

9. A döntés következménye

Ha megmenti:

Páros játék: Jean és Pierre a döntő pillanat után kerüli egymás társaságát. Két nap múlva mégis találkoznak. Beszéljük meg a helyszínt, majd párokban játszunk el, hogy mi történik!

Felkészítéssel fórum-színház: A történetek után Jeanette és Marie ugyanannál a kereskedőnél szövetet válogat.

Ha nem menti meg:

Páros játék: Gyónás: Jean és a békítő szándékú pap beszélgetése.

Kiscsoportos jelenet: Játsszunk el olyan helyzeteket, keressünk olyan pillanatokat, amikor Jean megbánja döntését (pl. büntetés az esküszegésért)!



Kincskeresők kalózkok

Kuzmann Nóra

Könnyű nyári dráma meleg napokra (jól jöhet most, a téli hidegben)

Kor: Mindenki, aki a parton él és mozog, de főként óvodás korosztály.

Létszám: kb. 16 fős csoport

Téma: Kincskeresés, de egyedül nem megy.

Fókusz: Tudunk-e a cél érdekében veszekedés nélkül együtt játszani?

Kellékek: Palack, térképek, felnőtt ruhák, takarók, vízzel töltött lufik, takarók, hajó + láda, kincsesláda, ásó, lapát; néhány lelkes szülő, aki éjjel elássa a kincset, nappal meg királlyá alakul.



Minden évben tartunk gyereknapot a strandunkon. Ezúttal ilyen lett...

1. nap

1. Mire délután lejötték a gyerekek a partra, felfordítottuk a part „legböhöncebb” csónakját, ami már legalább 10 éve nem volt vízen. Ekkorra már mindenki tudta, hogy holnap kalózosat fogunk játszani, s ehhez szükségünk van egy hajóra. Minden gyereknek feladatul adtam, hogy ezúttal kefével, rongyokkal, vödörrel felfegyverkezve jöjjenek a partra. Míg **mosták, sikálták az ócska bárkát, elbeszélgettünk a kalózkokról**, (s aki nem volt szorgalmas, azt megfenyegettük, hogy másnap a kapitány áthúzza a hajó alatt.) szokásaikról, a tisztségekről stb.

2. Mikor készen voltunk, akkor kezdődött a **díszítés**. Temperával telefestettük a ladikot minden jóval. Az egyik kislány, aki nem bírja a tömeget, zászlót festett. (Végül az apukák is annyira nekibuzdultak, hogy az orr-mintát ők festették, ezzel megakadályozva bennünket a bemelegítő játékban.)

3. Most következett a „**tetoválás**”. Egy szemceruza segítségével mindenkinek a karjára írtam és rajzoltam a tisztségét. (Így biztos jól szólítottam a játék további részében.)

4. Közös improvizáció, szerepbe helyezés

a) Mikor mindenki kész volt, sorba állítottam őket, s néhány „jobbra át, balra át!” után megtanultuk a csapatindulót, mely az „Aki nem lép egyszerre dallamára épült.”

Aki nem lép egyszerre, nem vadászhat kincsekre.

Készen áll a csapatunk, kalandokra indulunk.

Ezt néhányszor elénekeltük menetelés közben, hogy jól bevéssék.

b) Eljátszottuk az ellenségre támadást és a menekülést.

c) Néhány **tabló** következett a kalózkok életéből. Itt azonnal meglátszott, hogy ki a drámában jártas gyerek, s ki csinál először ilyet.

Az egyik kislány oda is kiáltott izgalomban „ez jó kis dráma lesz, Noci!” No, ennyit a beleélésről.

Az indulóval búcsúztunk. S meghagytam, mindenki gyakorolja az indulót másnapig, mert csak azt vesszük be a csapatba, aki tudja. Zengett is a telep!

A hajó felszerelése közé tartozott egy láda, amiben a kalózok kellékei voltak. Takarók ruhadarabok, vízzel töltött lufik, lapátok, ásók stb. Ezeket a játék során kedvük szerint használhatták.

d) Este egy sör mellett a felnőttek begyűjtötték az összes kincset. Ez gyakorlatilag 8-10 család bizsu- és vacakkészletét jelentette. Beosztottuk a szerepeket, röviden megbeszéltük a drámában nem jártas, de amúgy igen vállalkozó szellemű szülők szerepeit. Végül az apák – igen vidám hangulatban – két ásó és némi szív-erősítő kíséretében levonultak a partra a kincset elásni. Az éj leple alatt a krokodilra is felkerült a damil.



2. nap

1. Tetoválások felfrissítése, fokozatos szerepbehelyeződés.

2. Kalózok tengerre! – közös improvizáció. A palackposta

Meneteléssel és csatarendbe állítva mentünk volna a vízbe fürdeni, ha jó idő lett volna, s itt találtuk volna meg a palackpostát. Sajnos ez nem így alakult, így csak a vízpartig indulóztunk, s ott parancsba adtam, hogy kémleljék a vizet! Nagy nehezen megtalálták az „objektumot”, ami azért sem volt könnyű feladat, mert sajnos a palack nem ritka látvány a vízben.... Miután kihalászták, az írástudók elolvasták.

Kincsem elásva. Kalózaim halottak. Rövidest én is meghalok. A térképemet egy öreg fa alatt hagytam. Fállábú Joe

U. i. Az én legénységem a kincsért való marakodásban halt meg. Legyetek ügyesebbek!

3. Hol a térkép? – keresés

Visszakérdeztem, hogy mit is hallottunk, s szerintük mi a teendő. Aztán parancsba adtam a keresést. (A strandon vagy öt öreg fa található. Így három perc múlva megtalálták a térképet, ami nem volt más, mint az akadályok feltüntetése. A térkép szerint szigeteken kellett áthaladniuk, ahol különböző „királyokkal” kellett megküzdeniük. Tekintettel arra, hogy a csónak statikus, a szigetek uralkodói váltották egymást a vécépapír-guriga látcső látóterében. A taton ült tehát a „figyelő”, a „navigátor” és a „trombitás”.

A legénység először tanulmányozta a térképet. Aztán előre szóltak az előbb említetteknek, hogy mit kell észlelniük. A figyelő észlelt, a navigátor engedélyt adott, mire mi abba hagytuk az evezést, s a trombitás jelére együtt „kiszálltunk a szigetre”.

4. Kalandok

A) Vak királylány – cukorka összegyűjtés, evés nélkül

A királylány szerepében az egyik nagyfi.

– *Átmehetünk a szigeteden?*

– *Jaj, édeskéim, kik vagytok?*

– *Kalózok.*

– *Kalózok? Nem akartok bántani?*

– *Nem.*

– *Az igazság az, hogy én még csak átengednék benneteket, de kiszórtam a cukrokat, amit mostoha apám reám bízott, s ha hazajöttéig nem szedem össze, nagy baj lesz!*

– *Segíthetünk neked.*

– *Jaj, az nagyon jó lenne! De ti nem szeretitek a cukrot?*

– *De!*

– *Az baj, mert a mostohaapám tudja, hogy ez pont 40 darab, s ha egyet is megesztek, halálnak halálával lakolunk! Ellen tudtok állni?*

– *Igen.*

– *No, akkor próbáljuk meg!*

Gyerekek megcsinálták, s utána menetelve, indulózza, végül „úszva” visszamentünk.

B) A rózsaszín disznó fogságában – célbadobás

A disznó szerepében egy ocsmány felfújható fotel, a fogoly egy apuka.

Apuka láncait csörgetve könyörög: – *Jaj, szabadítsatok ki! Ez a disznó a szigetre zárt. Bombázzátok le a vízről! Van valami használható fegyveretek? De vigyázzatok! Be ne lépjétek a szigetre, mert nagy baj lesz!*

Ezzel a mondattal óhajtottuk megakadályozni, hogy túl közel kerüljenek a célponthoz.

– *Menjünk vissza a hajóba, s nézzük meg a fegyvertárunkat. Fegyvernők, tüzér előbányásszák a vízibombákat (vízzel töltött lufikat.)*

Bele kellett találni a lufikkal a fotelba. Mire elfogytak a lufik, megszabadult a királyfi, s mi az előzőekhez hasonlóan mentünk vissza a hajóba.

C) Csak lábat látó király – cipelés

Szerepben egy apa.

– *Én nem bánom, átmehettek, de csak tíz pár lábat engedek át!*

– *Mit tegyünk?...*

Átcipelték egymást, vagy átugráltak féllábon. Visszatérés a már megszokott, és említett módon.

D) Zöldségevő – növények felismerése

Szerepben egy anya.

– *Nem bánom átmehettek, de csak akkor, ha mindenkitől kapok egy saslikot, amire fűztök egy nyárfalevelet, egy lóherét, egy fűzfalevelet, egy útifüvet meg egy borostyánt!*

Az egyik kisfiú szerencsére minden tekintetben „képben volt”, így megbeszéltük, s mindenki teljesítette a feladatot. A kisebbeknek segítettek a nagyok.

E) Embergyűlölő – furfang

Szerepben apuka.

– *Nem bírom látni az embereket. Ha ti azok vagytok, akkor sajnos nem engedhetlek át benneteket. Látni sem bírom az embereket!!!*

Úgy döntöttek, hogy állattá varázsolódnak... Visszatérés mint fent.

(Én ugyan azt hittem, hogy majd letakarva osonnak át, de a gyerekek ötlete jobb volt.)

F) Csak fiúkat átengedő – furfang

Szerepben egy anya.

– *Nyugodtan átmehettek a szigetemen, férfiak! De a lányokat otthon kell hagynotok. Lányokat ugyanis nem akarok látni! Nekem kérők kellene! Tizenkét lányomat valahogy férjhez kellene adnom.*

A megoldás az lett, hogy egy ponyva szélét a fiúk fogták, s alatta kúsztak a lányok. Ez azért volt nehéz, mert össze kellett hangolni a két nem tempóját. Sikerült.

(Én itt is más megoldásra számítottam. Azt hittem, hogy majd átcipelik a fiúk a rendelkezésre álló eszközökkel a lányokat, vagy a rendkívül bő ruhák alá dugják –, de nem ezt választották.)

G) A krokodil – közös játék

Gumikrokodil, a fejére szerelt térképpel, ami már a kincs igazi helyét jelzi. A krokodil lábára kötve két damil, s mikor a csapat el akarta fogni, két apuka mozgatta (volt nagy vitás!).

5. Kincs helyének felkutatása

A csapat visszatért a hajóba, hogy tanulmányozza a térképet. A hátoldalon ez állt: *A kincs csak a megtalálást követő napon ásható ki.*

Így miután meghatároztuk a helyet, odamentünk, s lefeküdtünk. Amint „elaludtak”, jött a szellem.

6. A szellem – peremfeltételek megadása

Szellem (játékvezetői szerep): *Huuuuuuu, ez a kalózcsoport nagyon ügyes lehetett, hogy elérkezett idáig (és itt eddigi erényeik rövid méltatása következett). Ám azt nem tudják, hogy ehhez a kincshez annyi vér tapad, hogy amelyik kalóz veszekszik, vagy verekszik, vagy csak lökdösődik is a kiásás és az osztozás közben, azt örökre megsemmisítem.*

7. Eskü

Hallottátok, hogy az éjjel mi történt? – Valaki összefoglalta a hallottakat.

Esküdjünk tehát! Én (...) esküszöm, hogy nem veszekszem, nem lökdösődöm. Társaimra mindig figyelek, őket semmi körülmények között nem bánom. Az ég engem úgy segítjen!

8. Kincs kiásása, osztozás

Szinte hang nélkül, teljes izgalomban ástak, mire megtalálták a műanyag kincsesládát, mely tömve volt kaccal. Az osztás egy takaró közepén zajlott. Oda borítottuk a tartalmat a jobb áttekinthetőség kedvéért. Itt sem volt veszekedés. Komolyan vették...

Ezzel lett vége. A szerepből automatikusan léptek ki, mikor szüleiknek mutogatták csinos kis szerzeményeiket. Azt mondtuk (a szülők is): EZ JÓ BULI VOLT!



Impulzus táborok – a résztvevők visszajelzései alapján

Lázár Péter¹

Az Impulzus táborokban² végzett hatékonyságvizsgálatról, a mérés eredményeiről lapunk 28. számában olvasható tanulmány.

További írások foglalkoznak a táborsorozattal a Dramatikus módszerek a bűnmegelőzés szolgálatában című kiadványban (Országos Bűnmegelőzési Központ, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Bp. 2004. szerk. Kaposi László).

A gyerekek öt napos tábori program során 34 órát töltöttek a drámatanárok által irányított foglalkozásokon. A tábor munkájáról készült dokumentumfilmben³ találkozunk valamennyi foglalkozástípussal, amelyeket a gyerekeknek kínáltunk. Érdekes megnéznünk, hogy a 34 órából mennyit szánunk az egyes tevékenységekre. Brook filmjének vetítését is beleszámítva összesen 23 órát töltöttünk a szigetjátékkal⁴. A fennmaradó időben 1,5-2 órás foglalkozások keretében tartottunk:

- ismerkedő játékokat
- az érzékszerveket próbára tevő érzékelő gyakorlatokat
- ön- és társismereti foglalkozást
- színjátszós vetélkedőt
- valamint utolsó este egy diszkót.

A program fontos eleme volt egy önálló színházi nevelési foglalkozás.

A mérések eredményeivel már megismerkedhettünk.⁵ Ezzel együtt és ettől függetlenül érdemes megnéznünk, hogy milyen *közvetlen visszajelzéseket* adtak a gyerekek és az őket kísérő pedagógusok az Impulzus táborról, mert ezek a friss élmény hatására megfogalmazott vélemények más szempontból is rámutatnak a módszer hatékonyságára.

Minden tábor végén arra kértük a gyerekeket, hogy négy befejezetlen mondat kiegészítésével értékeljék az együtt töltött öt napot. Két kérdés vonatkozott a szigetjátékra, kettő pedig minden egyébre, ami a táborban történt: „Nekem a mi történetünkben az tetszett a legjobban...”. „Az nem tetszett,... Az hiányzott...”.

¹ A szerző – ismert drámapedagógus, gyermekszínjátszó rendező – több tábori turnusban foglalkozásvezetőként vett részt. Foglalkozásvezető: a magyar színházi nevelési terminológiában a programok facilitátor szerepkörében dolgozó, a színész-tanárok munkaközösségét az adott játékokban összefogó, irányító szakember megnevezése. (A szerk.)

² A Belügyminisztérium Országos Bűnmegelőzési Központja és a Magyar Drámapedagógiai Társaság között 2003-ban jött létre az együttműködési megállapodás, melynek eredményeképp olyan prevenciós drámapedagógiai programok születtek és valósultak meg, melyekkel a fiatalok az iskolai tanév során intenzív tábori együttlét formájában találkozhatnak. A program neve: Impulzus tábor. Összesen három különböző korcsoport számára készültek programcsomagok, melyeken egyenként 5 napig tartó táborokban vehetnek részt a tanulók.

³ SZIGETJÁTÉK („Az én uralkodásom alatt demokrácia lesz”). Módszertanbemutató dokumentumfilm. Készült a Belügyminisztérium Országos Bűnmegelőzési Központjának megbízásából. Bp. 2004. Rendező: Nyári Arnold

⁴ Lipták Ildikó – Romankovics Edit (2003): Legyek ura. Prevenciós drámaprogram 11-12 évesek számára. Kézirat.

⁵ Szitó Imre: Hogyan hat egy drámapedagógiai program a serdülőkor küszöbén álló fiatalok normakövető viselkedésére? In: Drámapedagógiai Magazin 28. szám. Magyar Drámapedagógiai Társaság. Bp. 2004. Szerk.: Kaposi László