

Varázslómentő Szolgálat

Körömi Gábor

Csoport: 10-12 évesek, 20-25 fő (osztályközösség vagy egymást jól ismerő csoport)¹

Helyszín: drámaterem, foglalkoztató (székek, változtatható térformával)

A játék időtartama: 60 perc

Cél: Ismerjük fel mások és a magunk felelősségét a konfliktusokban!

Fókusz: családi konfliktusok megoldási-feloldási lehetőségeinek keresése a dráma eszköztárával

Tanulási terület: gyerek-felnőtt konfliktusok, családon belüli konfliktusok, amiről beszélünk és amiről nem beszélünk

Keret: a Varázslóvilág, melyben a speciális mentőszolgálat segít a bajba jutott gyermekeken

Eszközök: három rajz, nagy papír, filctoll, három sapka (nem kell varázslósapkának lennie, csak egy olyan fejfedő, ami kiemeli a szereplőt és nem nevetséges a csoport előtt)



A keret indoklása

Olykor mindenki kerülhet bajba. Így van ez az igazi gyerekek mellett a varázslógyerekekkel is. Képzeljük azt, hogy a mi világunk mellett létezik egy másik, a varázslók világa, ami persze ugyanolyan emberi, problémás helyzetekben gazdag, mint a miénk!

Úgy gondolom, hogy a varázslóvilág – konkrétan: Harry Potter világa – a mai tizenévesek életében ugyanolyan fontos szerepet tölt be, mint mondjuk Verne regényeinek fantáziavilága, úgy 50 évvel ezelőtt. A regény olyan kontextust hoz be a mai gyerekek világába, amivel bátran dolgozhatunk, hiszen mindenki ismeri. Ez megteremti a megfelelő távolságot a vizsgálandó probléma és a gyerekek között (és járulékos haszonként példát adhat a pedagógusoknak más irodalmi anyag feldolgozására is).

Váljunk mi hát varázslókká, de nem akármilyen varázslókká, hanem olyan segítőké, akik bajba került varázslókat mentenek meg! Ennek a segítségnek a varázslóregényben különleges helyszíne van: egy busz, a Kóbor Grimbusz. (Ha valaki esetleg nem ismeri a regényt, annyit mindenképpen tud a varázslókról, ami a megértéshez szükséges, ráadásul a szituációk kezelésére nem a varázsló képességeinket, hanem a beleérző képességünket használjuk.)



Beszélgetés

A varázslóvilág alapfogalmainak tisztázása: varázslóiskola, kóbor grimbusz, varázspálca, sötét varázslatok kivédése, mugli.

Elmondjuk, hogy a mai játékban a varázslóvilágbeli ügyeletes varázslómentőket játszunk.

„Felvezető” játék: Véd-kör/1

Az ismert „szigetes” vagy „szám-kör” játék olyan változata, ahol nem szabad kiesni. A játékvezető egy számot mond, s a többieknek annak megfelelő létszámban kell körbeállniuk. Se többen, se kevesebben nem lehetnek és fogniuk kell egymás kezét. Aki már nem tud beállni sehová, annak valamelyik kör középerére állva kell helyet adnunk, így meg tudjuk védeni a kieséstől. Ha a csoport nem a megfelelő létszámban áll vagy valaki a körökön kívül marad, akkor természetesen kiesik, de ebben a változatban az alapfeladat az, hogy minél gyorsan megalakuljanak a körök, miközben mindenki bent marad.

KÉPÉPÍTÉS megadott címek alapján

1. Családi perpatvar a sárkány családban
2. Tűz a Mágiaügyi minisztériumban

¹ A Marczibányi Téri Művelődési Központban társaimmal, kollégáimmal 2001 nyarán kezdtük el a Varázslóiskola-programot. Drámapedagógusokból, kézműves foglalkozásvezetőkkel, természetjárókból álló csapatunk nagyon sokféle foglalkozást talált ki, azóta már a hatodik tábort és a hatodik évadot kezdi a Denevér Varázslóiskola. Ennek a vázlatnak az első variánsa egy hátrányos helyzetű fiataloknak tervezett tábor egyik foglalkozásának készült (Esélyvarázsló tábor, Somogydöröcske, 2004).

3. Bajbajutott varázsló a tömegközlekedésben

A képek elkészítésével célunk, hogy (a téma felé tartva, afféle ráhangolásként) reális történeteket (családi veszekedés, tüzoltás, közlekedési dugó) nézzünk meg varázsló szemmel.

A TANÁR SZEREPBEN

A Kóbor Grimbusz vezetőjeként elmeséli, hogy három kis varázslót hoztak be a varázslómentők. Olyan ifjak szálltak ki belőle, akik valahogy bajba kerültek.

A három figurát három varázslósipka jelképezi. A játékban, aki ezt felveszi, az a bajba került varázsló szerepét is felvállalja.

A gyerekek különös ismertetőjele, hogy valami sötét varázslat hatására egyik sem beszél a történetéről. Rajzolni viszont hajlandóak voltak, így kaptunk tőlük három rajzot.

A képeket az alábbi – tartalmi – vázlat alapján előre elkészítjük:

KÉPEK

Az első képen egy családot látunk, ahol mindenki megbabonázottan nézi a tévét. Csak a gyerek áll egyedül a sarokban, kis sipkával a fején, a család pedig bambán ül a képernyő előtt.

A második képen csak egy szekrényt látunk, üres üvegekkel zsúfolva. Az üvegek színesek, címkéjükön díszes városok, emberek.

A harmadik képen egy apát és egy anyát láthatunk, akik között ott áll a gyerek. Keze széttárva, melybe mindkét szülő a maga oldaláról belekapaszkodik, mintha szét akarnák szakítani. A kép két felének a színezése is más: az egyik oldal csíkos, a másik pedig pöttyös.

KÉPFEJTÉS

A csoport három részre válik, így szegődik a képek nyomába. Először azt próbálja meg kideríteni, hogy mi az a probléma, ami a varázsló bánatát és némaságát okozza. A képféjtésről a többieknek rövid beszámolót tartanak.

A folytatásra két lehetőségünk van a csoport drámás jártasságát figyelembe véve. Vagy mindhárom problémával foglalkozunk párhuzamosan, vagy választunk a felmerült helyzetek közül, s annak járunk nyomába. A későbbiek során természetesen vissza lehet térni a többi helyzethez is.

MEGIDÉZÉS – FÓRUM-SZÍNHÁZ

Lehetőségünk van rá, hogy egy családtagot megidézzünk a varázslók lakóhelyéről. A csapat közösen tervezze el, milyen kérdéseket fog feltenni a szülőknek vagy a testvéreknek, s utána a drámatanár belép a megidézett figura szerepébe. Próbáljuk meg elkerülni az ítélezést, legyen inkább az a célunk, hogy az elmenekült „varázslógyerek” valahogy visszakerüljön a saját családjába.

A probléma mélyebb megértése érdekében az alábbi lehetőségek is előttünk állhatnak:

KISC SOPORTOS JELENETEK

Nézzünk olyan helyzeteket, amikor a varázslógyerek megpróbált segíteni magán (és a családján)! Nézzük meg, beszéljük meg, miért nem sikerült egyedül megoldani a helyzetet!

ÁLLÓKÉP

Vizsgáljuk meg a családot abban a pillanatban, amikor kiderül, hogy a gyermekük eltűnt!

Készítsünk tablóképet az elképzelt helyzetről! Melyik családtag hol van, mit csinál, mire gondol először?

KÖZÖS LEVÉLÍRÁS

Készítsünk levelet a fiú nevében, amelyben közli, hogy miért ment el otthonról! A csoport mérlegelje, hogy milyen hangot használ, hiszen ezt a levelet most a bajba került gyerek írja!

Véd-kör/2 (lezáró beszélgetés)

A levél felolvasása után adjunk tanácsot a varázslónak, hogy mit tegyen, ha ismét bajba kerül! Tudjuk, hogy a Varázslómentő szolgálat Kóbor Grimbusza nem mindig jelent megoldást.

