E játék értékelése nem plenárisan történik, de adjunk lehetőséget a csoportok számára, hogy saját maguk számára értelmezzék a kapott információkat!

### **Narráció**

„Az öt fiatal megalakította reklámstúdióját. Egy XIV. kerületi – bérelt – pincében rendezték be az irodát és minden hozzá kapcsolódó munkahelyet. Vállalni szeretnék plakátok, újsághirdetések teljes körű kivitelezését, megjelentetését. Nagy álmuk, hogy igazán színvonalas reklámfilmeket is készíthessenek. Mindannyian ehhez vonzódnak a leginkább, de ehhez kellene a legnagyobb tőke, ezért egyelőre legfőljebb forgatókönyveket készíthetnek. Az üzlet „megyeget”, egyelőre nem sokat tudnak kivenni a cégből, de reménykednek. Bizony, volt már olyan ügyfél, aki amiatt lépett el az üzlettől, mert meglátta, hogy milyen helyen dolgoznak.”

### **Kiscsoportos munka**

A résztvevők csoportonként megbeszélik és egy papírra írják, hogy az általuk irányított figura számára miért vonzó a reklámfilmkészítés lehetősége. Ezeket az ötleteket most nem osztjuk meg a többi csoporttal, csupán megőrzi mindenki a maga számára.

### **Improvizáció**

Most kerül be a játékba az a helyzet, ami adott esetben érdekkonfliktus kialakulásához vezethet.

A foglalkozásvezető öt papírt készít elő. Ezek közül négy ugyanazt az információt fogja tartalmazni:

1. *„A szereplő munkaértekezletre készül a pincébe. Tudja, hogy egyikük valamilyen fontos munkatárgyalásra ment (erről valami nehezen érthető üzenetet kapott) – kissé titokzatos dolog miatt, nem tudni pontosan, hogy hová. Jó lenne tudni, hogy mi készül...”*

Az ötödik papíron ez olvasható:

2. *„A ti szereplőtöket meghívta a Britannian Picture’s frissen Magyarországra települt képviselőjének magyar vezetője, hogy egy ajánlatot osszon meg velem. Egy ismerősétől látta, hogy milyen színvonalon dolgozik a csapat, ezért felajánlja nekik, hogy tagozódjanak be a cégbe, és mostantól nekik dolgozzanak. A brit cég valamennyi országban működtetett stúdiója négy fős teameket alkalmaz, bizonyítékok vannak arra, hogy ez a létszám és forma válik be a legjobban. Itt lehetőségük lenne olyan új fajta reklámfilmeket készíteni, amelyekre ez a cég kap megrendelést. Mindenképpen fiatal, ötletgazdag munkatársakat akarnak alkalmazni, mert nagyon sok munka van (a munkaidő tekintetében bizony nem 8 órára kell számítani). A fizetés természetesen az elvégzett munkával arányos lesz, nem hasonlítható a rendszerváltás utáni magyar átlaghoz. A létszámhoz ragaszkodik a megrendelő! Egy hét gondolkodási időt kapnak.”*

(A fenti szöveg értelmezésében a drámajáték vezetőjének segítenie, támogatni kell a csoportot! Csak akkor engedje jelenetbe a kiválasztott szereplőt, ha biztos lehet benne, hogy értik a feladatot, és megegyeztek egy első közös álláspontban a helyzettel kapcsolatban.)

Annak függvényében dönthet a tanár, hogy melyik figurának (ill. csoportnak) adja ezt a cédulát, hogy a „szociometria” függvényében kinél hozhat több feszültséget a játékba. Például a legkevesebb erős kötődéssel bíró szereplőnél elég izgalmat kínálhat, mert ő kerül olyan pozícióba, hogy valamelyest függjenek tőle a barátai. (Még ha hangsúlyozzuk is, hogy az ajánlat nem az ő személyének szól, hanem a teljes csapatnak, csupán egy ismerős őt érte el ötüik közül, ezért neki tudott szólni, hogy képviselje a csapatot a tárgyaláson!) Fel kell készülnünk arra, hogy a tárgyalásról érkezőt ellenségesen fogadják majd a társai, amikor kiderül, hogy miről is van szó.

### **Előkészített improvizáció, fórum-színház**

A csapatok kiválasztják azt, aki játszani fogja a jelenetet (nem kell, hogy ugyanaz legyen, mint korábban) és rövid felkészülési idő után eljuttatják a találkozást. Elsőként az a négy fiatal van ott, akik az 1. sz. papírt kapták. A megbeszélésről jövő társuk később érkezik. (A tréningvezető irányítja, hogy mikor lépjen be az imp-

rovizációba: azon a ponton, amikor mindenki számára érthető, hogy valami fontos tárgyaláson vesz részt az egyikük, és mindjárt meg kell érkeznie, hogy elmondja mindenkinek, hogy mi is történik; valamint amikor elkészül az 5. sz. csoport is az értelmezéssel.) Irodánk nagyon szegényes berendezéséhez tartozik egy (vezetékes) telefon, amit nem régen tudtunk bevezetni a pincébe. (Kérdéseinket tehát esetleg feltehetjük a cég képviselőjének is – tanár szerepben.)

*Nem kell eljutni döntésig a jelenetben, hiszen „van egy hetünk”.*

### **Narráció**

„A fiatalokat nem hagyta nyugodni a friss helyzet. Miután elbúcsúztak egymástól, késő este többen is nekiindultak, hogy felkeressék a hozzájuk legközelebb álló barátjukat, hogy tovább beszéljék a történetet. Nagyon fontos dolgokról esett szó, olyanokról is, amiket talán nem mondanának el a többieknek.”

### **Egyeztetés és írásos munka (2x2 és egy külön csoportban)**

A „párokat” aszerint kell megalkotnunk, ahogy a „szociometriai” ábrázolásból kínálkozik. Egyvalaki azonban egyedül marad: neki ajánljuk a következőt: „Ő is felkereste volna egyik társát, akit azonban már nem talált otthon, mert ő is elment valakihez. Az utcán bolyongva összeakadt egy ismerőssel, aki szintén az egyetemi baráti körhöz tartozott. Vele ült be egy helyre, és ott sok fontos dolgot beszéltek meg egymással.”

Két-két csoport együtt dolgozik tehát, egy pedig magában. (Érdeemes úgy „összesorsolnunk” a párokat, hogy ne a hírt hozó szereplő maradjon egyedül. Nem kell eljátszanunk a párbeszédet, de írásban kell rögzítenünk azokat a mondatfoszlányokat, amelyeket nem szívesen mondtak volna ki a többiek előtt. Ezeket a papírokat a foglalkozásvezetőnek adják át. Ő elolvassa, hogy a játék további menetét ehhez tudja igazítani.

### **Gyűlés (fórum-színház)**

Másnap a pincében. Játsszuk tovább a helyzetet – a tegnap este történetek függvényében! A drámatanár figyeli (az írásban kapott információk alapján), hogy a szereplők őszinték-e egymáshoz.

### **Szorító körülmény**

Ha a résztvevők szeretnék döntést hozni, adhatunk rá lehetőséget, de nem kell feltétlenül eljutnunk ideig. Játsszuk el azonban az utolsó órát ill. perceket, amikor még lehetőségünk van arra, hogy a cég képviselőjének igent mondjunk, ha akarunk! (Így a játék során többször is az „időugrás” technikáját alkalmazzuk.) Az idő múlását többféleképpen is jelezhetjük, pl. időnként egyszerűen közöljük: „Még 20 percek van arra, hogy felhívjátok a céget...”

### **Értékelés**

Szerepen kívül vitassuk meg, hogy vajon miként oldódhat meg ez a helyzet! „Lehet-e olyan megoldást hozni, ami az évek óta tartó barátságot nem veszélyezteti?”

### **Döntéseink (vagy döntésképtelenségünk) következményei**

Az alábbi témákból válogathatunk is: egy-egy csoport egy-egy lehetőséggel foglalkozik, de ha elegendő időnk (és játzó kedvünk) van, akkor több csoport többféle megoldást is hozhat a kérdések kapcsán.

- Játsszuk el, hogyan mondhatnánk meg valakinek, hogy négyen szeretnénk elvállalni a munkát! (Az előkészítésben annak van komoly szerepe, hogy mivel magyarázzuk a döntést.)
- Ha úgy döntünk, hogy együtt maradunk, játsszuk el, mikor a következő alkalommal nem tudunk fizetést felvenni, mert nem volt elég bevételünk (improvizáció, belső hang vagy gondolatkövetés)!
- Együtt maradtunk. Játsszunk egy olyan helyzetről, mikor egyikünk túl sokat „lazít”, a többiek véleménye szerint nem dolgozik elég tisztességesen! Beszéljünk róla a háta mögött és a jelenlétében is (gyűlés, improvizáció)!
- Ha valamelyikük önként mond le a lehetőségről, hogyan élné meg, ha a többiek sikeresek lesznek, az ő tervei pedig kudarcba fulladnak (a találkozás eljátszása, gondolatkövetés, naplórészlet)?
- Amennyiben mindannyian lemondanak a lehetőségről, mi történne abban az esetben, ha valamelyikük egyénileg kapna *visszautasíthatatlan* ajánlatot (improvizáció, naplórészlet, SMS, levél)? (Neelands, J. 1990. 4.)

A drámafoglalkozást a történetek szerepen kívüli értelmező megbeszélése zár(hat)ja.

## Jegyzet

1. Szekszárdi Júlia (1995.) Utak és módok – Pedagógiai kézikönyv a konfliktuskezelésről. Iskolafejlesztési Alapítvány – Magyar ENCORE 11-15.
2. Kaposi László (2002.) Drámát tanítottam... drámapedagógusok tanfolyami képzésének tapasztalataiból. Szakdolgozat. Színház- és Filmművészeti Egyetem, 2002.
3. Kaposi L. (1993.) Játékkönyv. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Kerekasztal Színházi Nevelési Központ 14.
4. Neelands, Jonothan: Konvenciók. In: Drámapedagógiai olvasókönyv. Magyar Drámapedagógiai Társaság, Marczibányi Téri Művelődési Központ, 1995. 157-212.



# Lovagi bosszú

Lukács Gabriella

**Csoport:** 6-8. osztályosok, lehetőleg drámabeli jártassággal

**Idő:** 3 tanóra

**Eszközök:** csomagolópapír vagy tábla, papírok, írószer

**Fókusz:** Hogyan döntsünk, ha magánéletünkkel kapcsolatos eskünk és a közösség érdekében tett fogadalmunk egymást kizáró cselekedeteket követel tőlünk?

**Célok:** A foglalkozás legfőbb célja a közös döntés meghozatala, akár szerepben, akár szerepen kívül. (Nem történelem órán vagyunk – ezért lehet fontosabb számunkra az erkölcsi kérdés vizsgálata.)



## 1. Történelmi háttér

**Tanári narráció, egyeztetés:** Játékunk a középkori Franciaországban játszódik, valamikor a XII. század vége felé. Rövid beszélgetés során gyűjtjük össze, mit tudunk játékunk főszereplőiről, a lovagokról. Az alábbi információk hangozzanak el: nemesuraknak a király adományozhat lovagi címet; háborúba a lovagok saját fegyvereseikkel indulnak. Harcos lovag általában nem az elsőszülött fiúkból lett, hiszen ők a családi birtok örökösévé váltak. Ebben az időben egymás után indították a – több-kevesebb sikerrel járó – keresztes hadjáratokat, melyek célja a Szentföld felszabadítása volt a pogány uralom alól. (A célnál említettek jegyében a kontextusnak nem kell archaikusnak lennie: csak következetesnek.)

## 2. A lovagi eszménykép

**Szerep a falon:** Milyennek képzeljük az ideális lovagot? (Nyugodtan szárnyalhat a fantáziánk, nem baj, ha hihetetlenül tökéletes alak kerekedik...)

## 3. Jean lovag, a főszereplő

**Tanári narráció:** Történetünk kezdetén, 1189-ben Jean, egy burgundiai főnemesi család második fia 24 éves. 22 éves volt, amikor lovaggá ütötte Fülöp Ágost francia király. A lovagi tornák hőseként ismerik, ám igazi csatában még nem próbálta ki magát. Barátai kötelességtudó, az elveihez foggal-körömmel ragaszkodó embernek mondják. Mostanában készül a lánykérésre: menyasszonya – a két család megegyezése alapján – egy Marie nevű, nagyon előkelő, nagyon szép, ám nagyon ostoba leány.

**Viszonyítás a lovagi eszményképhez:** Vegyük végig a lovagi eszménykép tulajdonságait, és döntsük el, hogy az ott írtak közül melyekkel ruházzuk fel Jean lovagot! (Szükség esetén emlékeztessük a csoportot, hogy „hús-vér” emberről szeretnénk játszani!)

**Kiscsoportos improvizáció:** Ha megalakítottuk a kiscsoportokat, Jean jellemzői közül válasszon minden csoport egyet-egyét! Játsszunk el a lovag életéből olyan eseményt, mely jól példázza az adott tulajdonságot!