

Ellenállók

Kiss Zsuzsanna

Ez az óraterv a 2008. január 20-i Marczibányi téri drámaprovizóra készült. 10. osztályosok számára írtam, de kipróbálni egy vegyes életkorú önképzőkori csoporttal tudtam, akik között a tizedikeseken kívül vannak nyolcadikosok, kilencedikesek és tizenegyedikesek is. Tizenöten játszottunk, négy fiú és kilenc lány(!), ezért izgatottan vártam, hogy érinti őket a háborúsdí.

Azt eddigi – csekély – drámatanári tapasztalataimból is sejtettem, hogy a tervezett 90 perc nem lesz elegendő erre a játékra, s ezt a gyakorlat igazolta is, kétszer 90 percben, egy hét megszakítással tudtuk lejátszani. (Természetesen a nagyobb drámás rutin – akár a tanár, akár a csoport részéről – felgyorsíthatja a folyamatokat.) Az alábbiakban a gyakorlati tapasztalatokat az óratervbe beszúrt, zárójeles, dőlt betűs sorok tartalmazzák.

Csoport: 10. osztályos gimnazisták, alapfokú drámabeli jártassággal, 15 fő

Időtartam: 90 perc

Történetváz: A II. világháborúban egy németek által megszállt francia kisváros ellenállóit a nácik azzal akarják megzsarolni, hogy túsul ejtik szeretett polgármesterüket, és életét az ellenállók további akcióitól teszik függővé (Steinbeck Lement a hold című regénye nyomán).

Tanulási terület: a közösség ereje, elszántság, együttműködés, áldozatvállalás, bátorság, érzelmi-értelmi döntéseink

Fókusz: Mit tegyünk akkor, ha ellenfeleink zsarolással, vezérünk túsul ejtésével próbálnak eltéríteni közös célunktól?

1. Narráció

1943 tele. Namour sur mer: egy régi, zezugos, észak-nyugati francia kisváros, a tengerparton. A település határában szénbánya található, ez stratégiaileg fontos a nácik számára. Vasúton jut el a szén a bányától a kikötőig. A városka lakosainak száma kb. 800-1000 fő, akiket immáron 3 éve tart megszállva egy kb. 120 fős német katonai alakulat. Néhány egységnek a bánya üzemeltetése a dolga, a többiek pedig a közgazgatás, rendfenntartás stb. területén tevékenykednek.

2. Térkép

Tanár által behozott, egyszerűsített várostérkép jelzi a városka földrajzi paramétereit és (többek között) Angliától való távolságát.

3. Narráció

A németek egy beépített emberük révén 3 évvel ezelőtt pillanatok alatt elfoglalták a várost, minden fegyvert elvettek, Orden polgármestert (aki egyébként a bánya mérnöke) meghagyták tisztségében. Azt remélték, hogy a köztisztviselőben álló vezető biztosítja majd a rendet és az együttműködést. Orden városának szeretett, demokratikusan választott vezetője, tudja, kinek tartozik felelősséggel (katonaviselt ötvenes férfi, négy gyermek apja).

A városban természetesen vannak kollaboránsok, de mi az ellenállókát játsszuk... Csak 4-5 fős kis csoportokban tudunk találkozni feltűnés nélkül, az egyes sejtek között azonban összekötők viszik az információkat. A viszony a felszínen konszolidált, de időnként lavina gördül a sínekre, elromlanak a gépek. Bár a városka lakói közül egyesek azt hiszik, hogy Orden is kollaboráns, valójában ő az ellenállás lelke...

4. Levél

3 éve tart ez a furcsa háború, a németek egyre inkább érzik, hogy tehetetlenek. Az egyik német katona ezt a levelet írta haza, de természetesen a felettesei nem engedték elküldeni:

Liebe Annamarie!

Nagyon hiányzol... egyedül élünk itt a csendes ellenség között, és nem lazíthatunk éberségünkön egy pillanatra sem. Fegyvereik nincsenek (még...), de úgy érzem, a hóval együtt növekszik a csendes, kónok gyűlölet, a leselkedő gyűlölet. Az emberek hidegek és engedelmesek, örökké halál lebeg a levegőben. Tonder őrnagy a múlt héten egyedül ment egy nőhöz. Eltűnt. Csak napokkal később találtuk meg a holttestét.

A kikötőbe a szenesbárkák üresen érkeznek és megrakva távoznak, de a szén nem egykönnyen jön föl a mélyből. Délután háromkor már sötét van, és a hóra nem ragyognak ki a fények az elsötétítési parancs miatt, és mégis, amikor az angol bombázók eljönnek, mindig megjelenik valamilyen fény a bányája közelében. Tegnap is lelőtt az őrjárat egy embert, akinél lámpás volt, egyszer pedig egy viharlámpás lányt, de ez sem segített. Az agyonlövés sem használt, érted?

Nem tudom, meddig bírom még ezt az állandó feszültséget... elegendem van abból, hogy katona vagyok, úgy érzem, beleragadtunk itt egy helyzetbe, mint a legyek a légypapírba. Igen, a legyek meghódították a légypapírt...

5. Egész csoportos egyeztetés

Mit tudtunk meg a levélből magunkról (az ellenállókról), a lehetőségeinkről, a módszereinkről és magáról, az ellenségről?

- Milyen a helyzetünk? (Civilek vagyunk, de elszántak. Szükségük van ránk, hiszen mi termeljük ki a szénét...)
- Milyen az ellenség helyzete? (Fegyveres fölény, megviselt idegek...)
- Mi tesz bennünket csapattá? (Közös cél, közösen átélt akciók, események.)
- Mi a sikereink kulcsa? (Elszántság, jó vezető.)
- Vannak-e gyenge pontjaink? (Nincs fegyverünk...)
- Milyen fegyver volna célszerű és hathatós? (Robbanószer vagy méreg.)
- Honnan lehetne szerezni? (Például a közeli Angliából.)

Ezeket rögzítjük.

(A kontextusépítés hangulatosra sikeredett, izgalmasnak találták a felkinált játéklehetőséget.)

6. Szerepek felvétele

Ezek után néhány perc alatt mindenki választ magának nevet, foglalkozást, eldönti, hány éves (kizárjuk a kisgyermek szerepet, de hangsúlyozzuk, hogy a nőknek is lehet fontos szerepük) ill. miért döntött úgy, hogy ellenálló lesz. Azt is bejelölik a térképen, hogy ki hol lakik. (Mindez kártyák segítségével is történhet – ld. a 2. számú mellékletet!)

Egyeztetés: bemutatkozás, mélyítő beszélgetés (pl. személyes motiváció, német nyelvtudás stb.); mindenki elmondja, hogy a későbbiekben kit/mit fog játszani. A tanár Orden barátjának, Andrénak a szerepét fogja felvenni, aki a város krónikása (amikor az ő szerepében van, a tanár egy sálat visel).

7. Állóképek

Néhány eddigi akció megjelenítése a játékos választása alapján. Egy kikötés: Ordennek mindegyikben szerepelnie kell, fontossága mindegyikben hangsúlyozódjék!

Értelmezzük a látottakat!

(A vizsgaóra tapasztalatai alapján azért, hogy a névválasztásnál ne vetődhessenek fel komolytalan megoldások, a 3. és 4. vázlatpont sorrendjét felcseréltem. Az állóképek izgalmas akciókat mutattak: az egyik csoportban Orden telefonzsinórt vágott át, a másokban síneken hallgatózott, míg társai eltortlaszták a vasúti pályát, hogy kisiklassák a szerelvényt; a harmadikban elterelte egy német katona figyelmét, míg társa a katona háta mögé kerülve egy hurokkal készült megfojtani az ellenséget.

A szerepek felvételénél a lányoknál gyakori volt a női szerep választása, láttak fantáziát, ill. lehetőséget a női szerepek vállalásában, vélhetőleg a levélben említettek miatt is, az utolsó akciókban azonban már teljesen természetesen játszottak férfiként. Kötődtek a kiindulópontokhoz, pl. volt, aki a viharlámpás lány testvéreként mutatkozott be, másvalaki vállalta pl. Orden feleségének szerepét.

Bányász szerepet viszont alig választott valaki...)

5. Kis csoportos játékok

Ha az állóképek valamelyikében született példa arra, hogy Orden értelmi szerzője az akcióknak, akkor átvételezéssel, ha nem, akkor új információként közli a tanár a következő **kis csoportos játékok** bevezetésé-
ként, hogy az ellenállást Orden szervezte meg, tudatosan készítette fel a csoportot.

Három kis csoportban folyik tovább a játék: az **1. sifírozni tanul** (az általuk megírt üzenet eljuttatását „megszervezzük”), a **2. csoport A játszma szabálya** című játék módszerével megegyezik valamilyen

beszéd módban, amit csak ők értenek, a **3. csoport mozdulat kódokat, egyezményes jeleket** alkot, illetve megalkotja a gyűlés összehívásának egyezményes jelét (**rituálé**).

A feladatmeghatározásokat ld. az 1. számú mellékletben!

Amikor visszajönnek, az egyes csoportok tudásának egész csoportos közzétételét biztosítani kell, de ez késleltetve történik. Az egyes csoportok „találmányait” különböző színű borítékokba tesszük (összesen hat boríték), amiket az **Őrjáték** érintéssel kioldó változatának segítségével kell megszerezniük. Ha megszerezték, elolvassák, gyorsan memorizálják az olvasottakat. (Az őrt a tanár játssza.)

(Az 5. vázlatpont köré csoportosított játékokat nagyon élvezték a gyerekek. A sifírozás szerintem szokatlan, ismeretlen volta miatt hatott, ill. a másik két csoport játékában is jólesőnek tűnt a titkolózás lehetősége. A nyelvi, ill. a mozdulat kódos játékot magyartanárként azért is terveztem ebbe a sorba, hogy a leleményességen túl pontos és szabatos fogalmazásra készítsem őket, hisz a kitalált jeleket megmutatni könnyű, de verbalizálni, gyorsan és egyszerűen írásba áttenni azonban egyáltalán nem egyszerű feladat.

Őrjátékot sem játszottak még soha, így ez a játékrész igazán izgalmas volt, nagyon élvezték a csoport összetartozását a közös ellenféllel, azaz velem szemben, illetve a fizikai aktivitás lehetőségét is.)

6. Tanári narráció

Tegnap, vasárnap napkelte előtt angol repülőgépek különös csomagocskákat dobtak le a város határában, amelyek csokoládét, dinamitot és használati utasítást tartalmaztak. A városka apraja-nagyja segédkezett az összegyűjtésben, a csokoládét megették, a kis csomagokat elrejtették. A zsákmány nagy részét Orden helyezte biztonságba. A csoport tagjai jókedvűek tehát.

7. Térkijelölés, állóképből indított egész csoportos improvizáció

A tanár jelzi, hogy ő később lép be a jelenetbe (**tanár szerepben**) német katonatisztként. Arra kéri a játékosokat, hogy az ő távozása után az érzelmi reakciót kifejező **állóképpé** rendeződjön vissza a csoport.

A bányászok arra várnak az akna lejárataánál, hogy az előző műszak feljöjjön a mélyből. Hétfő reggel van, kint havazik... mindenféléről beszélgetnek...

Elindul a jelenet, a tanár „letörli a mosolyt” az ellenálló arcáról, közli, hogy ők is tudnak a dinamitról (**kellékhasználat**: egy kis csomag a szállítmányból), s hogy ellenlépésként letartóztatták Ordent, élete attól függ, hogy történik-e robbantás.

8. Állókép gondolatkövetéssel

Elhangzik néhány szereplő e pillanatban érzett érzése, gondolata.

(A 6. pontban tervezett tanári narrációnál már világos volt, hogy igencsak fogytán van az időnk, lassan a 90. percnél járunk, ezért úgy döntöttem, a bonyodalmat még beviszem, hogy a feszültség kitartson a következő foglalkozásig, így az első óra a gondolatkövetéssel ért véget.

A következő alkalommal felelevenítettük az állóképeket, az egyes csoportok által behozott „partizán tudományunkat”, és a 9. ponttól folytatódott a játék.)

9. Egyeztetés

Ezt a dolgot nyilván meg kell beszélni, gyűlésre van szükség. Előkerülhet a 3. pontban kitalált **rituálé**.

10. A gyűlés

A tanár André szerepében van jelen (a gyűlés időtartama alatt mindvégig szem előtt van a várostérkép, illetve, ha szükséges, a szerep a falon ábrája).

A felvetett témák közt nyilván szerepelnek a következők: válságba jutottunk, az ellenség, úgy tűnik, sarokba szorított bennünket, döntenünk kell, hogy engedünk-e a zsarolásnak.

Végre van fegyverünk, de nem használhatjuk, mert ez a vezér halálát jelentené. És tudjuk-e egyáltalán használni nélküle? Valahogy okvetlenül kapcsolatba kell kerülnünk vele, hisz ő tudja, hogy hol van a dinamit nagy része.

Mit nyerünk azzal, hogy használjuk? Mi a kisebb rossz: a vezér halála vagy a megadás, túrés?

De dönthetünk-e mi az ő haláláról?

Eddig is voltak eredményeink, már elég jól felőröltük az idegeiket. Eddig is voltak áldozatok a mi oldalunkon is, azok az emberek is vállalták a halált, a vezér miért ne vállalná?

De vajon mennyit és mit tudnak a németek Ordennek az ellenállásban betöltött szerepéről? Lehet, hogy ha kiengedik, akkor figyelve őt, lebuktatnak bennünket... Vagy mi fogjuk lebuktatni azzal, ha jelezzük, nagyon kell nekünk, nagyon fontos a számunkra? Emiatt is gyanút foghatnak. Tárgyaljunk, alkudozzunk?...

A felmerülő kérdéseket lajstromozzuk, fontossági sorrendet állítunk fel, megpróbálunk döntésre jutni, a lehetséges megoldásokat is stratégiai sorrendbe állítjuk.

(A gyűlés az általam előzetesen elképzelt kérdések mellett felvetette még Orden hollétének kérdését – vagyis az, hogy hol tartják fogva. A dinamit rejtkehelyeként Orden foglalkozásából kifolyólag felmerült egy régi, már művelésen kívüli bányáját lehetősége.

Akcióötletként a németek fegyverraktárának kifosztása, illetve valami méreggel elkövetett cselekmény vetődött fel, így ezek valósultak meg jelenetek formájában a vázlat 11. és 12. pontjában jelzett lehetőségek helyett.

Az egyik csoport járványnak álcázott mérgezési akciót jelenített meg, a másik a régi bányájáratban kutatott a dinamit után, s üldözőit a labirintusban veszejtette el.)

Szerintem a legdinamikusabb sorrend a következő lehet:

11. Valószínűleg felmerül az a lehetőség, hogy: „Jó, nem robbantunk, ha egyszer robbantásról szolt az ultimátum, de azért nem ülünk ölbe tett kézzel...”

Ez esetben valószínű az angoloktól való újabb segítségkérés – ezt kis csoportokban dolgozzák ki (főbb támpontok: Mit kérünk tőlük, és hogyan segítjük a megvalósítást?)

12. Addig is, míg az angolok újból segítenek, elképzelhető némi **pszichológiai hadviselés – kis csoportos jelenetek** formájában. **A jelenetek előadását persze mindig megbeszélés követi.**

13. A feszültség ébren tartása végett André egy **sifírozott német üzenetet** hoz:

„Az 50 főből álló fegyveres kontingens 2 nap múlva teherautókon a főváros irányából érkezik.”

(Itt ismét a 3. pontban megszerzett tudásra van szükség)

Ez a hír a **szorító körülmény** szerepét tölti be: ennyien jönnek, ha megérkeznek, akkor már nincs esélyünk az akcióra. Gyorsan kell tehát cselekedni, illetve az ebben az információban rejlő partizánakció-lehetőséget sem volna célszerű kihagyni.

(A 13. pont játéka a rejtvényfejtés izgalmaival hatott, s egyben visszacsatolt az előző foglalkozáshoz, és úgy alakította a játék menetét, hogy ötletet adott a megoldáshoz: az érkezőket támadjuk meg, s a tőlük szerzett ruhák és fegyverek birtokában szabadítsuk ki Ordent, s eközben az öreg bányából megszerzett dinamittal iktassuk ki a bányában szolgálatot teljesítő német egységet.)

14. A legizgalmasabb akció persze **Orden kiszabadítása**. Ehhez azonban **elterelő hadműveletet** javasol (ha más nem, akkor) André. Az előbbit **hangjáték**, az utóbbit **mímes játék** formájában dolgozza ki a két csoport, és **montázsban** játsszák le.

(A 14. pont az előző kommentárban jelzettek szerint módosult tehát: egyszerű őrségváltást játszottak Orden börtöncellája előtt a mimesek, de az új örök a mieink voltak, akik kiszabadították a vezért, s közben hangjáték jelenítette meg a bányabeli akciót.

Mivel ezek a gyerekek még sohasem játszottak montázst, ezért jónak láttam megisméltetni a jeleneteket, hogy ne egyedüli élvezője legyenek a játék részleteinek.)

15. Végül a német felmentő sereg ügyét kell megoldaniuk – **állóképekben**.

16. Krónikarészlet írása.

17. Szoborcsoport, címe: Namour sur mer hős polgárai

(A 15. pontban tervezett rész az előbbieken jelzett játékmenet miatt, a 16. pedig idő hiányában maradt el, az órát a szoborcsoport megalkotása zárta.)

1. számú melléklet

1. csoport

Titkosírást készíteni, azaz sifírozni lehet többféleképpen.

Például minden betű helyett az ábécében utána következő betűt írjuk: pl. HERCEG = IÉSDÉH

- Vonal- és pontkóddal. (Egy gyufás skatulyában mellékelten kaptok egy ilyet is.)
- Egy szöveg bizonyos szavainak vagy betűinek összeolvasásával (pl. sorkezdő betűk vagy mondatok első és utolsó szavai)

Írjatok az angoloknak egy egymondatos sifírozott üzenetet, melyben fegyvert kértek tőlük!
Ezt a papírt pedig másoljátok le két példányban és tegyétek a kék borítékokba!

2. csoport

Dolgozzatok ki valamilyen egyszerű, mégis csalafinta szabályt, amelynek segítségével úgy tudtok beszélni egymással, hogy azt az ellenség nem érti! Gondoljatok arra is, hogy az akciók, rejtekhelyek, időpontok, távolságok meghatározása egyértelmű legyen!

A szabályt két példányban másoljátok le és tegyétek a piros borítékokba!

3. csoport

Dolgozzatok ki egy egyezményes jelet, amely az összes ellenálló gyűlésére hív, valamint egyszerű mozdulatkódokat, amelyek segítségével úgy tudtok jelezni egymásnak, hogy azt az ellenség ne vegye észre! Gondoljatok arra is, hogy az akciók, rejtekhelyek, időpontok, távolságok meghatározása egyértelmű legyen!

A jeleket röviden rögzítsétek, két példányban tegyétek a zöld borítékokba!

2. számú melléklet

Marie, 28 éves szép nő. Férjét, aki a bányában dolgozott egy véletlen baleset miatt lelőtték a németek.

Felix, 46 éves vājár, két gyermek apja; öntörvényű ember, nem szereti, ha parancsolnak neki.

Jean, 18 éves vājár, erős, eszes fiú. Szabadnak született.

Michael 55 éves, ő a városka katolikus papja. Tábori lelkészként vett részt az előző háborúban.

Charles, 20 éves mérnökhallgató, jól beszél németül

Jean-Paul, 40 éves vājár, otthon galambokat tenyészt

Molly, 52 éves, a polgármester házvezetőnője, tűzbe menne kenyéradójáért

Gerard, 36 éves vājár, kevés beszédű, csavaros eszű ember

Philip, 17 éves diák. Az ő nővére volt a viharlámpás lány.

Serge, 54 éves katonaviselt ember, szokott halászni

Matthieu, 58 éves vājár, egyetlen fiát a város elfoglalásakor az utcán lőtték le.

Antoine, 22 éves bányász, szeret vitorlázni

Desiré, 42 éves orvos, Heidelbergben tanult

Lorie, 22 éves, sportos lány, szerelmét, a város rendőret fogva tartják a németek immár három éve

Guillome, 32 éves bányász, tud például detektoros rádiót fabrikálni



Állókép készül. Szeszák Szilvia bemutató foglalkozása a Spárta-drámán. 2008. augusztus 12. Kaposi László felvétele