

*Az Indián (Bromden) szökése szimbolikus értelmet kap a regényben: nem hagyja, hogy az Üzem be-  
darálja. Valószínűleg vándorolni fog: követi McMurphy életmódját, a szabadság-mintát. Bevágja a  
műszertáblát az ablakba, ezzel maga fölé nő (avagy visszanyeri régi méreteit/énjét)... Visszatérése a  
világba valamelyest a társadalmi szabályok jövőbeli elfogadását is jelenti, azt, hogy rájött: nem lehet  
megoldás a világgal való problémáinkra, ha kizárjuk magunkat a világból és az sem, ha a világot  
zárjuk ki magunkból. A foglalkozássorozat zárásaként beszélgethetünk a pszichiátriai ápoltak ma-  
gyarországi aktuális helyzetéről. Ehhez javasoljuk tanulmányozni a Népszabadság 2003. július 30-i  
cikkét (amit most terjedelmi okokból nem mellékelünk, de Interneten utolérhető).*

15. Természetesen beszélhetünk mindazon problémákról, amelyeket a foglalkozássorozat nyitva hagyott a résztvevőkben. Hasonlóképpen a résztvevőkben felvetődött analóg kérdésekről is...

## A legyek ura

Impulzus-tábor 11-12 éveseknek

---

A szakmai programot összeállította: Lipták Ildikó és Romankovics Edit

**A tábori program készítése során felhasználtuk a Kerekasztal Színházi Nevelési Központ 2002. évi játszószínházi táborának szakmai anyagait. A tábori program megjelent a DPM 2002. évi különszámában, szerzőként a Kerekasztal Színházi Nevelési Központ jegyzi. A tábori programok tervezésében és vezetésében közreműködött: Bethlenfalvy Ádám, Drávai Gabi, Kálócz László, Kaposi László, Kardos János, Lipták Ildikó, Nyári Arnold, Urbán Zsanett**

*Az öt napos tábori munkát átfogó keretjáték Golding A legyek ura c. regényére épül. Ez a mű kiváló lehetőségeket biztosít a fiatalok között kialakuló feszültségek, az azokból fakadó problémák bemutatására, majd a problémák kezelésének drámajáték formájában történő tanulmányozására. Így a játékok során a vizsgált problémahelyzeteknek a valós életben való jelentkezése előtt kaphatnak a gyerekek érvényes mintákat a veszélyhelyzetek kezelésére. A fiktív világban megélték-megismertek, a megszerzett tapasztalatok és tudás minden további nélkül átvihető a csoportok aktuális valóságába, ott gyakran egy az egyben felhasználhatók. Ezzel megelőzhető vagy kezelhető a „bandázós” korszakban jelentkező problémák és lelki sérülések – mint tudjuk, a későbbiekben ezek gyakran vezetnek devianciákhoz, további szabálysértések, bűncselekmények elkövetéséhez.*

*A legyek ura egy csapat angol iskolás gyerek történetét meséli el, akiket a II. világháború idején szülei biztonságos helyre akarnak menekíteni, de a repülőgép kényszerleszállást hajt végre, melynek során az összes felnőtt meghal. A gyerekek egy lakatlan szigetre menekülnek, ahol nekik kell megszervezniük saját életüket, ami természetesen rengeteg nehézséget, kezelendő problémát okoz számukra (a problémák – Golding története szerint – egy idő után a gyilkolásig vezetnek)...*

*A regény, melyből Peter Brook nagyszerű filmet rendezett, zárt modellhelyzetben vizsgálja az eseményeket. S hogy a történet mennyire életszerű, jól érzékelteti Brook élménybeszámolója. Eszerint a forgatás idején a stábnak szinte nem is volt más dolga, mint hagyni a gyerekeket „létezni”. A problémák, a viszonyok pillanatok alatt hasonlóképp létrejöttek és kiéleződtek, akár csak a regényben. És nem csak a film kedvéért: a gyerekek civil létezése szinte ugyanolyan volt, mint a szerepbeli.*

*Nagyon könnyű tehát azonosulni a szerepekkel, a helyzetekkel. A drámapedagógia kiváló eszköz arra, hogy – olyan pedagógus segítségével, aki a munkában, a gondolkodásban partnernek tekinti a gyerekeket – időnként belülről, időnként pedig szerepeinken felülemelkedve, azokra rálátva vizsgáljuk e fontos témakört.*

*A tábori napokat három fő szakaszra osztottuk, ezeket a táblázatban római számokkal jelöljük: I., II., III. – így különböztetjük meg a délelőtti, a délutáni és az esti programokat.*

## A program tervezete

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek
<b>I. foglalkozás</b>	–  Érkezés, berendezkedés, csoportalakítás	A legyek ura 2. foglalkozás	Párhuzamosan, két csoportban:  Prevenációs programok (külső előadók közreműködésével)	A legyek ura 5. foglalkozás	Az altáborok munkájának értékelése, felkészülés a záró bemutatóra
<b>II. foglalkozás</b>	<i>A programok a továbbiakban két altáborban, párhuzamosan zajlanak</i>  Csoportépítő, ismerkedő játékok	A legyek ura 3. foglalkozás	Párhuzamosan: 1. altábor: Színházi nevelési foglalkozás (TIE-társulat közreműködésével)  2. altábor: A legyek ura 4. foglalkozás	A legyek ura 6. foglalkozás	Záró műhelybemutató: válogatás az altáborok drámafoglalkozásainak anyagából
<b>III. foglalkozás</b>	A legyek ura 1. foglalkozás  A foglalkozást követően ismerkedési est (benne: diszkó)	Improvizációs vetélkedő (mindkét altábornak)	Párhuzamosan: 1. altábor: A legyek ura 4. foglalkozás  2. altábor: Színházi nevelési foglalkozás (TIE-társulat közreműködésével)	„Kivetítés est” A legyek ura Peter Brook rendezésében, utána záró „buli” (diszkó)	Hazautazás

## Csoportépítő, ismerkedő játékok két csoportban

### Néhány megjegyzés a játéksor előtt

A gyakorlatok közül főként szabályjátékokat választottunk. A játékok egyfajta sort alkotnak. Fontos szempont volt a sorrend tervezésénél, hogy a könnyebb, egyszerűbb játékoktól haladjunk az összetettebb, bonyolultabb feladatok felé (a levezető, a foglalkozást záró játékokra ez a rend már nem érvényes). Ezenkívül azt is figyelembe vettük, hogy változatos formákban (egész csoportban, kis csoportban és páros játékokban) ismerkedhessenek egymással a résztvevők. Az alábbi játéksor megvalósítása esetén fontos a szabályok betartatása a résztvevőkkel. Ennek ellenőrzése, felügyelete a mindenkori játékvezető feladata. Célunk, hogy a gyerekek jó hangulatú játék során ismerkedjenek meg, kerüljenek kapcsolatba egymással. A jó hangulat megteremtése nagyrészt a játékvezetőn múlik. Ha ő jókedvűen és izgalmasan „tálalja” a résztvevőknek a játékot, ők szívesen „fogyasztják” majd.

Az első három gyakorlat célja – azon kívül, hogy a gyerekek megtanulják egymás keresztnévét – egyfajta „játékos” alaphangulat megteremtése, illetve a szokatlan helyzetből adódó, ismeretlen emberek miatt keletkező lehetséges feszültség oldása.

Ezután néhány gyakorlat során a gyerekek párokban dolgoznak. Esetünkben érdemes minden páros játék előtt párokat cserélni, így mindenki több gyerekkel ismerkedhet. A páros gyakorlatok során intimebb közegben dolgozhatnak a résztvevők.

Később a gyakorlatok komolyabb feladat elé állítják a résztvevőket, hiszen már nem csak párokban, hanem egész csoportban kell együttműködniük.

A Mozgásstop és a Tértelosztás című játékok a következő feladatokat (tablók) készítik elő. Az egész csoportos játékok után ismét új helyzet elé kerülnek a résztvevők, hiszen csoportbontással (a későbbiekben: kis csoportokban) már önállóan kell dolgozniuk. A kis csoportos tevékenységnél fontos: ha a csoportok elakadnak az önálló munka során, a játékvezető mindig rendelkezésükre álljon, segítsen nekik.

# JÁTÉKSOR

## **Név-tár (egész csoportban)<sup>5</sup>**

*(névtanulás, feszültség oldása)*

*Leírás:* A csoport szétszóródik a teremben. Adott jelre mindenki elindul és annyi emberrel fog kezét az adott idő alatt, amennyivel csak lehet. Minden egyes kézfogásnál be kell mutatkozni. Általában nagy forgatag, „zsibvásár-hangulat” alakul ki. A játékosoknak kötött játékidőn belül a lehető legtöbb nevet kell megjegyezniük, vagyis minél több nevet begyűjteni a névtárukba.

*Megjegyzés:* Nagyobb létszámú csoportok esetén elégedjünk meg az utónevek, becéző nevek használatával.

## **Név-lánc (egész csoportban)**

*(névtanulás, memóriafejlesztés)*

*Körülmények:* Mivel a nevek arcok nélkül is megjegyezhetők, fontos, hogy körbe ültessek le a társaságot, így mindenki láthatja az összes résztvevő arcát. (Kérjük is: figyeljék a játékosok a többiek arcát!)

Nehézségi fokozat: Nagyobb létszámú csoport esetén nehéz lehet teljes névvel – helyette (az előző játék mintájára) megeleghetünk az utónévvvel.

*Leírás:* A vezetőtől jobbra ülő játékos bemutatkozik. A szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját mondja. A mellette ülő így már a sajátjával együtt három nevet mond, a következő négyet és így tovább. A vezető marad utolsónak, az első „körben” az ő feladata a legnehezebb, neki kell a legtöbb nevet memorizálnia. A játék ismétlésénél, újabb ellenőrzőköroknél már a többieknek is a teljes „név-láncot” kell elmondaniuk.

## **Cápa (egész csoportban)**

*Leírás:* A csoport körben áll, hogy mindenki láthassa a másikat. Önként jelentkezéses alapon valaki beáll a kör közepére, ő lesz a CÁPA. Kinéz magának valakit a körből és elindul (nem fut!) feléje. A kiszemelt áldozatnak gyorsan rá kell mutatnia valakire a körből, akiről úgy véli, hogy tudja az ő keresztnévét. Ha időben hallatszik a név, vagyis nem ért az áldozathoz a cápa, akkor visszamegy a kör közepére. Ha nem hallatszik időben, vagy a kijelölt játékos egyáltalán nem tudja a nevet, akkor az áldozatból lesz az új cápa.

*Megjegyzés:* Pergővé és humorossá lehet tenni a játékot, ha a cápa az uszonyát kéztartással jelzi, és vadul vicssorog áldozatára. Ügyelni kell arra, hogy a cápa mindig középéről induljon!

*Variációk:* 1. Nem a kiszemelt áldozat, hanem a hibázó játékos lesz a cápa. 2. A tanár a cápa, az egész csoport együtt mondja az áldozat nevét.

## **Szemkontaktus (egész csoportban)**

*(társválasztás pársjátékhoz)*

*Körülmények:* Páros számú játékos szükséges – a vezető be- illetve kiállásával ez biztosítható.

*Leírás:* A játékvezető felszólítja a játékosokat, hogy szabadon mozogjanak, járkáljanak a teremben és közben figyeljék a többiek tekintetét. Szavak nélkül, szemkontaktussal kell mindenkinek párt keresnie. Azok a játékosok félreállhatnak, akik „egymásra találtak” – így jelezve a többiek számára, hogy ők már nem választhatók. A játék addig tart, amíg mindenki megtalálja a párját. Ügyeljünk arra, hogy ne vegyük igénybe a mimika kifejező eszközeit, a párválasztás valóban szemkontaktuson alapuljon.

## **Páros játékok párcserékkel**

### **Tükörjáték**

*(koncentráció, utánzókésség fejlesztése, empátia, együttműködés párokban)*

*Leírás:* A párok tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjhegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat stb. Társának feladata: mintha ő lenne a tükör, utánózni – a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni – az összes mozdulatot (ha az irányító balkézzezzel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt). A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is.

---

<sup>5</sup> A szabályjátékok közlésénél alapul vettük a Játékkönyv című kiadványt (ld. a 10. oldalon a 2. sz. lábjegyzetet!).

## **Hipnózis**

*(koncentráció, együttműködés párokban, térérzékelés fejlesztése)*

*Leírás:* Párokból játszunk továbbra is. A páros egyik tagja a – „hipnotizőr” – tenyerét társa arca elé tartja (kb. 20-30 cm-re), majd lassú kézmozdulatokba kezd. A pár másik tagjának feladata: követnie kell társa kezét anélkül, hogy a kéz és az arc közötti távolság változna.

Az irányító lehetősége: ha jobb kézzel kezdett, filmes szóhasználattal „átúszthat” a bal kezére (és vissza). Így bonyolult „mutatványok” is megoldhatók (például átbújhat a „hipnotizőr” lába között az irányító).

## **Sziámi**

*(együttműködés párokban, koncentráció)*

*Nehézségi fokozat:* Könnyű játék, „jégtörő”, oldó szerepe lehet, akár az egymást nem ismerők első foglalkozásán is alkalmazhatjuk.

*Leírás:* A résztvevők párokat alkotnak. Egy általuk választott ponton (testfelületen) a párok „összenőnek” (például egymás felé eső vállukat vagy karjukat összeszorítva mozognak). Az egyetlen szabály: az összeszorított testrészek nem válhatnak el a játék során – mintha ketten egy test lennének. A pároknak mindenféle jel, megbeszélés nélkül kell mozogniuk, megállniuk, kedvük szerint újra elindulhatnak, leülhetnek, lehajolhatnak stb. A játék végén kérhetjük a résztvevőket, hogy mutassák be párosuk legnagyobb attrakcióját.

## **Kétperces önletrajz**

*(önkép, önismeret, társismeret, memóiafejlesztés)*

*Leírás:* Párokból játszunk. Mindegyik játékosnak két perce van arra, hogy elmondja magáról a legfontosabbakat. A „hallgató” játékos feladata: igyekeznie kell a lehető legtöbb információt megjegyezni, mivel a játék következő fordulójában, a létszámtól függően nagyobb csoportokban, ő mutatja be a többieknek a partnerét. (Az információk birtokosa utólag természetesen korrigálhatja az elhangzottakat.)

## **A legjobb barátom**

*Leírás:* (Többtanáros foglalkozáson kisebb csoportokban játsszuk.) A csoport nyitott körben ül. A nyitott részen üres szék. A játékvezető megkéri a résztvevőket, hogy gondoljanak a legjobb barátjukra, s próbálják elképzelni, hogy ez a barát hogyan látja, hogyan jellemezné őket. Ezután a gyerekek sorban az üres székhez mennek, kezüket a támlájára teszik, s mintha ők lennének a barát, saját maguk pedig a széken ülénének, megpróbálják bemutatni „magukat”. Valahogy így: „A legjobb barátom, Máté.” És ezután „egyperces jellemzés” következik.

## **Mozgástop (egész csoportban)**

*(mozgáskoncentráció, csendreflex)*

*Leírás:* A csoport a teremben szétszóródik, és mindenki szabadon mozog, majd „állj” jelre (például a szó maga, szó és taps, szó és dobütés) a pillanatnyi pózba „merevedik”. A következő jelre ebből a pózból lehet tovább mozogni. A játékvezető kérheti a résztvevőket, hogy egyre gyorsabban mozogjanak, így egyre nehezebb lesz az adott jelre megállni. Fontos szabály, hogy a résztvevők nem érhetnek egymáshoz, betartásával elkerülhetjük a durva ütközéseket.

## **Térfelosztás**

*(mozgáskoncentráció, együttműködés egész csoportban, térérzékelés, reakciókészség)*

*Leírás:* A csoport a teremben szabadon mozog, mint az előző mozgáskoncentrációs gyakorlatnál. Szabad mozgásból adott jelre (tapsra, vagy ha zenére mozognak, a zene kikapcsolására, csendre) kell megállni – megtartva, kimerevítve a pillanatnyi pózt. A megállástól számítva kötött időn (néhány másodpercen) belül az egész társaságnak – a legegyszerűsebb térkitöltésre törekedve – kell beállnia. Egyenletes térkitöltés: ne torlódjanak egy helyen a játékosok, más helyeken pedig ne keletkezzenek „kráterek”, „lyukak”. A játék közben nem szabad saját testhelyzetünkön kívül mással utasítást adni a társaknak (például beszélni vagy mutogatni). Magas fokú egymásra figyelmet, az egész csoporttól gyors reakciókészséget igényel a játék.

## **Állóképek (egész csoportban)**

*(koncentráció, megfigyelőkészség, együttműködés egész csoportban, térérzékelés, reakciókészség)*

*Leírás:* Szabadon mozgásból adott jelre mozgástop, majd a megállás után kötött időn belül kell egész csoportos állóképet létrehozni – ehhez a csoport gyakorlottságától, életkorától függően adjunk témákat,

helyszíneket (kezdőknek célszerű jól ismerteket, például vasútállomás, mozi előcsarnoka, bevásárló központ, könyvtár, aluljáró stb.)!

*Megjegyzés:* Ebben a játékban sincs mód arra, hogy a játsszók szöveges utasításokat adjanak egymásnak. Kezdeményezni vagy a társak kezdeményezéséhez igazodni – ez a két lehetőség áll rendelkezésre.

### **Tablósorozat egy klasszikus meséről (kis csoportban)**

*(együtműködés, fantázia, testnyelv értelmezése)*

*Leírás:* A játékvezető arra kér a gyerekeket, hogy közel azonos létszámú (5-6 fős) csoportokat alkossanak. A kis csoportok egy általuk választott klasszikus (azaz jól ismert) meséből alkossanak 3-4 sűrített, drámai tartalmú képet: vagyis tablót, tablósorozatot. Miután a kis csoportok elkészültek, bemutatják tablóképeiket. A többi csoportnak az a feladata, hogy kitalálja, vajon melyik meséről lehet szó.

*Megjegyzés:* Érdekes lehet felhívni a gyerekek figyelmét arra, hogy a mese általuk legfontosabbnak ítélt pillanatait sűrítsék képekbe.

*Variációk:* Úgy is játszhatunk, hogy nem a csoportok találják ki a meséket, hanem előre megírt cédulákon húzzák ki a címeket. A következő meséket valószínűleg minden gyerek ismeri:

- Piroska és a farkas
- Csipkerózsika
- Hófehérke és a hét törpe
- A három kismalac
- A kismalac és a farkasok
- Hamupipőke

### **Szerkezetek (kis csoportban)**

*(együtműködés, testnyelv értelmezése, fantázia)*

*Leírás:* Továbbra is kiscsoportokban dolgozunk. Minden csapat feladata, hogy egy különleges szerkezetet hozzon létre a játsszók testéből. Néhány ötlet: toronydaru, gémeskút, híd, repülőgép stb. Feladatként adhatjuk mozgó szerkezetek „építését” is. Például mosógép, kávéfőző, mikrohullámú sütő, traktor, kulcsmásoló-gép stb.

### **Befejezetlen mondatok (egész csoportban)**

*Leírás:* A játsszók körben ülnek. A játékvezető megadja egy befejezetlen mondat kezdő szavait. A játsszók feladata, hogy mindenki körben haladva saját elgondolása szerint befejezze a mondatot. A következők a mondatkezdések:

- A mai napon az volt a legjobb, hogy...
- A mai napon az volt a legrosszabb, hogy...

## **1. drámafoglalkozás**

### **Londonból egy szigetre**

#### **Híradó-jelenet**

A londoniak élete a háborúban: álló és mozgó képek a nehézségekről. Némafilmet készítünk, szemezgetve az alábbi képekből:

- élelmiszerhiány
- félelem
- fenyegetettség
- hírek a gyermekek biztonságba helyezéséről (evakuálásáról)
- osztályteremből kirohanó gyerekek
- szülők menekítik gyermekeiket a játszótérről
- sebesültek és halottak az utcán
- gyermek szalad halott édesapjához
- sorban állás az élelmiszer bolt előtt
- katonák a fronton

## **Narrátor szöveg a híradó képei alá**

*Légyvédelmi sziréna. A szöveget a régi híradók stílusában adja elő a narrátor.*

Az ellenséges csapatok bombázó gépei feldúlták fővárosunkat. A Blitznek nevezett támadássorozat halálatlan károkat okozott a lakosságnak. Aki teheti, menekül, a szerencsésebbeket evakuálják, különös tekintettel a gyerekekre. A békés polgárok elleni merényletnek megdöbbentően sok áldozata van. Nem kímélnék gyerekeket, asszonyokat, szegényeket és gazdagokat sem. A City és az East End, valamint környékük a fő cél. A belváros romokban, az emberek porig sújtva. Erőt a brit kitartás ad, valamint az égi jel: a romok között érintetlenül álló Szent Pál-székesegyház...

*Légyvédelmi szirénát hallunk.*

*A filmrészlet megbeszélése következik.*

## **Tanári narráció**

Angliában vagyunk, a II. világháború idején. Gyerekeket játszunk, akik mind hasonló bentlakásos iskolákba járnak. Az iskolák nem koedukáltak.

*Célszerű kitérni arra, hogy mennyiben különbözött a kor gyermekeinek élete a mai gyerekekétől (a későbbiekben ne okozzon gondot, hogy nem lehet olyan technikai megoldásokat hozni, melyek legfeljebb csak a mai korra jellemzők).*

## **A tanulók napirendjét megkapják a játszóké:**

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
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

## **Jelenetek**

Jelenetek egy diák életéből (szabályozás, magas elvárások, a gyereket nem kérdezik meg semmiről). Az alábbi jelenetekben három tanár-figura szerepel – a jeleneteket egyetlen diák figurája köti össze.

### **1. találkozás**

*Fény. A diák áll a színpad közepén, bántóan „szembelövi” a fény.*

TANÁR 1. Ne motyogj, ha velem beszélsz!

DIÁK Elnézést kérek.

TANÁR 1. Ebben az évben másodszor késtél el. Azt hiszed, a testedzés nem érdeked, nyeszlett? Ötven fekvőtámasz! *(A diák kelleetlenül mozdul)* Lám, elégedetlen a fiatalúr. Na, jól van, legyen száz.

DIÁK Most? *A diák leereszkedik, közben fényváltás, mialatt bejön TANÁR 2. A jelenetet úgy folytatják, mintha a diák elesett volna. A tanár kezében nagy (nehéz) doboz*

### **2. találkozás**

TANÁR 2. Na, mit találtál, kisöreg?

DIÁK Jó napot kívánok, tanár úr!

TANÁR 2. Jó, hogy találkozunk, szaladj csak fel ezzel a kis csomagocskával az igazgató úrhoz!

DIÁK De nekem számtan...

TANÁR 2. Micsoda? Ki az apád? Nem neveltek illemre? Mozgás! *(Sötét)* Közben a diák leül a dobozra, mintha az iskolapadban ülne. Fényváltásra bejön TANÁR 3

### **3. találkozás**

DIÁK Minden vízbe mártott...

TANÁR 3. Előbb feláll, ha kérdezték!

DIÁK Minden vízbe mártott test a súlyából annyit veszít...

TANÁR 3. Elég, elég, elégtelen! A súlyából annyit veszít! Versbe írták, a gyengébbek kedvéért. De van, akinek még ez is hiába. Leül! *A diák lerogy a „padra”. Sötét*

### Forró szék

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.*

**Az igazgató által elmondandó információk:** Itt minden a diákok majdani boldogulása érdekében történik. Nehéz időket élünk, önálló, fegyelmezett, erős állampolgárookra van szükség.

**Az diák által elmondandó információk:** Az elvárások túlzottak, szükségét éreznék némi szabadságnak. Otthon is elég szigorúak a szülők. Kedvelik a társaságot, a titkos „bulikat”.

### Tanári narráció

Verekedés történt az iskolában, melynek nyomai a két verekedőn is láthatók.

### Kis csoportos 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 kis csoportban mindenki ugyanazzal foglalkozik.)

### Kis csoportos improvizáció

Három csoportban dolgozunk, három különböző témán:

- Játsszunk arról az emberről, akit az iskola ígér! Milyen lesz az ő élete? (Az ideális felnőtt, aki tökéletesen megfelel az iskola elvárásainak.) Például: pl. hogyan étkezik, hogyan neveli a gyerekeit, hogyan viselkedik társaságban, a munkahelyén?)
- Játsszunk arról az emberről, akit kicsaptak ebből az iskolából! Milyen lesz az ő sorsa? (Pl. kikerül a szülői házból is, rossz társaságba kerül, hogyan tartja el magát?)
- Játsszunk arról az emberről, aki elvégezte ezt az iskolát! Milyen ember lesz ő? (A többség épp lélekkel ússza meg a zsarnokinak tűnő légkört. Mit visz tovább mégis a felnőtt életére? Minek fordít hátat?)

### Szereposztás

Játszhatnánk olyan gyerekeket, akik idáig hasonló iskolákban tanultak, ezek közül is a felső tagozatosokat. Találja ki mindenki, hogy mi lesz a neve a játékban (angol hangzású nevet válasszunk!), pontosan hány éves, és három jó illetve három rossz tulajdonságot, ami az általa játszott szereplőt jellemzi! Nem saját magunkat játszunk, ez legyen egyértelmű, ám célszerű olyan szerepeket választani és kidolgozni, melyeknek megjelenítése, hosszabb időn keresztüli eljátszása nem okoz majd különösebb gondot.

*Például túl nehéz feladatot adna magának az a játész, aki visszahúzódó, csendes gyerekként ezekkel ellentétes tulajdonságokat jelölne meg. Am ha valamiért mégis így szeretné, ebben ne akadályozzuk! Az instrukció talán így hangozhat: „Próbáljatok olyan tulajdonságokat választani, melyeket egy hosszabb játékban is szívesen játszanátok!”*

*Ennél a pontnál a felnőttek is választanak maguknak szerepet. Már itt elkezdődik a regényből ismert Jack és Röfi (utóbbit – a szerepet vállaló drámatanár alkati sajátosságai miatt – Girnyónak neveztük el; ajánljuk a mindenkori játékvezetőknek is, hogy olyan csúfnevet válasszanak, ami „ráhúzható” az azt játszó színész-tanárra, drámatanárra) figurájának építése. A Ralph típusú figura eljátszását nem kívánatos tanárra bízni: várható, hogy a játék során a gyerekek közül valaki Ralph-fá válik majd. Az elkövetkező napok drámaóraterveiben nekik szántunk fontosabb szerepet, más figurákat nem is vetünk át a regényből. A két figura tulajdonságai megegyeztek a regényből ismertekkel.*

Ezek szerint:

**Jack:** domináns személyiség, fizikailag is erős. Helyzetmegoldásai sokkal inkább ösztönösek, azokkal az erőre, esetenként az erőszakra épít, semmint a kreativitásra. Bátor, sőt vakmerő. Kamaszos lendülettel söpri félre a felnőtt világ által elvárt, észérvekre épülő szabályokat.

**Röfi (Girnyó):** érzelmes, sőt időnként érzélgős figura. Gátlásos személyiség. Szívesen követi a felnőtt(-es) mintákat, ezzel általában kilóg a gyerekközösségekből. Okoskodó, észrevételei gyakran helyesek, de nehezen kivitelezhető helyzetmegoldásokat sugallnak. Vastag szemüveget hord.

### **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 gyerekeiket, messze Londontól, sőt Európától. Fogytán az idő, így egy – a repülőtér közelében lévő – táborhelyre rendelik a gyerekeket, hogy minél gyorsabban repülőre rakhassák őket.

*Nem iskola szerint érkeznek a gyerekek. Milyen rendszer szerint hívhatták be őket (figyelembe véve, hogy nem egyneműek, nem egy életkorúak, nem egy iskolából jöttek)? E kitértel azért tartottuk fontosnak, hogy ne ismerős gyerekeket „zárjunk össze”, s hogy a játéknak ezen szakaszában ne kelljen foglalkoznunk a viszonyok kiépítésével.*

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 zuhanni kezd

*(Időbeli ugrást követően...)*

### **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 furcsa, kürtyszerű hangot, egy kagyló bűgását, 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.*

Példák a cédulák tartalmára:

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

*Minden információt három-négy résztvevőnek osztunk ki, csak az utolsót kapja egy játsszó.*



## Egész csoportos improvizáció

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

Ezzel a konvencióval izgalmasabbá lehet tenni első találkozásunkat a szigeten. A leginkább sürgető teendőkünk számbavételekor – a főnökválasztás kivételével – ugyanazokat a dolgokat gyűjtjük össze, mint amiket a regényben is olvashatunk.

*Előfordulhat, hogy valaki felismeri a történetet. Ha így alakul, avassuk be a többi gyereket is abba, hogy melyik regényre épül a történetünk, és nyugtassuk meg őket afelől, hogy közös játékunk során sem a történet ismerete, sem pedig annak hiánya nem előny és nem hátrány.*

## 2. drámafoglalkozás

### Élet a szigeten

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

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

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

**Állóképek:** idézzük fel és készítsünk tablókat az előző napi drámapunkából a legizgalmasabb, legérdekesebb pillanatokról! Rövid ötletgyűjtést követően kiscsoportokban is létrehozhatjuk a képeket, majd megmutatjuk azokat a többieknek.

**Megbeszélés:** 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 kis csoportban készítenek 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 kis csoportban készítsünk tablókat arról, hogy miként vészeltük át az éjszakai vihar!

#### 4. Egész csoportos improvizáció

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

- élelemszerzés
- táborépítés
- tűzrakás, füstjelek az esetlegesen erre járó hajóknak vagy repülőknak
- a vihar után lehet, hogy a legjobb az lenne, ha azonnal tábort építenénk...

#### 5. Kis csoportos munka: az erdő

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

Kiállítászerű beszámolót szervezhetünk: a helyszín, a tervrajz, a kellékek, a terv ismertetése.

*Ha a tábor helyszíne és az időjárás alkalmas erre, terepen is megvalósíthatjuk e játékot. Ha nem, készítsünk tervrajzokat, majd azok hasznosságáról, megvalósíthatóságáról győzzük meg a másik csoport tagjait!*

#### 6. Tablók

Süt a nap, tengerpart, trópusi gyümölcsök. Van táborunk, ivóvizünk, ételünk, jelzőtüzünk. Mivel töltjük napjainkat?

#### 7. Kis csoportban rögtönzés

Biztosan vannak **konfliktusok** is.

Milyen konfliktushelyzetek alakulhattak ki közöttünk itt, a szigeten, az eddig eltöltött idő alatt? Válaszunk ki egyet és játszunk el!

*Javasolható helyzetek (szükség esetére – ha éppen nem „áradnak” a résztvevőktől az ötletek)*

- van, aki nem veszi ki a részét a közös munkákból
- néhányan időnként megtörik a hasukat erjedő gyümölcsökkel – és ennek hatására (lerészegednek) gátlásaikat levetve cselekszenek
- vannak, akik veszélyeztetik magukat, s ezzel hátrányt okoznak valamennyiünknek (pl. munkaképtelenné válnak)
- gondjaink támadtak az ételek elosztását illetően

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

#### 8. Egész csoportos megbeszélés

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 és fogalmazzák meg!

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

*Van-e olyan, ami hiányzik?*

#### 9. Előkészített (színházi) jelenet

Mi van azokkal a problémákkal, amelyekre nem hoztunk törvényt? Például: ha nincs arra törvény, hogy ne bántsd a másikat. Próbáljunk ki egy előkészített jelenetet arról, hogy egy gyerek provokál egy másikat: „milyen gyenge, még egy gyíkot sem bír leszúrni...” Erre a gyengének nevezett verekedést kezdeményez.

## 10. Gyűlés

*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 megfeledeztünk.)

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

## 11. Megbeszélés

Mi történik, ha valaki megszegi a törvényt? Például valaki munka helyett inkább úszni ment. „Verjük meg!” „Jó, de (ha) benne van a törvényeinkben, hogy ne bántsd a másikat se lelkiileg, se testileg, akkor...” Foglaljuk össze törvényeinket és a büntetéseket, ami a törvényszegésért jár; írjuk le, majd függesszük ki egy jól látható helyre!

# 3. drámafoglalkozás

## Főnökválasztás a szigeten

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

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

Főnöktípusok:

#### *Az erőszakos (autoriter)*

„Jó napot!! A nevem nem fontos, a legjobb, ha főnöknek szólítanak. Rend és fegyelem! Ez a kettős jel-szavam. Nem tűröm a lazítást. Ha valaki hibázik: repül! Nincs haverkodás, lelkizés! Holnap kiosztom a feladatokat! Engem nem érdekel, ki mit szeret, meg ki hogyan érzi jól magát. Alapvetően nem vagyok kíváncsi a véleményükre. Az a dolguk, hogy végrehajtsák az utasításaimat. És a legfontosabb: ne kérdezzenek, dolgozzanak!

#### *A demokratikus*

„Kollégák! Szólítsanak Bélának! Azt gondolom, tegeződjünk, mert az megkönnyíti a kommunikációt és sokkal személyesebb is. Természetesen csak akkor, ha beleegyeznek! Társakra van szükségem! Társakra a gondolkodásban, lelkes partnerekre a munkában. Mert kell egy csapat! Nekem javaslataim vannak, de együtt kell döntenünk, és a felelősség is közös. Kérlek, mondjátok el, hogyan képzelitek el a közös munkát! Mindenkinek a véleményére kíváncsi vagyok. Köszönöm, hogy meghallgattatok.”

#### *A hányaveti*

„Helló, mindenkinek! Bélus vagyok! Bocs, csörög a mobilom! (Elvonul és duruzsol a mobiljába.) Bocsi! Hol tartottam? Ja... Bélus vagyok, az új főnök. A feladatokat majd később átbeszéljük, addig is mindenki pörögjön rá a melóra. Tudjátok miről van szó, nem? Ha valami gáz van, szóljatok! Én leléptem. Ha valaki keres, a mobilon elérhet!”

#### *A félénk*

„Tisztelettel köszöntök mindenkit! Kicsit izgulok! A nevem Nyúl Béla! Nyugodtan szólítsanak/szólítsatok Nyuszinak! Ha megengedik, akkor tegeződhetnénk... esetleg. Hogy mondta? Ja, igen! Természetesen nem! Nem tegeződünk! Bocsássanak meg, ez túlkapás volt! Elnézést! Szóval, ahogy gondolják, egész bátran! Nekem van elképzelésem a feladatokról, de persze kiderülhet, ezek rossz elképzelések, vagy ami még rosszabb, egészen nagy butaságok!”

### ***A viccelődős***

„Helló-belló! Én vagyok az új törzsfőnök, hahaha! Nevem: Senki, vagyis ahogy tetszik: Béla, Bélus, Béluka, Béluci, Bélucika, Bé, Bébé, esetleg Nagymedve! A legfontosabb, hogy: „Szeressük egymást gyerekek...” hahaha. Csak vicc volt! Szabad nevetni! Kedvenc újságom a Hahota, hahaha! Biztosan egy szigorú főnökre számítottak, s most itt vagyok én: a tömény humor.

### ***Az önfeláldozó***

„Dugovics Béla vagyok! Köszöntelek benneteket, barátaim! Sok a tennivaló, de ne ijedjete meg, mert a munka oroszlánrészét elvégzem magam! Tudom, hogy sanyargattak benneteket előző főnökeitek! Bársonyszékből nézték, ahogy izzadtok a munka terhe alatt. De ennek immáron vége: itt vagyok, és megmentelek titeket! Csak szólnotok kell, és bármire hajlandó vagyok! Nektek csak annyi dolgotok lesz, hogy figyeljete! Helyeztél magatokat kényelembe, kávézgatatok és élveztél a munka örömét! Az egyetlen célom, hogy boldognak lássalak titeket! Ennél többet nem kívánhat egy főnök!”

### ***A bizonytalan***

„Elnézést, ez a fejlesztési osztály? Áh, akkor itt én vagyok a főnök, vagy nem? Nem tudják véletlenül, hogy hívják a főnöküket? Béla? Az én vagyok? Oh igen, akkor én vagyok a főnökük! Nos, akkor talán..., de nem. Mégis szólnék Önökhöz pár szót, ha már itt vagyok, ha megengedik...Nos... Szeretettel vagy tisztelettel köszöntök mindenkit! Azt hiszem, sok feladatunk lesz erre az évre, bár az is lehet, hogy alig akad valami. Kemény főnök vagyok, de azért az én szívem is vajból van, mint a maguké! Igaz? Mit gondolnak, kezdjük a munkát, vagy inkább jobb lenne, ha elmennénk kicsit szórakozni, beszélgetni? Ha megismernénk egymást közelebbről, akkor talán könnyebben menne a munka. Nem is tudom.”

### **3. Szerep a földön (konvenció) – 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. Itt az is megeshet, hogy valakiről nem a feljegyzett tulajdonságai, hanem a cselekedetei alapján érezzük úgy, hogy esélyes vezetőnk lehet. Ezt támogassuk bátran, s nézzük meg, mennyit kell változtatni a 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!*

(Ezt megteheti szerepben: „Köszönöm a bizalmatokat, de én úgy érzem, hogy nem tudnák irányítani benneteket. Ötleimre azonban továbbra is számíhattok, s persze a majdani főnök is”)

### **5. Kis csoportos jelenetek**

A jelöltekhez lehet csatlakozni – mindegyikhez kb. 7-8 gyerek és egy-egy drámatanár. Közös alkotják meg a főnökjelöltjük választási (kortes-) beszédét és esetleg a hozzá tartozó show-t (ezen belül: ígérek, ötletek, javaslatok, elkerülendő dolgok, megvalósítandó intézkedések stb.).

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

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

### **7. Kis csoportos jelenetek**

Minden csoport egy-egy éles, nem könnyen eldönthető helyzetet dolgoz ki. A kiscsoportokban fontos, hogy minden társaságban legyen egy-egy drámatanár is és felügyelje, hogy – bár nem könnyű, de – megoldható feladatot találjanak ki. („Nektek vannak ötleteitek, hogy mit kell tenni egy ilyen helyzetben?”)

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 – kis csoportos 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! *Figyelem: nehéz feladat!* Védjük és segítsük a főnökjelölteket, hívjuk fel minden játészó figyelmét arra, hogy nagyon nehéz feladat elé állítjuk társainkat! Bizonytalanság esetén, vagy ha a gyerekek nem elégedettek jelöltjük helyzetmegoldásával, adjunk újabb lehetőséget a főnök-jelöltnek!

## 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.

## 9. Egész csoportos improvizáció:

A szavazás befejeztével Jack (aki szinte biztos, hogy nagyon kevés szavazatot kap) máris megpróbálja gyengíteni a megszavazott főnököt: „Jól van, majd meglátjuk, hogy mit fogtok enni, hogy honnan lesz hús.” – típusú megjegyzésekkel. Elképzeltető, hogy itt elkezd körvonalazódni két tábor: akik Jackre szavaztak, és akik valaki másra. A játékot záró beszélgetésben próbáljuk meg az ebből fakadó feszültséget oldani, ne váljon civil ellenségeskedéssé a játék. Ennek egyik eszköze, hogy értékelésnél, ha szerepen kívül tesszük is, figyelmeztetjük a gyerekeket arra, hogy „nem Marciról beszélünk, hanem Johnról, akit ő játszik”.

# 4. drámafoglalkozás

## A szikla

**Fókusz:** Miért megyünk el egy jó vezértől? (A törzs élete – ez utóbbi a következő foglalkozás szempontjából fontos.)

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

**A bemelegítő feladatok** között kell egy olyan, ami a *vadászás* hangulatát, vadságát idézi. Ajánlható olyan játék, ahol a *vadászás* mozdulatait követhetjük, pl. pergő dobzenére, vagy bármilyen fogócska, ezekben átélhetjük, hogy üzünk, „elejtünk” valakit.

### 1. Kis csoportos jelenet/abló

3-5 fős csoportokban **találjunk ki olyan szituációkat**, amelyek – jelenlegi helyzetünket tekintve – megoldandó problémák lehetnek a vezér számára! Milyen tulajdonságai segíthetnek neki abban, hogy sikeresen feleljen meg ezeknek a kihívásoknak? A bemutatás módja lehet jelenet vagy abló.

### 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. 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 (pl. két kisebb gyerek, akikre a ház javítását hagyták, megsérült, amikor rájuk esett a tető).

*1/A Sötét. Kétségbeesett kiabálást hallunk. Két gyerek nevét kiabálja két másik. (Lehetőleg olyan neveket „használjunk”, amiket a névválasztás során a résztvevők nem vettek fel!) Keresik őket. A fény lassan derengeni kezd*

GYEREKEK Adam! Joe! Hahó! Feleljetek már!

GYEREK 1. Meddig keressük még őket? Már a nagy szikla óta semmi nyom.

GYEREK 2. Nem eshettek a tengerbe, érted?

GYEREK 1. Szerinted tényleg nem?

GYEREK 2. Fogd be vagy mindjárt te is... Ó, a fenébe! Menjünk vissza! (*Sötét*)

**2/A** *Először szapora, majd egyre fáradó, majd elhaló kalapálás zaját halljuk. Amikor felmegy a fény, azt látjuk, hogy két kisebb gyerek holt fáradtan áll egy tető alatt és magasba emelt kezekkel próbálják tartani az összetakolt tetőszerkezetet. A harmadik javítgatni próbálja azt. Egy valaki állhat ki időről időre pihenni. Mindezt természetesen csak mozgással játsszák el*

GYEREK 3. *(Próbálja igazgatni a tetőt)* Tartsátok már erősen, mert leesik!

GYEREK 4. Kösz'! Te jössz, lejárt a pihenőidőd!

GYEREK 3. Nem is pihentem, dolgoztam! Anyyira fáj már a kezem!

GYEREK 4. Nem érdekel, nekem is, úgyhogy ne nyafogj! *Cserélnek. Gyerek 4. lefekszik a földre*

GYEREK 3. De én már nem bírom!

GYEREK 5. De ha Jack visszajön, és összedőlve találja a házat, kinyír minket. Azt mondta, hogy javítsuk meg, míg ő vadászik.

GYEREK 3. De ez az ő dolga lett volna! *Sírva Ó, anyukám... Sötét*

**1/B** *Fény. A Gyerek 2. Apatikusan bámul maga elé. A tengert nézi a nagy szikláról. Mögötte mozog és beszél Gyerek 1.*

GYEREK 1. Mire gondolsz? Arra gondolsz, hogy melyikük esett le elsőnek, ugye?

GYEREK 2. Nem válaszol.

GYEREK 1. Az is lehet, hogy nem estek le.

GYEREK 2. Nem válaszol, de várakozón hátrapillant a társára.

GYEREK 1. Nem estek le, hanem... *A fülébe súg valamit. Te még nem is tudod?*

GYEREK 2. Nem válaszol, ismét előre mered.

GYEREK 1. Iszonyú félelmetes! Egész este róla beszélgettünk. Mi van, megkukultál?! Válaszolj már, te hülye! *Ezzel a mondattal meg is rángatja Gyerek 2-t, aki ettől kibillen az egyensúlyából, és úgy kell viszsztatartania magát, hogy le ne essen a szikláról. Gyerek 1. is ijedten kap utána. Összekapaszkodva, némán néznek egymás szemébe. Sötét*

**2/B** *A háznál most a Gyerek 5. pihen, a tető alatt hűsölve*

GYEREK 3. Mostantól cseréljünk gyakrabban!

GYEREK 5. Persze, mert most én pihenek, mi?

GYEREK 4. Nem próbáljuk mégis megjavítani?

GYEREK 5. Azt már próbáltuk, de nem ment. Majd, ha Jackék visszajönnek...

*GYEREK 3. Jaj, begörcsölt, Istenem, nem bírom tovább! A földre rogy. Gyerek 4. próbálja egyedül tartani a tetőt, de nem bírja. Ő is leesik. Dob vagy cintányér effekt. Gyerek 4. és 5. a tető alatt fekszenek, nyögdecselnek, nagyon megütötték magukat*

GYEREK 3. Te jó ég, jól vagytok? Kérlek, ne áruljatok be Jacknek, jó?

### 3. Két csoportban

**a)** a „**Ralph típusú figura**” (a gyerekek által megválasztott vezető) hogyan rendezi ezt a dolgot Jackkel, (mit mond, kik előtt, fórum-színház)?

**b)** Milyen (rém-)történeteket találnak ki a többiek a két gyerek eltűnéséről? Kis csoportokban találunk ki egy-egy ilyet, s ha belefér az időnkbe, akár játszhatunk is róluk, ha nem, izgalmas csupán elmesélni is azokat.

**Beszámoló** zárja a játékot.

### 5. Egész csoportos improvizáció és tanári narráció

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 szétosztását. Végül nagy lakomát csapnak.

A „B” típusú dramatikus játék „elkerülése érdekében” (egész pontosan azért, hogy ne váljanak irányíthatatlanná az események) időnként tablót készítünk a történésekről, végül lezárjuk a jelenetet.

### 6. Színházi jelenet

Egy stilizált (mozgásra épülő) jelenetből kiderül, hogy amíg Jack és társai vadászni voltak, hagyták ki-aludni a tüzet. Egy hajó ment a közelben és nem vettek észre bennünket! (Egyértelmű, hogy a jelzés, füstjelek nélkül soha nem juthatnak haza. Kérdéses, hogy lesz-e még ilyen lehetőség egyáltalán.)

*A játéktér bal hátsó sarkában négy színész-tanár – köztük Ralph és Röfi – a nézőknek háttal felfelé néz. Tekintetük egy közös pontot jelöl ki. Ezen a ponton szép lassan megjelenik egy vörös reflektor fénye, egyre erősebben és fényesebben (ez jelképezi a jelenetben a hegyen lévő tüzet). Egy darabig nézik a tüzet, majd elfordulnak, a színpad elejére jönnek, halvány megvilágításban néma jelenetet látnak, ahogy játszanak. A némajáték közben magnóról, visszhangosítva a következő párbeszédet halljuk:*

- Hová mentek?
- Vadászni! Leölünk egy malacot! Gyertek ti is!
- Nem lehet. Őriznünk kell a tüzet!
- Micsoda?
- Ralph megmondta, hogy nem mozdulhatunk innen.
- Kit érdekel, mit mond Ralph?
- Ő a főnök!
- Úgyse veszi észre, ha itt hagyjátok!
- Az igaz, de ez az egyetlen esélyünk a menekülésre!
- Hülyeség! Gyertek már! Vadászunk! Gyertek... gyertek... leölünk egy malacot!

*A párbeszéd lassan elhalkul, a színpadot előlről megvilágítja lassan egy fehér fény, közben a némajátékban résztvevők közül Ralph kiválik a csapatból, a nézőtér baloldalán szemét egy pontra szegezi, arcán izgatottság. A többiek észreveszik Ralph-ot. Lassan mindannyian csatlakoznak és négy távolba meredő szempárt látnak a nézők. Ralph megszólal: Hajó! Erre mindannyian kiabálni és integetni kezdenek: Hajó, hajó, hajó! Őrültképpel ugrálnak. Mintha a hajó mozgását követnék a színpad elején, a baloldaltól lassan a jobboldalra haladnak. Eközben Röfi a színpad közepén maradt, ő nézi a vörös reflektor fényét (tüzet), amely szép lassan kialszik.*

*A többiek látva, hogy a hajó elment, csüggedten néznek a távolba. Röfi megszólal: Kialudt a tűz! Mindannyian lassan hátrafordulnak, a színpad bal hátsó sarkába mennek, háttal a nézőknek, és a tűz „hült helyét” nézik. A jelenet ugyanazzal a képpel zárul, amellyel kezdődött.*

## A jelenet fejtése

### 7. 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 veled*, a 9. ponttól folytatjuk.
- Amennyiben *néhányan veled tartanak*, a 8. ponttal folytatjuk.
- Amennyiben *mindenki veled megy*, a 10. ponttól folytatjuk a játékot.

### 8. Páros feladat

Hogyan beszélgettek aznap este a nap eseményeiről az ott maradtak és hogyan azok, akik távoztak?

### 9. 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?

### 10. Kis csoportban: három csoportban vizsgáljuk azt, hogy miért mentek át.

Hangolódjunk rá a Jack törzsében lévő gyerekek szerepére! A játékosokkal **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 hétköznapiakban?

## 5. drámafoglalkozás

### A vadászat

*(A játék az előző óra szerves folytatása.)*

### 1. 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.*

### 2. Színházi jelenet

A regény részletei alapján egy vadászat bemutatása.

A jelenetnek optimális esetben öt (de legalább négy) szereplője van. Ketten a földön homokozást vagy egyéb kisgyerekes játékot mímelnek, a másik három (esetleg kettő) vadászik.

*Harmóniát sugárzó zene (gitár vagy zongora) szól. Amikor feljön a (szűkített) fény, két kisebb gyereket látunk: homokoznak, hemperegnek, incselkednek, apró kövekkel dobálják egymást. Aztán fény- és hangeffekt töri meg az idillt: a hátuk mögött, a paravánok mögül hegyes botokat látunk megjelenni. A kicsik – bár ezt nem látják – rossz érzéssel körülnéznek. Aztán tovább játszanak.*

*A fény lassan lemegy a játszó gyerekekről és a színpad hátulját világítja meg. A zene is lassan „kicséréldődik”: ütemes dob zene úszik az előbbire. A vadászó gyerekeket látjuk, amint dárdáikat próbálgatják. Élvezik a „játékot”. Jelizik egymásnak, hogy kezdődhet a móka. A színpadon csupán derengő fény van. A kicsik felé indulnak. Azok még mindig nem látják a veszélyt, de közelebb bújnak egymáshoz, érzik, hogy baj közeleg. A nagyok egyre jobban beleélik magukat a vadászatba, félelmetesen settenkednek egyre közelebb az áldozatokhoz. A zene is fokozza a feszültséget.*

*Mikor odaérnek hozzájuk, a fény hirtelen felmegy és a kicsik sikítását halljuk. A nagyok fölöttük állnak, egy véres állattetemet tartanak a fejük fölé és nevetnek. Sötét*

### 3. „Anatómiai továbbképzés”

Kezdeményezzünk beszélgetést arról, hogy az életmód, amit a gyerekek a szigeten folytatnak, fizikailag milyen változásokat eredményeznek náluk.

Például:

- kisebb-nagyobb sérülések építkezés és vadászat közben
- táplálkozási szokások megváltozása (van köztük, aki egyoldalúan táplálkozik)
- verekedések közben szerzett sérülések

Kutató munkát végezhetünk három csoportra szétválva is: egy-egy sérülést, betegséget kiválasztva részletesen elemezzük, mi történik az ember testével. Például: akinek a gyomrába rúgnak, azzal a lelki sérülést leszámítva, pontosan mi történik (belső szervek változásai, erek sérülése, vérálfutás, csontrepedések és -törések stb.)?

### 4. Egész csoportos jelenet készítése

A gyerekek segítségét kérjük ahhoz, hogy bemutassunk egy, a szigetlakók életében bekövetkezett fontos eseményt, ez pedig a két csapat találkozása (itt a regény szerint haladva: az egyik sikeres vadászat után áthívják a Ralph-fal maradt gyerekeket is enni). Amit megjelenítünk tehát: Jack csapata vendégül látja a megfogyatkozott Ralph-pártiakat. Tisztázzuk előre, hogy Ralph-ék miért fogadják el a meghívást, hogyan várják őket a többiek stb.!

Indítsuk állóképből a jelenetet! Térben is legyenek – a terem kínálta körülményekhez képest – távol az ellenfelek! Aztán lassan közelítsenek Ralph-ék! A másik oldalon állók játsszák el, ahogyan várják őket! Megjegyzéseket tehetnek, a „vendégvárás” jelenítik meg. Mikor még nincsenek „egy helyen”, kérjük meg a gyerekeket, hogy fagyasszák be a jelenetet! A jelenet megállítása után **tanári narráció**: Jack rá akar ijeszteni a közeledő Ralph-ra és Girnyóra. Meglöknek egy sziklát, ami eltalálja Girnyót.

Ezt a pillanatot befagyasztjuk, azaz beállítunk róla egy állóképet.

Innen Röfi (Girnyó) halálának leírása következik a regényből, ez zárja a foglalkozást. Kérjük meg a gyerekeket, hogy a helyük megváltoztatása nélkül üljenek le a földre, s csendben hallgassák meg, mi történt.

### 5. Narráció

*„...A vadak között nagy zaj támadt, de Röfi túlkiáltotta.*

*Mi jobb: a törvény és a szabadulás, vagy a vadászat és a felfordulás?*

*Most már Jack is tiltakozni kezdett, s Ralph szavai elvesztek a zajban. Jack emberei közé hátrált: tömör fenyegetőző fal állt most Ralph előtt, lándzsáit meresztve. Már lassan kialakult bennük a támadás terve, mindjobban érlelődött, rövidesen meg fogják tisztítani a földnyelvet. Ralph szemben állt velük, kissé ol-*



dalvást, lándzsája készenlétben. Röfi mellette, kezében a talizmánnal, a törékeny, ragyogó szépség jelképével. A hangok vihara végigsöpört rajtuk. Magasan fölöttük, az eszméletlenség féktelenségében Roger teljes súlyával az emelőrúdra nehézkedett.

Ralph a nagy szikla zuhanását jóval előbb hallotta meg, mintsem megláthatta volna. Elsőnek két talpa közvetítette a föld megrázkódtatását, dobhártyája a kőszirt tetejéről lehasadó kövek recsegését. Aztán az iszonyú vörös sziklatömeg átzuhant a földnyelven, Ralph hasra vetette magát, s a törzs fülsiketítőn üvöltözött.

A szikla rettenetes ütést mért Röfire, állától a térdéig: a kagyló ezer szilánkra robbant, megsemmisült. Röfi egy szót sem szólt, még nyögésre sem maradt ideje: tengelye körül forogva, felrepült a magasba. A szikla kettőt ugrott, majd eltűnt az erdőben. Röfi lezuhant a negyvenlábnyi mélységben elterülő vörös sziklazátonyra, hátával csattant rá. Koponyája szétnyílt, agyveleje kifröccsent, a vér vörösre festette. Keze, lába még egyszer megvonaglott, mint a malacé, miután leölték. Aztán a tenger egy nagy lélegzetet szedett, hosszan, lassan, a víz fehéren és vörösén felforrt, elárasztotta a sziklát, s mire újra visszaszorított, Röfi teste eltűnt...”

A narráció mint forma – különösen, mivel a regénybeli szituációt olvassuk fel – mindenképpen távolít. A hallott információk ereje így is nagy. A hatást elmosni nyilván nem kéne, de szükség lehet záró, lazító-feloldó játéokra. (Olyan jellegű játék ajánlott, ami a – többség számára – lassan indul, de aztán felgyorsul, például hálófogó.)

## Melléklet

### Jack 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.

## 6. drámafoglalkozás

### Szabadulnánk Jacktől...

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

### Egész csoportos állókép

Néhány kép az előző napi játékból:

- ahogy az események eljutottak 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?

### Az állóképből jelenetet indítunk

Ki hogyan viselkedik? Mit mondanak egymásnak és Jacknek? Ezen a ponton sokan dönthetnek úgy, hogy otthagyják Jacket és visszatérnek Ralph-hoz!

### Kis csoportos jelenetek

Pár nap múlva Jacknek sikerült két embert visszacsábítania magához egy erdei találkozás során. Mit tehetett, amitől ez a két figura (megnevezünk a játszók közül két szereplőt) csatlakozott hozzá, ha erőszakot egyáltalán nem alkalmazott? Négy csoportra szétválva keressük a lehetőségeket. (Lehet, hogy a kiválasztott gyerekek között ellenállásba ütközik kérésünk. Tálalhatjuk ekképpen: „Két vállalkozó emberre lenne szükségünk, akiről a következő játék szól majd. Nem kell többet szerepelniük, mint a többieknek, de az események az ő döntéseik mentén szerveződnek.” Az egyikük akár drámatanár is lehet.)

### **Kis csoportos tablók**

A gyilkosság után eltelt néhány nap. Többen érezték, hogy nem akarnak ebben részt venni, de nem mentek el innen (vagyis Jacktól). Mik lehettek az okok? Megbeszélés és tablók készítése.

### **Beszámoló**

#### **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 kordában tartani törzsének tagjait.

*„Újra leöttem a malacot! Leöttem, levadásztam, kiontottam a vérért. A többiek csak bámultak. Ha én nem lennék itt, éhen halnának! Láttam a szemükben, hogy tisztelnek! Láttam, hogy félnék tőlem! Kis hülyék! Azt csinálják, amit én akarok! Bármit megtesznek nekem! Ha azt akarom... (elgondolkodik), akkor azt is megteszik Tudják, hogy nélkülem végük van! Lesik minden óhajomat, mindenki jóba szeretne velem lenni! Hahaha. Átlátok rajtuk, csak a hús kell nekik! A legjobb, ha senkivel sem barátkozom, nehogy kifürkéssék a titkaimat! Bárki az ellenségemmé válhat! De akkor olyan sorsra jut, mint Ralph!*

*Ralph nevetséges! Még hogy ő a főnök! Mindjárt röhögő görcsöt kapok. Ő is azt fogja csinálni, amit én akarok! Én vagyok a főnök és enyém az egész sziget! A sziget királya vagyok! Ha valaki nem fogad szót, az takarodhat a szigetről!”*

#### **Fórum-színház (vagy páros játék)**

Két gyerek beszélgetése során hogyan tudja kideríteni egy gyerek a partneréről, hogy mit gondol Jackról – mindezt anélkül, hogy kiadná magát? Hol, hogyan, mit kérdezzen, mondjon stb.?

### **Kis csoportban**

Jack és Ralph törzsére szétválva két különböző témát dolgozunk fel:

Az egyik csoport ezt vizsgálja: 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 feladata annak kiderítése, hogy az állandó fenyegetés árnyékában miként alakulnak át a viszonyok Ralph csapatában.

### **Beszámoló**

#### **Egész csoportos tablósorozat tanári narrációval**

A két banda utolsó cselekedetei az összezapás előtt; a harc első mozzanatai; majd a hajókürt megszólalása; az összes gyerek kifut a partra, ahol egy hajót látnak, majd néhány matrózt pillantanak meg, amint partra szállnak.

#### **Részleteket olvasunk fel Ralph üldözésének regénybeli leírásából**

„...itt a hajnal... s újra meghallotta a hangot. Elnyújtott huhogás a part felől... a következő vadember már fel is kapta a hangot, továbbadta a harmadiknak. A kiáltás a sziget keskenyebb végén átvágva, a tenger és a lagúna fölött szállt feléje, mint egy szárnyaló madár rikoltás. Gondolkodás nélkül azonnal felmarkolta hegyes karóját és visszafarolt a páfrányok közé. S már a következő pillanatban a bozotosban törte az utat, épp idejében: a cserjék között lábakat pillantott meg, a páfrányok között gázoltak, léptek hangzottak a magas fűben. A vadember, hogy ki volt, nem tudta, kettőt huhogott; a kiáltást két irányból megismételték, aztán elhalt. Ralph már a dzsungel legsűrűjében guggolt. Most semmit sem hallott.

...Ralph lecsillapodott, diadalmas érzés fogta el, miközben arra várt, hogy a hajtóvadászat lármája végre elüljön.

Nagy csönd volt. S ahogy múlt az idő, Ralph a zölden derengő árnyékban kuporogva, egyre bizonytalannabbnak érezte magát, diadalérzése lehervadt.

S most meghallott egy hangot, Jack lehalkított hangját. – Bizonyos vagy benne?

A megszólított nem felelt. Talán csak egy mozdulatot tett.

– Bizonyos vagy abban, hogy erről a helyről beszélt? Azt mondta, hogy itt fog elbújni?

...A torony legtetetjén ülő nagy vörös szikla hirtelen eltűnt, mint egy függöny, Ralph emberi alakokat s egy darab kék eget pillantott meg mögötte. Egy pillanattal később a föld megrengett, zuhanás zaja hallatszott a levegőben, a fák tetejét mintha egy óriás keze pofon vágta volna. A szikla nagyot ugrott, dörögve

gázolt a part felé, tört ágak és levelek záporoztak Ralph fejére. A bozóton túl a vadak éljenzésben törték ki.

Aztán újra csönd.

...Most meglátott. Most felkészül. Egy két végén kihegyezett karó. Ralph nagyot sikított, a rémület a düh és a kétségbeesés sikítása volt. Lába kiegyenesedett, torkából folyamatosan, habzón tört elő a sivítás. Előreugrott, átgázolt a cserjésen, a szabadban volt, sikoltzott, morgott, fogát vicsorgatta, csurgott róla a vér.

...Alatta idegen fáradt lábak futottak, a kétségbeejtő huhogás, mint egy szakadozott szélű fenyegetés hömpölygött mögötte, már-már utolérte. Megbotlott egy gyökérben...

...Felkászálódott, újabb borzalmakra készen. Egy magas, ellenzós sapkát pillantott meg maga fölött. Fehér sapka volt, a zöld ellenző fölött korona és vasmacska aranylevelek között. Fehér vászonruhát látott, vállpántot, revolvert s egy sor aranygombot egy egyenruhán..."

**Állóképet** készítünk arról a pillanatról, mikor a kapitányt megpillantják.

Innen **egész csoportos improvizációval** folytathatjuk: a kapitány (tanári szerep) szólal meg elsőként: „Hát, ti meg mit csináltok?”

### **Kis csoportban (írásos forma)**

Hogyan tudósítana erről egy

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

### **Beszámoló**

Az időtől és kedvtől függően a következő lehetőségeink vannak:

#### **a) Állóképek** a hajóútról, hazaérkezésről

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

Vagy:

#### **b) Három kicscsoportban**

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

**Lezáró beszélgetés.**



## **Tanfolyam – mentorálás – szakmai műhely**

---

*(Bocsánat, közjogi dokumentum címe következik... hosszú...)*

A Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 2.1.1-es számú – „*Hátrányos helyzetű tanulók esélyegyenlőségének biztosítása az oktatási rendszerben*” című – fejezetének részeként kaptam megbízást fejlesztő munkára. Munkatársaim egy részét választhattam, és volt, akit kaptam a megbízótól. Így állt össze egy drámapedagógus csapat: *Lipták Ildikó, Mészáros Beáta és Takács Gábor*. Feladatunk az Integrációs Pedagógiai Rendszerben dolgozó iskolák tantestületei számára egy drámapedagógiai tárgyú 60 órás pedagógus-továbbképző tanfolyam alapítási szakanyagának kidolgozása, illetve a majdani tanfolyamok tréneri/mentori feladatait ellátó kollégák képzését szolgáló kurzus akkreditálása volt. A megbízás mindegyik esetben tartalmazta a képzésekhez szükséges segédletek (hallgatói, tréneri) elkészítését is, később kiterjedt a tréner/mentorok kiképzésére, majd a tanfolyamokat és a mentorálást követő regionális és országos szakmai műhely működtetésére is.