

tak. Cecily persze valahogy kimászik: szerepből ostoba pletykának minősíti kitalációinkat, és visszatér a közben ki/megtalált saját változatához. Egy játék még sikerül, de a kiscsoportos jelenetek meglehetősen elnagyoltak, felszínesek; hiába kínálnak a játéknak használható új irányt, a *minőség* már nem az igazi, a komolyság elveszett. Cecily ezt pontosan érzékeli, és ismét kimászik: a zárójátékfeladat egy 200 éves távlatba helyezett *jövőjáték*, formaváltással. Remek bábjátékok, bohóctréfák, farce-ok, horrorok, sőt gyerekjátékok születtek – jól mulattunk.

Újragondolásra – nem lényegi változtatásra, de fontos disztinkciók megfogalmazására, pontosításokra, kiegészítésekre – kaptam inspirációt a *drámatervezéssel*, elsősorban az *indítással* kapcsolatban...

Együttlétünk utolsó óráit egy játékos formájú elméleti gondolatmenet-áttekintés töltötte ki. *Csereberés játékkal* témajavaslatokat gyűjtünk, dolgozni kezdünk az ötletlistából kiemelt témákkal; megpróbáljuk leszűkíteni egy *bizonyos* általános, ugyanakkor egyéni érvényű *fókuszra* (a szót Cecily nem használja, de pontosan körülírja); minél előbb involváló *indítást* keresünk hozzá (pl. a kamaszszerelem témát *tiltással!*); *szereplehetősége(ke)t* mérlegelünk (legyen *izgalmas* a gyerekeknek!); a témához/indítási ötlethez hozzárendelhető *történetben* gondolkozunk (célszerű pl. mindenkit egy *világba* összehozni: hol? hogyan? – ámbár a meghatározott keret később esetleg korláttá válhat!); innen – a három nap tanulságait beépítve – a leghatásosabb *konvenciók* irányába lépünk tovább.

És ennyi.

Biztos, hogy sokat tanultunk: egy nem egyedül üdvözítő, de érdekes, átgondolandó, gyakorlatunkban újnak tekinthető drámavezetési móddal ismerkedtünk meg.

Biztos, hogy jól éreztük magunkat: szellemi munícióval töltöttünk fel, és jót játszottunk!

Egy ír nő Angliából, közép-európai humorral

Lipták Ildikó

És nyugat-európai műveltséggel, teszem hozzá az elején, csak a címben nem akartam rögtön annyira udvarolni. Azt hiszem, ebből már látszik, hogy nagyon rokonszenvezem Cecily O’Neilllel. Ígérem azonban, hogy a cikk hátralévő hányadában nem ömlengetni fogok, hanem igyekszem a kurzus során vezetett naplóm alapján hasznos ötletekkel, információkkal ellátni az Olvasót. Mindazt, amit a jegyzeteim alapján néhány hét távlatából fel tudok eleveníteni, igyekszem hűen visszaadni. Bizonyára lesz néhány olyan momentum, amire mások másképp emlékeznek... Különösen azon részeken fordulhat ez elő, ahol az aktív munka mellett kevesebb időm maradt jegyzetelni. Mivel tudom, hogy más résztvevők beszámolóját is lehetőség van megismerni, hát szabadjára engedem a képzeletem. Ahol csak tudom, betömöm a réseket...

Rövid ismerkedés, puhatolózás után a csoporttagok kapcsolatteremtése céljából párokat alakítottunk. A feladat az, hogy egyikük (A) mesélje el a párjának (B), hogy reggel hogyan hagyta ott a hálószobáját. Ez alatt (A) figyel, majd (B) – a hallottak alapján – megpróbálja lerajzolni a szobát. (A) nem kommentálja a rajzolás során, amit lát, nem javít, nem kritizál stb.. A rajz elkészülte után viszont pontozza a rajzot.

Nagyszerű ismerkedő játék, természetesen nem szolgál olyan bőséges információval, mint pl. az ismert kétperces önéletrajz című gyakorlat, de cserébe tág teret kínál a képzeletnek. A pontozás a játék végén viszont elég szerencsétlenül sült el, nem is tűnik jó ötletnek néhány perces ismeretség után minősíteni az először látott páromat. Erről a későbbiekben Cecily is hasonlóképp vélekedett...

Párcsere. Míg (A) az álomházát képzelel el (csendben, magában és csak fejben), addig a (B) jelű játszókat mint újságírókat stábgyűlésre invitálja a játékvezető. Főszerkesztőként beszél velük, s arra kéri őket, hogy a sztárokkal, akiket hamarosan meglátogatnak, nagyon óvatosak, tapintatosak legyenek. Eközben (A)-k eltöprengtek rajta, hogy vajon ők lesznek-e azok, de mivel az álomház elképzelését civil feladatként kaptuk, néhányan kitaláltak maguknak egy szerepet, mások pedig nem. Az irigyebbje (mint pl. én) nem lépett szerepbe, mert miután elképzelte magának az álomházat, eszé ágában sem volt lepasszolni azt valami sztárnak. Így egy „igen híres színész-drámatanárként” fogadtam hamarosan a hajlékomba lépő újságíró, akit körbe kellett vezetnem a házamban és megmutattam neki mindazt, amit hajlandó voltam az újságol-

vasók elé tární. A ház bemutatása úgy történt, hogy valóban körbejártunk egy területet, úgy mutattuk, hogy mi merre van.

Ezt követően az újságírók visszatértek a főszerkesztőjükhöz, aki tenyérbe mászó arroganciával minősített minden nagyképű sztárocskát – ilyen modorban faggatva ki munkatársait a tapasztalatairól. A játék e szakaszában egyre komolyabb feszültség alakult ki azokban a játékosokban, akik nem léptek szerepbe, és azokban is, akik újságíróként ilyen „sztárnál” vendégeskedtek. Árgus szemekkel figyeltem, hogy a párom – akivel az imént még egy ártatlannak tűnő ismerkedő játékot kezdtem el – elárul-e, ha kicsit megszorogatják (egyébként megvédett).

Mielőtt bárki azt hinné, hogy egy csapásra akartunk valamiféle ön- és társismereti játékot és rafinált – a valóság és a fikció mezsgyéjén egyensúlyozó – tanítási drámát játszani, ráadásul ilyen rosszul időzítve (a kurzus elején, amikor a csoporttagok sem feltétlenül ismerték egymást), az téved. A nyelvi akadály és a kurzusvezető izgatottsága okozta, hogy ismerkedésünk egy kudarcba fulladt játéksorral indult. Egyszerűen elfelejtett elmondani néhány alapvető információt a játékhoz.

Cecily drámaóráin egyébként egyetlen tevékenység sem önmagáért való. A bemelegítő gyakorlatok valóban azt a célt szolgálják, hogy az annak keretében gyakorolt tevékenységet illetve az abban szerzett ügyességet a drámaóra során kamatoztassuk. Ezt mindenestre megelőlegezte ez a néhány gyakorlat is...

A járvány

Az első egész napos program bemelegítését követően gyors megerősítést kaptunk a fenti állítással kapcsolatban.

Párokat alakítunk. Feladatunk, hogy összeállítsunk és begyakoroljunk egy hat gesztusra épülő köszöntést. A gyakorlás nemcsak a sor egyszerű ismételtetésével, hanem lassítva, gyorsítva lejátszásával is megtörténik; valamint – hogy legyen alkalmunk egymás játékát is megfigyelni, két csoportban bemutatjuk egymásnak a páros gyakorlatot. A párok munkáját pedig úgy emeljük csoportos élménnyé, hogy először a párok eltávolodnak egymástól (ismételve a gesztusokat), majd közelítenek, a lehető legkisebb helyre ösztetömörülve. Ezt követően pedig végső búcsút véve, végleg elhagyjuk a párunkat.

Eddig a bemelegítés. Ezután veszi kezdetét a történet. Ehhez helyet foglalunk és csukott szemmel, tanári narrációra megteremtünk a magunk számára egy kisvárost. A következő információk hangzanak el ezalatt a tanártól:

- Eldugott helyen van, nagy hegyektől körülvéve, egy kis völgyben
- A városiak szeretnek ide jární
- Az itt élők elszigetelt nyelvet beszélnek

Kérdés: „Vajon mi lehet a neve?” „Déda Bisztra.” – érkezik a válasz. Azt is megfejtjük, hogy mit jelenthet (Jól Őrzött).

A játéssók sétálni kezdenek a térben, mindenki hangosan mondja, amit lát.

Kezdő drámatanároknak talán felcsillan a szemük: „Milyen izgalmas forma!...

Ki ne próbálják! Tipikusan irányíthatatlan dramatikus játék, bármi elhangozhat, teljesen másról szólhat az óra, mint szerettük volna. Kicsit is kreatív játéssók nem feltétlenül azt lesik, hogy mit vár a tanár! Cecilynek is komoly feladatot adott az egyébként rendkívül konstruktív és játéskéhes társaság ötleteiből használható kontextust faragni.

A tanár az elhangzó ötletekből (már az egyéni megszólalások közben) szemezget, ill. a fontosabbakat a táblára írja.

Vigyázat, arra hajlamos csoportoknál ez például remek terep a rivalizálásra!

Tanári narráció: „Egy alkalommal, mikor a városiak elmentek, a helybéliek körülnéztek településükön és néhány apró furcsaságot láttak. Olyasmit, amiről azt gondolták, hogy ez nem jó...” Mik ezek? (Gyűjtés egész csoportban.)

Tanári narráció: „A felnőttek összegyűltek a főtéren, ahol már várta őket egy százados. Néhány mondatot mond (inkább ködös utalásokat tesz) arról, hogy az ivóvizünkkel nincs minden rendben, de szünet nélkül hangsúlyozza, hogy „pánikra semmi ok” (annyiszor mondja el, amennyi ahhoz szükséges, hogy az emberek nagyon izgatottá váljanak).

Ezután minden játésszó (körvonalazatlan szerepben) eldönti, hogy mitől fél leginkább. Ezt civilben megbeszéljük (ő maga is tanárként hallgatja).

A hagyományos kontextusépítő-szerepbelépős játékhöz szokott magyar drámatanárokat e ponton kezdi el foglalkoztatni, hogy mikor mondjuk már meg végre, hogy kik vagyunk. Mikor lepleződik le, hogy micsoda szarvashibát követett el a drámatanár, amikor hagyta, hogy öten döntsenek úgy, hogy ők polgármesterek lesznek? Nos, nem sikerült leleplezni őt: mindvégig tökéletesen lényegtelen maradt, hogy egyéneként milyen státuszú szerepet választottunk. Szerepben voltunk, de mivel nem a fik-tív figura életútjának változását kívánta vizsgálat tárgyává tenni, hanem – vállaltan – a játszó-k témáról alkotott véleményére volt kíváncsi, és a történet megélésén keresztül megértéséhez kínált eszközöket, nem vált szükségessé a szerepek megszokott bemutatása. A személyiség védelme azonban biztosított volt, hiszen „mások voltunk, máskor, más helyen. Egy árnyalattal azonban (személyesen) közelebb vagyunk a témához, mintha a szerepbelépés rituáléját végigcsinálnánk. A játék bizonyos pontjain ez előnyére, másutt hátrányára válik a játéknak. Nagyszerű dolog lubickolni a történetben, csoda izgalmas ilyen közel engedni magunkhoz a sztorit, de a túl érzékeny játszó-k kiszolgáltatottsága is növekszik ezzel, a védőréteg vékonyabb, mint a megszokott szerepbelépés esetén!

Időugrás következik. A katonák részeivé váltak az életünknek, követni kell az utasításukat. Az ivóvízből inni nem szabad. Reggelente a százados utasításokat függeszt ki a polgármesteri hivatal ajtajára, melyeket a polgároknak követniük kell. Az utasításra egy egyszerű példát mond, amivel utal arra, hogy nem túl kemény utasítások jelennek így meg. Ezután 2-3 fős csoportokban kitalálunk egy-egy ilyen utasítást, melyeket mi magunk írunk fel a táblára.

Figyelem, a tanárral való együttműködésre kevesebb hajlandóságot mutató csoportoknál ezt a feladatot nem lehet ennyire kiszolgáltatni a játszóknak, legalább egész csoportban kell egyeztetni azok tartalmáról!

Kiscsoportos munka: állóképek készítése arról az időszakról, amikor már e szabályok szerint kell élnünk az életünket. Egy-egy család életébe nyerünk így bepillantást.

Nagyon fontos: a tábló színházi és képzőművészeti forma. Így annak elemzésekor nem csak az a cél, hogy megpróbáljuk kitalálni, hogy az alkotók mit akartak elmondani nekünk a képen keresztül, hanem az, hogy értelmezzük: mit jelent a mi számunkra mindaz, amit látunk!

A kép létrehozói egy újságcikk-címet adnak a képüknek, így az ő értelmezésük, történetük sem vesz el.

Jó ötlet (de nem csináltuk), hogy írjuk is meg az újságcikket, ami az adott szituációról szól, majd készítsük el ugyanannak szamizdat-változatát is.

Gondoljunk vissza a múltra! Ezzel kapcsolatban írjunk le egy érzést! Akár egy mondat is lehet. Tegyük középre, majd vegyük el valaki másét. Válasszunk egy-egy erős szót. Kórust és ezen belül két csoportot alkotunk. Többször egymás után úgy mondjuk el a kiválasztott szövegeket, hogy az egyéni megszólalásokból összeálljon egy izgalmas, közös alkotás.

Időről időre rajtakapjuk Cecilyt, hogy a drámaóra vezetése során tulajdonképpen ír, játszik, rendez egyszerre (nocsak, épp azt teszi, ami a drámatanár dolga). A játszó-k ötleteiből, válaszaiból kifelé-befelé hatásos művet komponál. Hatni akar: megéreztetni, átélni, megtapasztalni, megdöbbeníteni. Most is addig játszunk a szavakkal, míg végre sikerül izgalmas formát adni a közös műnek: verssé válik. A rögzített színházi keretet különösen azoknál a mozzanatoknál tartja rendkívüli jelentőségűnek, amelyek nagy érzelmeket mozgatnak meg. Ez (mivel ismételhető, begyakorolható, valamint erősen átgondolt) némi távolságot ad a játszóknak!

Gyűlés. A százados közli az emberekkel, hogy minden optimizmusa összeomlott: úgy tűnik, hogy a vírusra, ami megtámadta városunkat a tizenhat éven aluliak immunisak. Az idősebbek vérében kivétel nélkül ott van a kór. Még nem tudni, hogy mire hogyan hat, mennyi idő alatt okoz betegséget. Ajánlja, hogy a még immunis gyermekeinket küldjük el a hegyeken túlra, ahol karantén alá helyezik és – szakszerű felügyeletet biztosítva nekik – távol tartják őket innen, amíg meg nem oldódik a probléma.

Szülő-gyerek párokat alkotva beszélünk egymással arról, hogy mit szeretnénk tenni: melyik kockázatot választjuk: gyermekeink idegenekre bízását vagy azt, amit a betegség hordoz.

Narrációból arról értesülünk, hogy a gyerekek ezek után kiszöktek éjszaka és a titkos helyükön találkoztak, hogy egyeztessenek álláspontjukról.

Amint látható, ez már a sokadik szerep, amit felajánl a tanár az óra során. Megértjük, hogy elsősorban a probléma megértésébe kíván bevonni bennünket, nem pedig egy szerepbe. Az embernek olyan érzése támad, mintha a problémát a legkülönbözőbb perspektívákból röpködnénk körül. Természete-

sen játszónként más és más, hogy melyik munkaforma ill. perspektíva hat valakire erőteljesebben (hogy számomra honnan látható a legjobban a középpontban álló probléma).

Állóképet készítünk: búcsú a szülőktől. A drámatanár gondosan elhelyezi a játszókat a térben valamint a tér meghatározásával eligazítja őket az események sorában. Azt is pontosan meghatározza, hogy milyen eseményeknek kell egymás után következniük. A búcsú megjelenítését csak gesztusokkal, néma játékban játsszuk.

Szereplők:

- a gyermekeiktől búcsúzó szülők
- a gyermekeiket itthon tartó szülők (e játék során ők nézők voltak, de érzelmileg őket is nagyon megmozgatta, amit láttak)
- távozó gyerekek
- itt maradó gyerekek

Események:

- a távozók elbúcsúznak a szüleiktől (itt elevenítjük fel a bemelegítő játékban kitalált gesztussort)
- elindulnak a buszok felé
- út közben visszanéznek, észreveszik a barátaikat
- elbúcsúznak tőlük is
- ismét elbúcsúznak a szülőktől
- odamennek a buszokhoz
- visszanéznek

Időugrás: 25 évvel később. A tanár gyűlésre hívja a játszókat. A történet szempontjából legkülönbözőbb érintettek vannak jelen: egykori gyerek vagy felnőtt túlélők, szociális munkások, történészek, újságírók, egyházi személyek stb. A tanár egy olyan bizottság vezetőjét játssza, amelynek a feladata döntés hozni arról, hogy mi legyen a sorsa az időközben teljesen elnéptelenedett, ám a biológusok szerint tökéletesen veszélytelen városnak.

Egész csoportos improvizáció. Ismét a busznál állunk. Visszatérünk a városba, sétálunk, beszélgetünk egymással (nem kell azt a szereplőt játszani, akit a távozás előtt, bárki lehet azok közül, akik most jogsan vannak itt). Egy-egy embert megállít, megkérdezi a szándékáról.

A tanár elmondja, hogy a történet befejezéséhez sítókra lesz szüksége. Azokat kéri erre a „szerepre”, akik kívülálló (újságíró, minisztériumi munkatárs stb.) szerepet választottak maguknak. A terem sötétebbik felében berendezzük a temetőt: köztünk sétálnak a visszatérő emlékezők. Ha egy sétáló ember megáll egy sír előtt, a sír hangosan elmondja, milyen felirat olvasható rajta.

Ez a befejezés nagyon erős, kicsit talán túlságosan is az. Van, akit megríkat, mást pedig túlságosan is eltávolít a kissé hatásvadászra sikeredő forma.

Egy misztikus történet

A bemelegítő gyakorlathoz háromfős csoportokat alakítunk. Célunk: hárman együtt úgy tudjunk elmesélni egy történetet, hogy minden előzetes megbeszélés nélkül tökéletesen egyszerre ejtünk ki minden szót (ehhez a beszédtempót jól le kell lassítani). A stratégia az legyen, hogy mindig van egy irányító ember. Az első körben még megállapodunk abban, hogy ki kezdi, de később úgy vesszük át egymástól az irányítást, hogy erre nincs külön egyeztetés.

Nagyon izgalmas, komoly koncentrációt és együttműködést igénylő játék, ugyanakkor fejleszti is az ezekhez kapcsolódó készségeket!

Mese. A tanár különös hegyi manókról mesél a játszóknak. Egy falu fölött laknak ezek, a hegyekben. Néha napján lejönnek onnan, messziről látni lehet őket furcsa mozgásuk miatt. Megmutatjuk, hogyan moognak (3 vagy 4 fő egy manó).

Cecilyn látszik, hogy milyen hálás a csoportnak azért, mert a játékaikat óriási kedvvel és lelkesedéssel fogadják a magyar drámapedagógusok: mindenki különös attrakcióval igyekszik elkápráztatni játszótársait. Szoknya, frizura, koszos padló nem akadály...

A csoport egyik felét megkéri, hogy maradjanak a manók szerepében. Őket elhelyezi a terem egyik felén, miközben narrálja, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkeznek – ezt a mozgásuk alapján találja ki.

A manók valójában orákulumok, akiket évente egyszer, az év utolsó napján meglátogatnak a bátrabb falusiak. Ilyenkor felteszik kérdéseiket, amelyekre nagyon szeretnének választ kapni, de nem tudják mástól megkérdezni. A csoport másik fele a falusiakat játssza, akik néhány fős csoportokban elindulnak a hegyre és felkeresik az általuk kiválasztott orákulumot és kérdeznak tőle. A lények a játék elején begyakorolt technikával válaszolnak.

A történetet nem folytattuk, csupán beszélgettünk róla, hogy miként lehetne tovább menni.



Pillanatkép a mesterkurzus munkájából. Kaposi László felvétele

Egy tündérmese

„Hol volt, hol nem, volt egyszer egy király és egy királynő, akik nagy szeretetben és boldogságban éltek. Csupán egy dolog bántotta őket: az, hogy nem és nem lett gyermekük. Egy napon a királynő és John, hű lovagja, kilovagolt az erdőbe, ahonnan lélekszakadva tértek vissza azzal a hírrrel, hogy egy gyermeket találtak. Egy kisbabát tartott a karján a királynő, aki szemmel láthatóan csodálatosan boldog volt, de a király mégis bizonytalan volt abban, hogy mit kellene tenniük a gyerekekkel. Ezért összehívta tanácsadóit...”

Gyűlés. A játsszók a tanácsadók, a tanár a király szerepében van. Ha olyan érzévéltet kap, ami megkérdőjelezi a királynő tisztességét, borzasztóan felháborodik, visszautasítja azt, még száműzni is képes bárkit. Azt a javaslatot kapja (úgy tűnt, ki is csikarná), hogy tartsák meg a gyermeket.

Csoportokban tablókat készítünk. Ezek kis idővel később ábrázolják a királyi párt, amikor kiállnak a palota erkélyére, hogy először bemutassák a népnek a kisbabát. A házaspáron kívül mások is szerepelnek a képen (minden csoporttag).

A képek fejtésénél különös figyelmet kapnak az apró részletek. Ismét nem az a cél, hogy a csoport szándékát fejtsük meg, hanem hogy a képet kívülről szemügyre véve azt olvassuk ki belőle, amit nekünk mond.

Az egyik csoport képét ismét felrakjuk, ezen dolgozunk mindannyian. A külső szemlélőknek joguk van változtatni rajta: „Hogyan néz ki ez a kép egy évvel később? És öt évvel később?...”

A fiúk (a talált gyerek után született egy természetes gyermeke is a királyi párnak – legalábbis a királyné szülte) időközben 11 és 17 évesek lettek. Kisebb csoportokban állóképeket készítünk, melyekben megmutatjuk, milyennek képzeljük a fiúk viszonyát. Egy-egy mondat hangozhat el a két szereplő részéről.

Egyeztetés következik: összeszedjük, mit tudunk az ekkori helyzetről biztosan? Az információk alapján egész csoportban eljártsszuk a város lakóit, amint a piacon járnak-kelnek, pletykálnak.

A pletykajáték a drámában a megszokott módon (nem) működik: közönséges nagyotmondó versennyé lesz rövid időn belül. Képtelenség komolyan venni. Szeretnék már ebből egy jól működő változatot látni egyszer...

„Telt-múlt az idő, a király nagyon beteg, ismét összehívja tanácsadóit, azon töpreng, mit tegyen, kire hagyja a hatalmát...” Egész csoportban gyűlést játszunk. A döntésig nem jutunk el ezzel, hanem időugrással, 200 év távlatából tekintünk vissza, és adunk kisebb csoportokban válaszokat arra, hogy mi is történhetett. A tanár rituálét, színházi előadás formájában elmesélt történetet vár. *Nagyszerű jelenetek születnek!*

Beszélgetés Cecilyvel

„Mindig a legkisebb magot keresem, amiből hatalmas fa fejlődhet.”

Azt mondja Arthur Koestler, hogy az emberiség legfőbb alaptörténeteinek alapját a következő antagónizmusok adják:

- ember isten ellen
- ember természet ellen
- ember társadalom ellen
- ember ember ellen
- ember önmaga ellen

Tervezési kritériumok, kérdések, ha egy témát szeretne feldolgozni:

- Hogyan tudnám megtörténné, cselekvővé tenni?
- Hogyan tudnám az azonnali reakció szükségességét megteremteni?
- Hogyan lehet közösségivé tenni a témát?

Ha drámatémán töpreng, ő is ezekben igyekszik gondolkodni, s mindig megnézi először is, mit mondott az adott témáról Shakespeare...

Játék témagyűjtésre (de sok minden másra is alkalmazható gyakorlat): Mintha egy piacon sétálgatnánk, járunk-kelünk. Ha valakivel összehalmozunk, kicseréljük egymással a témánkat. Utána a másikat visszük tovább és azt cseréljük el egy harmadikra és így tovább. A végén ellenőrizzük, ki milyen ötlettel kezdett, elveszett-e útközben valami.

A kísértetkastély

Egy – a táblára írott – hirdetéssel kezdődik a játék: „100 font jár annak, aki hajlandó egy éjszakát eltölteni a sötét erdő házában! Találkozó este 8-kor a Hattyú fogadóban.”

A tanár minden előzetes egyeztetés nélkül úgy szólítja meg a játékosokat, mintha ők valamennyien a hirdetésre jöttek volna... Hosszú játék a gyűlés formájára, elég sokáig tart, míg minden lényegesnek tűnő információt sikerül tisztázni. (A hirdetés feladója egy idős nő, aki – állítása szerint szeretné végre eladni örökségét, de nem tud tőle megszabadulni, mert a falubeliek, akik a ház közelében laknak, mindenféle ostobaságot fecsegnek róla. Az asszony szeretné bizonyítani, hogy semmiféle veszély nem leselkedik arra, aki a házában éjszakázik. Ezért keresett olyan embereket, akik ezt majd segítenek igazolni.)

Páros játék: az egyik játékos olyan ember szerepébe lép, aki azon töpreng, hogy vállalja-e ezt a kalandot, a másik pedig egy falubelit játszik, aki úgy gondolja, hogy ő elég sokat tud a kastélyról.

Egyeztetés arról, hogy hogyan kontrolláljuk majd a házba való belépést. Mit nézünk meg, hogyan igyekszünk gondoskodni arról, hogy ne essék bántódásunk?

A továbbiakat már csak megbeszéljük, ötletelünk a lehetséges folytatásról:

- Mit látunk odabenn?
- Készítsük el a falakon látható családi képeket!
- Amikor a vállalkozó kedvű vendégek minden erőfeszítésük ellenére mégis elalszanak, milyen álmok képeket látnak?

Remek napok voltak, igazi játszós, valódi tanulással eltöltött idő. Több mesterkurzuson is részt vettem már. Cecily nálam lekörözte kollégáit...