

– „Thébai városállam lakója vagyok. Azért szeretek itt élni, mert...”

(A „lakója” szót helyettesítsük azzal a szóval, ami a foglalkozásunkat jelzi! Pl. „Thébai városállam egyik fegyverkereskedője vagyok.”)

4. Egész csoportos tablókép a szereplők megszólaltatásával

Képváltozatok: „Isméné nincs jelen”; „Isméné most érkezik”; „Isméné ilyennek láthatja az embereket” (ez utóbbi erős nézőpontváltás).

A tanár előkészítő szövege: „A sokat tapasztalt szökőkút Thébai sétálóutcájának legforgalmasabb részén némi iróniával szemléli, amint egy-egy idilli estén a városlakók többsége odagyűlik, sétálgat, beszélget, udvarol, vitatkozik, veszekszik, kibékül...” Legyünk mi ezek a városlakók egy rövid időre, így nézzük meg közelebbről az életüket!

A tanár azt kéri, hogy a tanulók szerveződjenek szerepük szerint foglalkozási és/vagy érdekcsoportokba, pl. a cserépedény-készítők a kereskedőkkel, a fonalkészítők a szövőnőkkel, a molnárok a pékekkel, a patkolókovácsok a lókereskedőkkel, a fegyverkészítők a katonákkal... (Állítsuk meg a képet, majd mozdítsuk meg, engedjük működni a szituációkat nyolc-tíz másodpercig! Isméné nincs jelen a térben.)

Egy másik állóképet kér a tanár ugyanezekkel a szereplőkkel. Előkészítő szöveg hozzá:

„Hogyan reagálnak testbeszéddel, és mit mondanak egymásnak ezek az emberek, amikor Isméné arrafelé sétál? Isméné még elég távol van, nem hallja a beszélgetéseket.”

A harmadik állóképet azért kéri a tanár, hogy megértsük, vajon milyennek „láthatja” Isméné ezt az embercsoportot.

(Megjegyezzük az általunk felvett helyzetet, és kisebb csoportokra bontva megnézzük a „szoborcsoportokat”, elemezzük a látottakat.)

5. Állóképek narrációval négy csoportban

Mutassuk meg most Isméné azon jó emlékeit, amelyekbe akkor menekül, amikor úgy érzi, kilátástalanul egyedül van, és nincs is esélye kapcsolatba lépni az emberekkel.

6. Tanári narráció, gyűjtés

„Most, egy hónappal Antigoné halála után a tizenhét éves Isménét tehát leginkább a magány kínozza. Furcsa módon egyébként jól érzi magát Thébaiban, titokban sokat gondol arra a fiúra, aki azon a szörnyű estén ráterítette a köpenyét, és bevitte a palotába. Már tudja a nevét is, Otisznak hívják, ő az Örparancsnok fia.

De sokat rágódik a múlt eseményein, és sejti, hogy nem fogják mindig békén hagyni. Kreón előbb-utóbb magához tér, és akkor nem lehet tudni, hogy milyen parancsot ad. És ha megöleti? Vagy száműzetésbe küldi? Valamit tennie kell. De mit? Elmeneküljön Thébából? Egyáltalán hová mehetne? Kire számíthat itt? Kitől kérhet tanácsot vagy segítséget? Tekintsük át Isméné lehetőségeit! Hiszen ő is erről gondolkodik éjjel-nappal.”

7. Szimulációs jelenet-improvizációk négy csoportban

A jelenetek szervezését megelőző tanári narráció: „Próbálkozik azért Isméné a kapcsolatteremtéssel.

- Megpróbál közelebb kerülni Ióhoz, a rabszolgalányhoz, de Ió attól fél, hogy kiderül, minden nap beszámol úrnőjének viselt dolgairól Otisznak, aki jó pénzt ad az információkért. Ezért a beszélgetés zátonyra fut.
- Próbálkozik esti séta közben szóba elegyedni tisztességtűnő asszonyokkal, azok szóba is állnak vele, de ahogy bizalmaskodni kezdenek vele, Isméné meghátrál.
- Beszélgetést kezdeményez a palota folyosóján szolgálatot teljesítő, őt védő-őrző katonával, de az nem érti, hogy mit akar tőle, így a társalgás után félbeszakad.
- Egy alkalommal a palota kapujában összefut Otisszal, szeretne beszélni vele, de hirtelenjében nem tudja, hogy kezdjen hozzá, így ez a próbálkozás is kudarcba fullad.”

A tanár azt kéri, hogy formáljanak a tanulók négy csoportban jeleneteket a találkozásokból (az itt felsoroltak közül), és mutassák be őket úgy, hogy Isméné számára sikeres legyen a párbeszéd! A szituációk és a szereplők attitűdje ugyanaz maradjon, csak Isméné legyen ügyesebb!

„Hát bizony, így kellett volna beszélgetnie Isménének ahhoz, hogy ne legyen olyan magányos, mint most” – jegyzi meg a tanár a jelenetek után.

8. Mimes játék és hangaláfestés három csoportban

Előkészítő narráció: „Isméné azonban álmában rémesebbnél rémesebb lehetőségekkel szembesül...”

- Egy alkalommal arról álmodik, hogy elhagyja a palotát, és beáll valamelyik polgári házhoz dolgozni.
- Másik álma az, amikor Ióval együtt menekül Thébaiból, és Kreón katonái üldözik.
- A harmadik a legszörnyűbb: esküvőjét készítik elő a palotában valamilyen idegen királyfival, akiről azt suttojják, hogy egy „szörnyeteg”.

Nézzük meg ezeket a rémálmokat mimes játékban hangaláfestéssel három csoportban! (Amennyiben a játékok vezetője fontosnak véli az előző csoportbeosztás megtartását, adhat negyedik álmat is.)

9. Zene – Otisz kithara-játéka

A tanár narrációja: „Ébredés után Isméné minden alkalommal nagyon rémült, de emlékszik valamilyen szép zenére is, és megpróbálja kideríteni, milyen muzsika lehetett. Ió azt mondja, bizonyára Otisz gyakorolt valahol a palotában.” (A hallott zenét megmutatja a tanár vagy a felkért előadó. Csak a gitár szól, ének itt még nincs hozzá.)

Itt a három tanórás foglalkozás szünetének lehetősége.

10. Forró szék

A csoport Teiresziász, a tanár Isméné szerepében.

A tanár előkészítő szövege: „Isméné felkeresi Teiresziászt is. Teiresziász módszere az, hogy kérdez. Megpróbálja kideríteni a jóslatkérő titkos szándékait is, úgy következtet arra, mit tanácsoljon neki. Tudjuk azonban, hogy Teiresziász nem jósol soha senkinek, csak akkor, ha jóslata nagyobb közösség, pl. egy egész városállam sorsát befolyásolja. Tehát biztosak lehetünk benne, hogy Isménétől is csak kérdez, megpróbálja megismerni titkolt gondolatait, szándékait. Vagy talán bölcs kérdéseivel akarja ráébreszteni a lányt, mit tegyen?”

(A tanár Isméné szerepében feltárja a lány szorongásait, szinte állandósult rémületét, vágyakozását az emberi szóra, aggodalmait a sorsát illetően, idegenség-érzetét, magányának mélységeit. Ugyanakkor azt is érzékelteti a tanár, hogy Isméné nem adta fel, küzdeni akar, változtatni sorsán, csak nem tudja, hogyan.)

11. Tanári narráció és zene

„Amint Isméné visszaér a palotába, mielőtt belépne a kapun, már hallja azt a zenét, amit korábban álmában. Csak most énekelnek is hozzá.”

(A tanár – vagy felkért előadó – Radnóti: „Két karodban” c. versét énekli gitárkísérettel.)

„Végül elhallgat a muzsika, Isméné Ió kíséretében bevonul a szobájába. Ott egy egész halom gyümölcsöt talál az asztalon nagy betűkkel írott kártyával. „Nyugodtan edd meg, nem mérgezett! Otisz”

Milyen hatással lehetett Isménére ez a dal és a gyümölcskosár?” (A tanár megvárja a válaszokat.)

12. Naplórészletek Otisz és Isméné naplójából

Az örparancsnok fia, Otisz naplót ír: „Apám tegnap próbált tenni valamit, de Kreón teljesen használhatatlan. Van király, és még sincs. Mi lesz itt? Mi lesz Isménével és velem?”

Isméné is naplót ír: „Nem érdekel már a jóslat. Teiresziász azt mondta, nagy lehetőségek vannak bennem. Véget vehetek az egész családi átoknak. De hát mit tehetnék én? Miért nem látogat meg Otisz, hogy beszélhessek vele?”

13. „El nem küldött levelek” írása szabadon szerveződő csoportokban

„Ió látja, hogy Isméné napokig gyötrődik, mit tegyen. Több levelet is ír Otisznak, de egyet sem küld el.” (Lehetőleg ne engedjünk hat csoportnál többet szerveződni a levélíráshoz, mert túl sok időt vesz igénybe a levelek felolvasása és megbeszélése.)

Olvassuk fel Isméné el nem küldött leveleit!

„Látható – mondja a tanár a levelek meghallgatása után –, hogy Otisz barátsága (szerelme?) talán valamilyen kiutat jelenthet Isméné számára a végletes magányból.

14. Tanári narráció és zene

„És Otisz, mintegy parancsszóra: jön. Eleinte ritkábban, azután szinte minden nap. A kapcsolat tehát Isméné és Otisz között lassan komolyra fordul. A látogatásai és a zene együtt járnak: Otisz énekel valami tréfásat, és kitharával kíséri, Isméné pedig ilyenkor nem szomorú, sőt néha hangosan nevet.”

A tanár (vagy a felkért előadó) megmutatja, mit énekel ilyenkor Otisz.

15. Fórum-színház gondolatok kihangosításával – a tanár egy Kolonoszból érkező küldönc szerepében

A csoport Iszménét készíti fel.

A fórumszínházat előkészítő narráció: „Isméné számára körvonalazódni kezd valamilyen szép jövő, amelyben Otiszt és önmagát látja egy párként. Ami zavaró számára ezekben a fantáziaképekben, az az, hogy nem tudja elképzelni benne a többi városlakót, legkevésbé Kreónt. Ekkor nagy meglepetést produkál az élet. Egy küldönc érkezik tengernyi ajándékkal, hatalmas, díszes kísérettel, és bebocsátást kér 'Isméné hercegnőhöz'. Mielőtt a lány fogadja a messzi földről érkezett küldöncöt, megtudakolja, hogy kicsoda ő, és milyen szándékkal érkezett. Kiderül, hogy Kolonosz királyának követe ő. A király fia feleségül kéri Iszménét. Nemsokára átveszi a trónt, szüksége van egy királynéra. Egyébként is régóta szerelmes Iszménébe.”

A tanár megszervezi a fórum-színházat, és arra kéri a játszókat, hogy ne csupán felkészítsék az Iszménét játszó szereplőt, hanem aktívan közreműködjenek a jelenetben is. Rendszeresen hangosítsák ki Iszméné gondolatait!

A tanár a küldönc szerepében minden érzelmi és racionális érvet felsorakoztat, hogy rávegye Iszménét, azonnal induljon útnak vele. Hogyan dönt Iszméné?

16. A KAR „éneke” és „tánca” (stilizációs játék) két csoportban

A KAR énekének létrehozását előkészítő tanári narráció: „Tudjuk, hogy a kor drámaírói leginkább a kar megszólaltatásával, énekével és táncával ünnepelték vagy siratták el fontos szereplőjüket. Tudjuk azt is, hogy Szophoklész unokája, akit szintén Szophoklésznak hívtak, megírta Iszméné c. drámáját. Sajnos, a szöveg elveszett. Most arra kérlek benneteket, hogy alkossátok meg, írjátok meg, és adjátok is elő a KAR záróénekét az ifjabb Szophoklész Iszméné c. drámájából! Használjátok fel eddigi játékunk minden információját ahhoz, hogy következtetni tudjatok arra, mit énekelhetett a KAR ennek a drámának a végén! Ünnepelt, vagy elsiratott valakit vagy valamit?”

A tanár arra biztatja a csoportokat, hogy próbálják meg az ókori görög drámáknak megfelelően stilizált mozgással előadni majd az általuk írt szöveget. A mozgás természetesen segítsen a hangulat átélésében is!



Melléklet 1.

„Ifjabb Szophoklész jegyzetei ISZMÉNÉ c. drámájához”³

(A nagy tragédiaköltő unokájának jegyzettöredékeit egy athéni egyetemista kereste és találta meg 2003-ban. Saját olvasmányai és fantáziája alapján kiegészítette a töredékeket. Később megtalálta a szerző tervezett tragédiájának vázlatát is néhány szereplő jellemzésével és a kar szerepének javaslatával. Ezt adjuk közre itt szabad fordításban.)

ISZMÉNÉRŐL

Milyen ember Iszméné, amikor az Antigoné-tragédia zajlik?

Isméné nem vonja kétségbe testvére igazát, érzelmileg azonosul Antigonéval, de az előállt szituációban tovább képes életben maradni. Jelleme nem drámai jellem, mert számára fontosabb valami más – saját boldogulása – mint az általa is elismert erkölcsi igazság végrehajtása. (Ugyanilyen szereplő például az ŐR is, aki tudja, hogy halottakat eltemetni kötelesség, de még Iszménénél is jobban félti életét. Ráadásul neki el kell tartania családját is.)

Milyen ember lehet Iszméné a tragédia után?

Történetünk idején 17-19 éves lehet. Rosszul alszik, néha sikoltozik álmában. Sérült, de okos, gondolkodni képes, érzékeny lány. Túlélő típus. Ízig-vérig nő. Néha nagy meglepetést okoz a környezetének hirtelen vállalt hősiességével, áldozatkészségével. Senkiben sem bíz, önmagáról senkinek sem árul el semmit. Zárkózott és titokzatos. Talán többet ért családjának sorsából, mint bárki más. Szeretne élni, boldog lenni. Nincs vágya kitűnésre, uralkodásra. Érti, hogy mi történt a családjában, de nem a múlton mereng, hanem inkább a jövőjén tűnődik. Ugyanakkor befelé él, alig mer kifelé tekinteni. Az őt rendszeresen felkereső Otiszt (az örparancsnok kitharódosz fiát) is alig veszi észre. Kérdés: mit tudhat a Thébai városállamon kívüli világról. Kolonoszban élt ugyan néhány évig, de azok az emlékek már nagyon halványak. Valószínűleg teljesen tájékozatlan, ami a környező városállamokat illeti.

³ Nagyrészt W. I. fikciója a De mi lett Iszménével? című drámafoglalkozáshoz. (A szerző jegyzete.)

Létének, jellemének következményei: csak akkor vállalja vérvonalának kötelezettségeit (Thébai város királynéja?), ha nincs más lehetősége az életben maradásra.

Isméné lehetőségei a tájékozódásra, segítségkérésre; kihez fordulhat Iszméné?

A rabszolgájához, Ióhoz? Kreónhoz? Teiresziászhoz? Otiszhoz? A vének tanácsához? A néphez?

Ió a maga módján szereti Iszménét, de inkább attól tart, hogy ha úrnőjének baja esik, akkor más, kegyetlenebb gazda rabszolgája lesz. Ió retteg Kreóntól, fél az Órparancsnoktól, és rendszeresen beszámol úrnőjének viselt dolgairól jó fizetségért az Órparancsnok húsz éves fiának (Otisznak).

Ió létének, jellemének következményei: Iszméné csak részben bízhat benne, „élet-halál vészhelyzetben” esetleg segítséget is remélhet tőle.

Kreón lelkibeteg. Teljes összeomlása után nincs is remény arra, hogy képes lesz akár uralkodóként, akár emberként bármilyen döntést hozni. Úgy érzi, csődöt mondott uralkodóként, férjként, apaként, emberként. Bizalmatlan mindenkihez. Egyetlen ember látogathatja, a királyi őrség parancsnoka, Agapion. Legszívesebben azonban a városállam leghíresebb kitharódosának, Otisznak a játékát hallgatja. Beszélni nem hajlandó, uralkodói hatalmát nem gyakorolja. Erkölcsei és politikai értelemben halott. Mégis ő a király, amíg él, vagy amíg Thébai polgárai nem választanak új királyt – lehetőleg a vérvonal alapján. (Ez utóbbi a törvényeik szerint kötelező.)

Kreón létének, jellemének következményei: Iszméné nem bízhat benne. Kiszámíthatatlan, hogy mikor kezd el újra intézkedni. Probléma lehet, hogy (addig is) ki irányítja a várost. Ki dönt a hétköznapi ügyek intézésében egy erős királyhoz szokott városban? Mi lesz, ha Kreón ismét uralkodni kezd? Mit kezd majd az uralkodó a királyi család egyetlen túlélőjével, Iszménével?

Teiresziász, a vak jós mindig megpróbálja megóvni az őt befogadó városállamot (helységet, helyiséget, családot) a romlástól, bukástól. Általában aktívan segít a rossz úton járó embereken. Jószeit mindenkinek nehezen fogadja el, mert azok meglepőek, kissé homályosak és ellentmondásosak. Megállapításai, jóslatai azonban mindig helytállóak, de nem részletesek. (Igazságuk sajnos általában csak utólag derül ki, de ez rendszerint az emberek ostobaságán múlik.) Teiresziásznak azonban nem feladata, hogy hétköznapi, csip-csup ügyekben jóslatot mondjon, vagy ítélkezzen. Már az ötödik emberéletet éli a számára Zeusz által engedélyezett hétből. Teiresziász azonban sohasem engedi el a tőle tanácsot kérőt anélkül, hogy alaposan ki ne kérdezné. Legfőbb tájékoztatói lehetősége a hétköznapi világban éppen ez.

Teiresziász létének, jellemének következményei: Iszméné hétköznapijaihoz nem tud segítséget nyújtani. Nagy sorskérdésekben tud csak tanácsot adni, tehát ha Iszméné életmódja nem befolyásolja Thébai városállam sorsát, a lány semmilyen – számára fontos – információhoz nem juthat tőle.

Otisz

(Ki ez az Otisz Thébaiban? Az a gyanúm, valami kulcsfigura.)

Az órparancsnok értelmes (írastudó, kitharódos) fia máris a vének tanácsának legfontosabb tanácsadója. Apja is tőle kér tanácsot intézkedéseihez, mióta Kreón „halott” a város számára.

Otisz aggódik Iszménéért. Korábban már többször is megmentette az életét úgy, hogy a lány nem is tudott róla. Mostanában rendszeresen látogatja. Különleges csemegéket, gyümölcsöket hoz Iszménének, és gyakran énekel kithara kísérettel – megpróbálja felvidítani őt. (Lehet, hogy szerelmes a lányba? Vagy ez csupán emberbaráti szeretet? Esetleg jól felfogott érdekei diktálják ezt?) Nyilván nem mindegy számára az sem, hogy miképpen rendeződik Thébai városállam sorsa. Otisz itt akar boldogulni. Ő azt is látja, mennyire sérülékeny a többi ismert város, például Kolonosz. Amennyire közlől belélat a városállam ügyeibe és az uralkodói játszmákba, akár király is lehetne egy királyi vérből származó nőt feleségül véve.

Otisz létének, jellemének következményei: Iszméné talán bízhat benne, számíthat rá, akár segítséget is remélhet tőle.

A vének tanácsának már régen nincs igazi hatalma. A részletekre – egy boldogságra vágyó fiatal lányra – egyáltalán nem figyelnek addig, amíg rá nem kényszerülnek. Most a legfőbb problémájuk Kreón viselkedése. A nagy erőt képviselő testőrség és a katonaság csakis az uralkodó parancsát teljesíti. A Vének Tanácsának tagjai „nem nyilatkoznak”, tulajdonképpen „eltűntek”. Féltik a saját és a szűkebb-tágabb környezetük életét. Tanácsot adni senki sem vállalkozik; ahogy a korábbi vészhelyzetekben sem. Ők is „túlélnek”, nem tudnak és nem is akarnak tenni semmit. Kívárnak.

Iszméné emléke szerint: komolyabb véleménynyilvánítás/ellenállás nélkül hagyták meghalni Antigonét, Haimónt, Eurüdikét, és tőlük belepustulhatott volna a város bármilyen külső vagy belső támadásba.

Létük, jellemük következményei: Iszméné nem bízhat bennük, nem számíthat rájuk, semmilyen segítséget nem remélhet tőlük. Esetleg akkor, ha uralkodóként lépne fel, és rájuk parancsolna, hogy mit tegyenek, hogyan

gondolkodjanak. (Szerencsére a vének tanácsa sem támadja vagy bántja Iszménét; egyáltalán nem foglalkozik vele.)

A „nép” – a városi polgár – csak saját magával törődik. Minden nap meg kell küzdenie azért, hogy legyen hol laknia, hogy meg tudja védeni magát a tolvajok, rablók ellen, és képes legyen úgy támogatni a várost (a királyt?), hogy érdemes legyen Thébai városállamban élnie. Ha ez nem sikerülne, azonnal áttenné „telephelyét” más városállamba, ahol jobban tudna érvényesülni (például Kolónoszba). A thébai polgár jelenleg nagyon szeret itt élni, mert – egyelőre – béke van, jól megy a kereskedelem, senki nem szól bele az életébe, nincsenek különleges királyi parancsok, rendeletek. Mióta Kreón „háttérbe vonult”, és mindenben csakis az Őrparancsnok intézkedik, azóta nyugalom és rend van Thébai városállamban.

Létük, jellemük következményei: Iszméné aligha bízhat bennük, nem valószínű, hogy számíthat rájuk, segítséget nem remélhet tőlük. Akkor sem biztos, ha uralkodóként lépne fel, és rájuk parancsolna, hogy mit tegyenek, hogyan gondolkodjanak. Szerencsére őt egyelőre nem támadják vagy bántják. Nyilván van azért véleményük a Kreón palotájában „rejtőzködő” királylányról, aki olyan ritkán látogatja meg az agórát.



Melléklet 2.

Tájékoztató Thébai városállam történetéről

(Forrás: <http://hu.wikipedia.org/wiki/Thébai>)

Thébai (Θήβα vagy Θήβαι) az ókori Görögország egyik, a Boiótiai-síkság legjelentősebb városállama volt. Nevének többes számú alakja, mint sok más polisz esetén is, arra utal, hogy több falu, kómé egybeolvadásából született. Valószínűleg főnóciák alapították, akikhez később Thesszáliából beözönlő eol származású beótok csatlakoztak. Lassanként Théba magához ragadta a vezérszerepet a Boiót szövetségben, hatalmát azonban elsősorban a gyengébbek elnyomására használta. Üldözte a demokráciát, saját alkotmánya szigorúan arisztokratikus, külpolitikája a legnagyobb mértékben önző volt. A perzsa háborúban Plataiainál a perzsák oldalán harcolt Athén és Spárta ellen, a perzsa háború után pedig a nemzeti eszmét egy teljes századon át feláldozta az Athén elleni vak gyűlöletnek. A peloponnészoszi háború után elszakadt Spártától, és nagy hévvel vett részt az ellene alakult szövetségben. A leuktrai csatában (i. e. 371) nemcsak felülkerekedett, de egyúttal az egész Görögország fölötti hegemoniát is megszerezte, és Epameinondas haláláig meg is tartotta. Phókisz elleni vak gyűlöletében lobbantotta lángra az egész Hellasz végromlására vezető phókiszi vagy szent háborút (i. e. 356 – i. e. 346), mi több, beavatkozásra szólította fel II. Philipposz makedón királyt, aki az i. e. 355 évi kemény ostrom után csaknem teljesen lerombolva, olyan csapást mért a városra, melyet Théba soha többé nem tudott kiheverni. Amikor Sulla i. e. 86-ban elragadta Thébától régi területének felét, annyira megfogyott, hogy lassanként már csak a Kadmoszról elnevezett régi fellegrárnak a helye volt beépítve. Théba helyén ma a Thiva nevű kisváros található.



Melléklet 3.

A kithara a képi ábrázolások tanúsága szerint a dobozlírák családjába tartozó pengetős hangszer, teste lapos, belül üreges, anyaga fa. A geometrikus, de később gyakran az archaikus kor vázaképein is alul ívelt, félkör vagy sarló formájú; ezt a hangszerváltozatot a hangszertudomány bölcsökitharának nevezte el, megkülönböztetve a klasszikus kori, nagyjából trapézforma testű, alsó részén egyenes kitharától. Az előbbi gyakran a homéroszi eposzok phorminx nevű hangszerével azonosítják, az utóbbi a szűkebb értelemben vett görög kithara.

A kithara főbb részei

A kithara hivatásos férfi muzsikusként hangszere, akik a vázafestményeken különleges, díszes öltözetet viselnek. Az énekét kitharán kísérő zenészt kitharódosznak nevezték, a hangszeres szólót kitharisztésznek. Gyakran szerepeltek zenei versenyeken, a püthói játékokon, az Athéni Panathénaia-ünnepen. Vallási ünnepeken, felvonulásokon a kitharát sokszor auloszok kíséretében szólaltatták meg. Az ókori görög tragédiák kórusait, táncelőadásait is kísérte, Szophoklész maga is híres kithara-játékos volt. A vázaképek a hivatásos zenészek koncert-kitharáját sohasem ábrázolják nők kezében (még múzák sem pengethetik), ez alól csak Athéné és Niké kivételek.

(Forrás és fotó a kitharáról: http://hu.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1jl:Kithara_r%C3%A9szei.jpg)





**Dorothy Heathcote a Káva Kulturális Műhely szervezte mesterkurzuson.
Budapest, Marczibányi Téri Művelődési Központ,
2009. április 6.
*Kaposi László felvétele***

Történelmi korszak tanítása drámával

Körömi Gábor

Az alábbi jegyzetek a Páholy¹ 2009. február 14-i foglalkozásán elhangzottakat és a körbejárt témákat rögzítik.

„Ha hallom, elfelejtem, ha látom, emlékszem, ha csinálom, megtanulom.”²

Ezt a kínai bölcsességet támasztja alá valamennyi reformpedagógia és természetesen a drámapedagógia is. Kérdés, hogy a történelem tanításába³ vajon hogyan fér be a dráma módszertana. Végül is, akik összegyűltünk ezen a délelőttön, elsősorban a történelmi korszak és a drámapedagógia kapcsolatát szerettük volna körbejárni⁴.

Így került szóba az iskolán kívüli terület, vagyis hol találkozhatnak még tanítványaink a múlttal – a televízió bűvös világán kívül? Szóba kerültek a történelmi játszóházak⁵. Ezek közös tulajdonsága – ha jó történelmi játszóházakról beszélünk –, hogy a szemléltetés és a szakemberek terén több tanárral/múzeum-pedagógussal vannak jelen, továbbá igyekeznek vizuálisan és módszertanilag is komplexebbet nyújtani az általános iskolai tanóránál. További előnye, hogy nem a szokásos iskolai helyszínen történik, hanem MÁSHOL, ami szintén előny, hiszen a gyerekek nem a saját környezetükben vannak, s ez sok esetben jótékonyan hat aktivitásukra és figyelmükre. Ezeknek a játszóházaknak azonban mégsem elsősorban az ismeretátadás a szerepük, hanem sokkal inkább a motiváció, vagyis a figyelem felkeltése egy adott kor iránt, vagy a már megtanult ismeretek összefoglalása, ismétlése. Ennek természetesen a cáfolata is igaz, hiszen nagyon sok új ismeretet is tanulnak a gyerekek, az „ingergazdag” környezet (tárgyi világ, módszertani sokszínűség) élményszerűvé és fogyaszthatóvá teszi az ismereteket.⁶ A Marczis játszóházak közös tulajdonsága még, hogy a gyerekek minden foglalkozáson önállóan feldolgozandó feladatot is kapnak, amit beszámolóban társaiknak is el kell mondaniuk, játszaniuk. Így az információk nem csak kívülről, hanem saját társaik közvetítésével is elérik az osztályt.

Közelíteniünk kell a történelemhez, hiszen a talapzatra állított szobrokkal vagy a múlt kódébe vesző adathalmazokkal nem tudnak a gyerekek mit kezdeni. Megfoghatóvá, átélhetővé kell tennünk egy kor eseményeit, úgy, hogy közben ne essünk a történelemhamisítás bűnébe, s a végén tanítványainknak nem csak ismereteik, hanem véleményük is lesz. Ehhez próbáltuk összeszedni a lehetőségeket a drámapedagógia és a társművészetek segítségével hívásával.

Akadályversenyek

Ha az adott anyag feldolgozását egyfajta feladatsorként fogjuk fel, ha a gyerekeket csapatokra osztva versenyeztetjük (lássuk, ki oldja meg ötletesebben, ügyesebben, gyorsabban a feladatot), nem teszünk mást, mint akadályversenyt szervezünk az anyag feldolgozására. Erre a Páholyban kísérletet is tettünk. Szóba kerültek az ilyen típusú tevékenység problémái is.

Mit érdemes átgondolni egy ilyen játéknál? Például a formát, hogyan indulnak a csoportok, mennyi időt szánunk egy feladatra. Mindenki egy állomáson kezd, s körbejárnak, mint a forgószínpadon, vagy időben elcsúsztatva egymás után indulnak a csapatok? Ilyenkor érdemes lekötni a várakozókat és a már végzetteket valamilyen tevékenységgel. Ki kell találnunk a játék keretét, az értékelés formáját. Sokkal nagyobb

¹ A Marczibányi Téri Művelődési Központ drámapedagógiai műhelye. (A szerk.)

² Más változatban: „Ha hallom, elfelejtem. Ha látom, megjegyzem. Ha csinálom, megértem.” (A szerző jegyzete.)

³ Magyar-történelem szakos tanárként végeztem, a felvételikor elsősorban a történelem érdekelt – az első főiskolai évig. Kiábrándultságom oka azt hiszem (a magolástól való irtózásom mellett) abban keresendő, hogy csoporttársaimmal 1988-ban kezdtünk történelmet és történetírást tanulni a főiskolán. Újra. A rendszerváltás hajnalán taníttatásunk nem állt másból, minthogy minderről megtanultuk az ellenkezőjét. Ami eddig fekete volt, az egyáltalán nem volt olyan sötét, sőt, amiről eddig úgy gondoltuk, hogy fehér lehetett, arról szinte biztosan kiderült egy kis (néha sok) feketeség. Tanulmányaink mottóját Párdányi Miklós tanár úr fogalmazta meg legpontosabban, miszerint vegyük tudomásul, hogy a történelmet „mindig a győztesek írják, és kész”.

Másodikkra így lettem elsősorban magyar szakos, majd pályaelhagyó – drámapedagógus –, akit bottal kellett leültetni a vizsgák előtt a töröknyelveihez. Ám szívesen foglalkozom gyerekekkel, történelemmel, csak ne kelljen a szó hagyományos értelmében tanítani. (A szerző jegyzete.)

⁴ Történelmi ismeretek feldolgozása alsó tagozatban – ötlettárat szerettük volna összeállítani, melyből bátran válogathat alsós tanító és történelemtanár egyaránt. (A szerző jegyzete.)

⁵ A Marczibányi Téri Művelődési Központban is működnek játszóházak, múzeumok is kínálják interaktív foglalkozásaikat a jelentkező osztályoknak... (A szerző jegyzete.)

⁶ Emlékszem, hogy azokból a tantárgyakból korrekt lexikális ismereteim voltak, amelyeket az iskolában nem kellett megtanulni (Rocklexikon, Beatles Biblia, Magnósok évkönyve stb.) (A szerző jegyzete.)

élményt jelent a gyerekeknek, ha nem pontokért, hanem mondjuk aranytallérokért vagy katonákért folyik a küzdelem. Fontos, hogy az állomásokon értékeljék a csoportokat, s ne csak a tudásuk, hanem az együttműködésük, a lelkesedésük is számítson. Az ilyen játékoknak lehet helyszíne maga az osztályterem, de akár az egész iskola vagy bármilyen más külső helyszín, ahol a csapatok mozgása biztonságosan megoldható. Minden játék alapja a jó előkészítés, s különösen érvényes ez erre a játékformára, hiszen ha közben elfogy az anyag vagy összetorlódnak a csapatok, akkor a legjobban induló játék is unalomba fordulhat. A feladatok közé pedig nem csak a hagyományos akadályjáték feladatok, hanem a szabályjátékok és a konvenciók is beépíthetők.

Szabályjátékok

A legegyszerűbb eszköz (mindenki a saját játéktárisznyájába nyúlhat, ebbe viszont előzetesen gyűjtögetünk a másokéból is) a szabályjátékok adaptálása egy szituációra, helyzetre, de akár ismeretre is. Így lehet egy klasszikus fogójátékból (Halászfogó) egy olvasmány feldolgozása kapcsán Törökfogó vagy Torborzó fogó. Fontos, hogy az alapjáték struktúrája, célja, szabálya ne változzon, de a keret-meséje, a vezényszavai, nevei, mozgásos korlátai mind megváltoztathatók.

Dramatikus játék

A következő lehetőség, amit a drámapedagógiában „B” típusú drámának nevezünk, amikor kevés megkövetéssel „csak úgy játszunk”: mindenki számára elérhető szintű tevékenység, a rutinosabb játékosoknak könnyűnek is tűnik, de a résztvevők nagy szabadsági foka kockázatot jelent, mert a célzott tanulási terület elérése kérdéses lehet. A dramatikus játék sok-sok ötletet, aktív jelenlétet, az adott pillanatra való rögtönzéses reagálást kíván a pedagógustól, aki így kiléphet a tanári szerepből, s például vezéreként szövegségbe hívhatja a törzsek vezetőit vagy játszhat barlangi ősembert, aki felkészül társaival a mamutvadászatra vagy játszhatunk olyan forradalmárokat, akik a pesti utcán menekülnek a tankok és a gépfegyverek elől. Közös lehetősége ezeknek a játékoknak, hogy helyzetbe hozzák a gyerekeket, szerepbe hívjuk őket, s a játék irányítása nem csak a tanár kezében lehet. Így persze hamar kiderülhet, hogy ki mit tud egy adott korszakról vagy kit mi érdekel. Időben nem kötött, bármikor abbahagyható, s vissza is lehet térni hozzá, például ha a téképünk elkészült vagy ha az agyagedények kiégtek. Sok szimulációs játék, „mintha” játék építhető be a cselekménybe, „úgy teszünk, mintha egy repülőgép utasai lennénk, mintha rohamra váró katonák (hadifoglyok, parasztok, munkások) lennénk”.

Tanítási dráma

Mivel a drámapedagógia számos esetben humán szakos tanár közvetítésével került az iskolába, ezért természetesen, hogy a szakirodalomban is meglehetősen sok történelmi témájú keretet használó vagy történelmi eseményt feldolgozó tanítási drámát találhatunk. Ezek azonban elsősorban nem a történelem tanításához használatosak, sokkal inkább kiegészítői lehetnek egy adott dráma problémájának. Tanárként mindenképpen kell annyit tudnunk a korról, a körülményekről, hogy az adott játékban emiatt ne legyünk bizonytalanok.

Konvenciók

Nem csak tanítási drámában, hanem egy hagyományos magyar vagy történelem órán is használhatunk drámás konvenciókat. A Páholy foglalkozásán végigvettük, hogy az 1848-49-es forradalom és szabadságharc kapcsán hogyan lehet használni a különböző típusú konvenciókat. A lista szabadon bővíthető, tulajdonképpen a szövegfeldolgozáshoz, ismeretátadáshoz, az elmélyítéshez és az összefoglaláshoz ugyanúgy találhatunk munkaformát.

Szakértői játék

Ha nem történelmi figurák szerepét kínáljuk fel az osztálynak, csoportnak, hanem szakértők szerepét, akik a témával foglalkoznak (a szakértő lehet pl. kincsvadász, időutazó, kutató, oknyomozó újságíró is!), adatokat keresnek, dolgoznak fel, beszámolnak tanulmányaikról a többieknek, s közben észrevétlenül megtanulnak sokkal több mindent, mint amit az adott korszakról a tananyag alapján kellene.

Színházi jelenetek

A legegyszerűbbnek látszó technika – adjunk elő jeleneteket egy történelmi esemény kapcsán –, mégis sok felkészülést kíván. Elő kell készíteni a jelenetet, meg kell tervezni, szervezni, s aztán jöhet az előadás az osztály előtt. Nem csak a gyerekek vehetnek fel szerepet, hanem a pedagógus is, ezzel mintát ad a szerep komolyságára és a szerepbelépés eszközeire, a szerepben létezés természetességére.

Manuális tevékenységek

A történelmi játszóházak programjába rendszeresen építenek be olyan kézműves technikákat, amelyekkel a foglalkozás ideje alatt be is lehet fejezni az alkotást. Ezt mi is alkalmazhatjuk a tanításban, lehetőségeinkhez és időnkhez mérten, hiszen az elkészült tárgyakat a későbbiekben remekül lehet használni (jele-
nethez, játékeszközként, teremdíszítésként). De nemcsak a kort felidéző manuális tevékenységet választhatunk, hanem elkészíthetjük a szereplők bábfiguráját is.

Bábozás (árnybábozás)

Ha már készítettünk bábokat, akkor a legjobb, ha meg is mozdítjuk őket. Mátyás fekete seregének, vagy a török udvar megjelenítésének látványos formája a bábelőadás. Sok esetben könnyebb egy bábót szorongatva megszólalni, hangunkat kölcsönözni a szereplőknek, mint önállóan kiállni a többiek elé. A bábok köré építhetünk díszleteket is, s korunk iskolába is beszivárgó technikai vívmányait kihasználva akár bábfilmet is készíthetünk a gyerekekkel. Az árnyjáték technikáját különlegessége miatt szintén nagyon szeretik a tanulók, hiszen itt nem kell igaznak lennie a tárgynak vagy a jelmeznek, hanem elég, ha csak olyan-
nak látszik a vásznon.

Más társművészetek bekapcsolása

Táncoljunk, alkossunk saját koreográfiát egy ünnep tiszteletére, vagy tanuljunk történelmi táncokat, lépéseket! Hallgassunk zenét, sőt magunk is zenélhetünk: egyszerű hangszerekkel, akár az egész osztállyal! Tanuljunk, találjunk ki olyan dalokat, amelyeket közösen fogunk énekelni! Életre szóló élmény lehet az ősemberek varázskórusa vadászat előtt, melyben segítségül hívják a szellemeket a gazdag zsákmány érdekében.



A Páholy tagjaival három csoportban dolgoztunk: 1848-49 kapcsán terveztünk akadályjátékot, néztünk példát a szabályjátékok adaptálására és megnéztük, hogy a konvencióknak hogyan találhatnánk méltó helyet a korszakot feldolgozó tanítási órán.

Akadályverseny 1848-49 tiszteletére

Időrendben egymás után mennek a csapatok. Amíg várakoznak, addig egy „igazi” Pilvaxban tölthetik az időt.

1. Arcképcsarnok	Ki kell választani a képek közül a márciusi ifjakat.
2. Ruhapróba	Válogatás a korabeli ruhák között (mit viseltek, hogyan viselték, mi nem tartozik ide); játék, öltözködéssel.
3. Landerer nyomdája	Szedőjáték – a 12 pont összeállítása szavakból vagy félmondatokból.
4. Táncsics kiszabadítása	Egy kirakós-kép összeállítása után a csapatnak saját magukból „kocsit” alkotva el kell vinni egy társukat.
5. Kézműves feladat)	Kokárda, csákó, kard készítése – papírból.
6. Nemzeti dal	A csapatnak elő kell adnia a vers egyik strófáját – hangosan, majd némán, mutogatva.
7. Toborzó	Toborzó szöveg írása, előadása, majd közös éneklés és tánc.

Álljon itt ötletadóként a csepeli Nagy Imre Általános Művelődési Központ 2008-as játékának vázlata!

Kossuth Lajos azt üzente...

Gyűjtsünk sereget Kossuth Lajosnak és a hazának! Minden egyes feladat megoldásáért új katonákat kapunk, s aki a legtöbb jól kiképzett katonát adja a hazának, az lesz a játék nyertese. Aki legalább 15 katonát gyűjt csapatával, már teljesíti a feladatot.

Keressétek meg a 48-as forradalom és szabadságharc szereplőit a térkép alapján, oldjátok meg a feladatokat, s gyűjtsetek honvédeket!

A játékban egy osztály két zászlóaljjal dolgozik, pedagógus vezetésével. Az állomásokon kiképzett 7. osztályosok várják a gyerekeket (ahol kell, felnőtt segítséggel). Ha valahol sokan vannak, akkor érdemes tovább menni egy másik állomásra.

Az utolsó 10 percben gyülekező és seregszemle, majd felesküszünk honvédek.

(Előkészítés: a csapatzászló elkészítése – osztályonként 2 zászlóalj)

A hadtörténész	Az egyes eseményeket párosítsd össze a dátumokkal (10 dátum, 10 esemény)!
Vívóóra	Egy bekötött szemű játékosnak a többiek irányításával el kell találni a célt.
Haditudósító	I. Csataképet kell kirakós képként összerakni. II. Csatakép megjelenítése tablóban.
Mit kíván a magyar gyermek?	Állítsuk össze a mi 12 pontunkat!
Gábor Áron rézagyúja	Tűzérjáték medicinlabdával és kislabdadobás konzervdobozra.
Jellasics üldözése	Akadálypálya teljesítése – időre.
Rózsa Sándor	Őrjáték a betyárok tiszteletére.
Heckenast Gusztáv	Kossuth-címer készítése grafikai présen.
A haditerv	Titkos üzenetet kaptunk, segítsetek megfejteni!
Petőfi Sándor	Megadott rímpárokra verset kell írnia a csapatnak.
Szendrey Júlia	Elsősegélynyújtó tanfolyam, majd sebesült kötözése.
Bem apó	A csapatnak megadott alakzatba kell beállnia.
Kossuth Lajos azt üzente...	Énekek sorainak befejezése, majd énekgyűjtés.
Átváltó	Mértékegységes játék – régi mértékek, mai mértékek.
Mit visz a kis huszár...	I. Mi képezte részét egy huszár felszerelésének és mi nem? II. Mi mit jelent? Szómagyarázat.

Adaptált szabályjátékok 1848-ra

Az alábbi felsorolás sem a teljesség igényével készült, a vázlatos játékleírás is inkább csak azt mutatja, hogy miféle módon lehet átültetni egy játékot az adott korszakra.

<p>Gyümölcskosár (a forradalom szereplői) – A szerepek kártyákon kioszthatók, s a közepén álló irányító helycseréket mond, miközben ő is megpróbál valamelyiknek a helyére leülni. (Cseréljen egymással helyet Táncsics és Kossuth!) Vagy kimondja a bűvös szót: Forradalom! S ekkor mindenkinek helyet kell cserélnie. Akinek nem jut hely, az lesz a következő irányító.</p>
<p>Kacsintós párrablós (fogoly és foglár) – Párokban állunk körben, a párok tagjai egymás mögött. Egyikünknek nincs párja, ő próbál kacsintással szerezni egyet magának az elől állók közül. Ha a hátul álló ezt észreveszi, akkor megérinti – ha tudja – a párját. Ha nem tudja, akkor szerepet cserél azzal, aki eddig egyedül volt.</p>
<p>Jeruzsálem – Jerikó (Kossuth – Széchenyi) két csapat áll egymással szemben, s a két névre figyel. Ha a saját nevét hallja, akkor meghajol. Egy ember mesél, s összekeveri a két nevet minél többhez a</p>

történetbe szőni.
Őrjáték – Táncsics kiszabadításához meg kell szereznünk a kulcsokat az ismert játék valamelyik variánsa szerint. ⁷
Király-bíró – A játékot nem számokkal, hanem történelmi szereplők nevével játsszuk, ráadásul a szereplőket egy-egy (előre egyeztetett) mozdulattal is jeleznünk kell, amit a hívásnál ugyanúgy meg kell mutatni. Ha már jól megy, akkor elég csak a mozdulatokat mutatni, s a játék ilyenkor válik igazán pörgőssé. Visszahívni és szomszédot hívni tilos.

Konvenciók⁸ és a 48-as történelem

Tér meghatározás (térberendezés) pl. a Pilvaxban, a Nemzeti Múzeum előtt, Táncsics börtönében
Térkép, ábra: eredeti pesti és budai térkép a tüntetők útvonalával; terepasztal
Szerep a falon – Petőfi, Bem apó, Kossuth Lajos, márciusi ifjak, besúgó, fiatal katona, gyerek, aki katonának szeretne állni
Jelmezek, kellékek – kalap, kokárda, zászló, 12 pont, kard, csákó, dob
Állókép – sűrítsük mondandónkat egy fontos eseményről egyetlen képbe! Szükség esetén szólaltassuk meg a szereplőket, adjunk címet a képnek, készítsünk tablósorozatot a történésekről!
Befejezetlen anyagok – levél, naplórészlet, jegyzetlapok, tudósítások, amelyek egy része hiányzik, avagy össze kell rakni azokat
Forró szék – a tanár által eljátszott figura (a játék szempontjából) fontos információkat közöl
Gyűlés, értekezlet – mindenki szerepben keres megoldást a helyzetre. Lehet valóságos gyűlés igazi történelmi szereplőkkel. Lehet olyan is, amikor a kisember kerül döntési helyzetbe – katonák a fegyverletétel előtt.
Szorító körülmény – amikor az események felgyorsulnak, s a játszóknak valami miatt mihamarabb dönteniük kell (mindjárt megérkeznek a császári csapatok, kiderül, hogy Bécsben kitört a forradalom stb.).

Mátyás és Peti

Bense Mónika

Fivérek. A Kerekasztal Színházi Nevelési Központ a Marczibányi Téri Művelődési Központban. Bemutató: 2008. október 9.; ajánlott korosztály: 9-10 év. A szerző az előadást 2009. február 10-én látta. Írása megjelent az Országos Diákszínjátszó Egyesület portálján: www.diakszinhaz.hu

A Kerekasztal Színházi Nevelési Központ munkáját mottószerűen valahogy így lehetne megfogalmazni: színház, amely nevel, és egy olyan nevelési módszer, amely közel hozza a színházat. Tizenhét éve teszik ezt Magyarországon, előadásaikban fontos emberi, társadalmi, erkölcsi problémákat járnak körül általában egy színdarab vagy prózai mű átíratának feldolgozásával. Gondosan ügyelnek rá, hogy meglegyen az egyensúly a színház és a nevelés között, vagyis hogy ne használják az adott művet túlságosan didaktikus módon, és arra is, hogy a gyerekeket ne „színészkedni” tanítsák, hanem a színházi formák révén segítsenek a gyerekeknek-fiataloknak a saját életkoruknak megfelelő problémákhoz hozzányúlni.

⁷ Az Őrjáték és a Király-bíró szabálya megtalálható a Játékkönyvben (szerk.: Kaposi László). (A szerző jegyzete.)

⁸ Mivel a konvenciók többségét fel lehetne használni történelemórán vagy történelmi olvasmány feldolgozásakor, ezért fontosnak tartom megjegyezni, hogy a felsorolás nem teljes, csak példákat ad. (A szerző jegyzete.)



Fivérek. A Kerekasztal Színházi Nevelési Központ foglalkozása. Erdély Máttyás felvétele

Az előadások szerkezetét a színházi jelenetek illetve az ezeket feldolgozó közös vagy kiscsoportos beszélgetések, színházi játékok váltakozása adja. A színházi élmény mindig nagyon erős, a társulat tagjai (ezúttal *Bethlenfalvy Ádám, Lipták Ildikó, Lukács Beáta* és *Nyári Arnold*) profi színészek és profi drámatanárok. A gyerekekkel játszott feldolgozó részek, jelenetek pedig felszabadító hatásúak, mert biztonságos környezetben történnek, hisz az egész „csak” színház, játék.

Legújabb darabjával, a *Fivérekkel* tavaly a Kerekasztal is „benevezett” a reneszánsz évre. Úgy döntöttek, nem egy ismert Máttyás-mesét dolgoznak fel, hanem ők maguk találnak ki egy történetet. A darabot a társulat egyik színész tagja, *Hajós Zsuzsa* írta és rendezte, s a 3-4. osztályos korcsoport önmagára találásának problematikáját állítja a középpontba. A történet a 11 éves Petiről, egy átlagos iskolás fiúról szól, akinek a gyerekkor és a kamaszkor határán kell tisztáznia, ki ő, milyen viszonyban van teljesen átlagos családjával: anyjával, egyetemista bátyjával, Lacival, és ritkán látott, külföldön dolgozó apjával, vagyis az őt körülvevő világgal. Jó a témaválasztás: a fiatalon súlyos felelősséget kapott Máttyás király és egy mai 11 éves kisfiú felnőtté válásának problémái között a személyiség mélyén sok párhuzam húzódik.

A történet elején megtudjuk Petiről, vannak féltve őrzött kincsei, amelyekhez emlékei fűződnek. Ezekhez a tárgyakhoz kerül még egy frissen talált vasabroncs, ami konfliktusokat robbant ki közte és a családja között. Peti viselkedése hirtelen érthetlenné válik anyja és bátyja szemében, ő pedig képzeletében a Hunyadiak korában találja magát, egy az elején számára is érthetetlen történet főszereplője lesz: át kell adnia bátyjának, Lászlónak az abroncsot, ami nem más, mint a magyar korona. Átéli mindazt, ami a történelemkönyvekből tudható: a Hunyadi László körüli, súlyos politikai konfliktusokkal terhes időszakot, menekülnie kell, veszélyben az ő élete is, és közben teljesítenie kell a küldetését, aminek első lépése, hogy meg kell tudnia, mi is az pontosan. Peti folyamatosan keres, a valóságban, anyja és bátyja jelenlétében is teljesíteni akarja ezt a missziót, akik nem értik őt, ezért nem is tudnak neki segíteni.

Gyakran van az az érzésem a „kerekasztalosoknál”, hogy pengeélen táncolnak. Itt is ez történik, hisz az erősen fantáziáló Peti könnyen átcsúszhatna egy pszichés problémákkal küzdő kisfiúba. De jól rávezetik a gyerekeket, hogy érezzék, Peti nem beteg, hanem egy fontos problémáját viszi át a képzeletébe, és ott próbál rá megoldást találni, vagyis egyedül akar vele megküzdeni. Attól él az előadás, hogy valós problémát dolgoz fel. A foglalkozás vezetői nem félnek felhozni a lélek mélyén rejtőzött gondokat, szembenézni velük, körüljárni őket, aztán már egész más látószögől nézve továbblépni tőlük. Itt Petinek egyrészt sikeres egyetemista bátyja és aggódó, fiait nagyjából egyedül nevelő, ezért túlzottan is erőskezü any-

ja mellett kell megtalálnia magát. Féltékenység a nagyobb testvér iránt, önállósodási vágy az anyával szemben, az apa hiánya, ismert gondjai lehetnek ezek egy kiskamasznak.

A színházi jelenetek, amelyekbe hol bevonják a gyerekeket, hol felkínálják számukra a színészek instruálásának lehetőségét, illetve az ezeket megelőző, megszakító, követő megbeszélések, játékok a történet legfontosabb, legproblematikusabb pontjaira koncentrálnak. A gyerekektől így kapott visszajelzések alakítják is a történetet: Peti szobájának vagy a dobozában található kincseknek a bemutatása; mi járhat Peti fejében, és milyen válaszokat lehet adni a kérdéseire; csúfolják-e őt az iskolában; miért nem tud beszélgetni az édesanyjával, s mit kellene az anyának tennie, hogy szót értsen a fiával stb.

A darab megoldása nagyon erős, s első látásra szintén komoly kérdéseket vet fel. A történelmi tényeket ismerve nem várható más, mint László halála, ami a pszichoanalízisen tréningezett felnőtt néző számára hajmeresztő, hisz Peti gyakorlatilag a halálba küldi a bátyját a képzeletében. A 11 éves néző viszont még szerencsére nem olvasott Freudot, s ezért teljesen tisztán és őszintén tudja elfogadni ezt a megoldást, főleg azért, mert a végén nagyon jó a feloldás, az utolsó játék a gyerekekkel. Petinek meg kell írnia levélben, naplóként, vagy valamilyen más írásos formában, hogy mi történt, mi zajlott le a képzeletében, és ez hogyan hatott a hétköznapijaira, az életére. A kiscsoportos munka azt is jelzi a gyerekek számára, hogy többféle megoldás létezik ugyanabban a helyzetben. Az előadás során többször van rá lehetőségük a gyerekeknek, hogy formáljanak a történeten, itt azonban kimondottan ők alakíthatják a végét. Lezárhatják saját maguk számára megnyugtatóan, vagy nyitva is hagyhatják a problémát. Ezen az előadáson a gyerekek feloldották a feszültséget, Peti változott, jobb lett a viszonya az anyjával, az apjához is közelebb került, és elkezdte felállítani saját élete szabályait.

Mindenezek után, a foglalkozás vezetőjének, *Lipták Ildikónak* a búcsúmondata nem egyszerű rutinmondatnak hangzik csupán: „Többet tudtam meg így Petiről és a történetéről, mintha csak a színházi jeleneteket magukban játszottuk volna.”

Fivérek

részletek a foglalkozáshoz készült segédletből⁹

A program színházi jeleneteinek és eseményeinek sora

Beszélgetés a díszletről.

Éjszaka. Peti villanyoltás után a szobájában próbálgatja új játékait. Különös hangokat hall és furcsa képeket lát. Képzeli...

A jelenet értelmezése, Peti titkos dobozában megtekintése. Kiscsoportokban kitaláljuk a tárgyak (madártoll, egzotikus termés, kavics) történetét. Ezeket a történeteket a színész-dramatanárok – mint Peti – eljátsszák a gyerekeknek.

Peti hazajön az iskolából. Egyedül van a szobájában. Ismét hallja a furcsa hangokat. Anya keresi őt, elbújik. Megtalálják, hívják ebédelni, de nem megy. Anya kikutatja a táskáját. Talál benne egy rozsdás vaskarikát, kidobja. Peti kérdésekre sem válaszol, majd mikor Anya kimegy, a karikát kiveszi a szemétből.

Amikor ismét egyedül marad, a semmiből egy alak terem a szobájában: egy lány. Valami megbízatásról beszél, ami a vaskarikával függ össze. El kell juttatnia valahová.

A lányt poroszlók üldözik. Egyikük a nyomába ered, a másik pedig Petit kezdi vallatni. A koronát keresik... Anya jön be a szobába. Mérgező, amiért Peti nem jött ebédelni. Eközben tart Peti kínvallatása, de Anya mit sem vesz észre mindebből.

Peti Lacival, a bátyjával szeretne beszélni. Be is jön, de azért, mert a telefonját keresi. Peti megmutatja neki a koronát, de Laci nem érti, mit akar ezzel.

Ismét Peti képzeletében vagyunk: egy öreg- és egy fiatalasszony számol el egymással a piac után. A fiatal becsapja az öregot. Garai nádor érkezik, aki a jussát követeli a vásár után. Durván bánik az öregasszonnyal, de Peti megmenti őt. Anya jön be, a feszültség tovább nő kettejük között. Mikor kimegy, Peti eltorlaszolja az ajtót. A szobában szét-

⁹ A Kerekasztal társulata egy rövid emlékeztető anyaggal és néhány – dramatikus formákra épülő – ötlettel igyekszik segíteni a pedagógusok és az osztályok foglalkozást követő feldolgozó munkáját.