

Irén, Bence, Károly, Kamilla. A képekből, az érintéssel megszólaltatott szereplők közléseiből és az ezt követő kérdésekből, válaszokból kirajzolódik Irén csapdahelyzete: ő maga kétségbeesett, Kamilla megtalálta, Bence gonosz, Károly csalódott és megbántott.

### **Tanári narráció**

Bencének van egy nagyon gazdag és nagyon buta barátja, Timót Pál, aki fülig szerelmes Irénbe. A tőle kapott hitelekkel Bence fényűző lakást vett ki, szórják a pénzt, nagyoznak. Az esküvő után Bence eltűnik egy hónapra, miközben megjelenik pénzsóvár és gonosz volt felesége, Elza, és ráveszi a gazdag és buta barátot, hogy járjon nyugodtan a házhoz, mert Irén is szereti őt.

### **Megtalált levél**

Felolvasom Elza levelét Bencéhez, amiből kiderül az ördögi terv Irén „eladásáról” (ez részlet a darabból).

### **Tanári narráció**

Kamilla részegen elszólja magát: Irén nem a lánya.

### **Belső hang**

Egy gyerek áll a terem közepén, mint a történet külső szemlélője, az eddig megszerzett tudással, információkkal. A csoport egyik fele a terem egyik sarkában arra mond érveket, hogy lehetséges-e Irén számára a hepiend ebben a helyzetben. A másik csoport a másik sarokban emellett érvel, hogy nem lehetséges semmilyen pozitív megoldás. A közepén álló játékos a konvenció szabályai szerint az egyik, vagy a másik irányba indul el az érveket hallgatva.

*Döntés nincs. Ami erős: a bizonytalanság. Inkább a kétségbeesés, mint a mesés befejezés felé hajlik az osztály. A színház- és drámapedagógus pedig reméli, hogy lerakta egy mélyebb befogadói élmény felé vezető út alapköveit.*

Jónás Péter

# **Segítünk elgondolkodni, kérdezni, megfejtani...**

## **Garabonciás Színházi Nevelési Csoport**

A Garabonciás Színházi Nevelési Csoport a Garabonciás Színtársulat tagjaiból alakult 2008-ban. Mind a színtársulat, mind a színházi nevelési csoport létrejött a gödöllői Damjanich János Általános Iskolához kötődik, lévén a tagjai nagyrészt ennek az iskolának a pedagógusai. A színházi nevelés azért került a látóterünkbe, mert a társulatban egyre többen kezdtek érdeklődni a drámapedagógia iránt, és gondolták úgy, hogy szívesen egyesítenék a két területet (a színházat és a drámát) ebben a komplex művészetpedagógiai módszerben. Valljuk, hogy a színházművészet és a drámapedagógia eszköztára alkalmas arra, hogy gyerekeket, fiatalokat a mindennapi iskolai környezetből kiragadva ütköztesse azokkal a problémákkal, amelyek foglalkoztatják őket, ezzel együtt hozzásegíti őket ahhoz, hogy a világban eligazodó, a társadalmi, emberi folyamatok megértésére törekvő, nyílt és toleráns emberré fejlődjenek.

2008 júliusában hivatalosan is létrejött egyesületünk tevékenysége tehát kétirányú: egyrészt színházi előadások, másrészt TIE-foglalkozások létrehozása. Nagy segítség számunkra, hogy a gödöllői Művészetek Háza befogadta a programot és állandó helyet biztosít számára. A 2009-2010-es tanévtől székhelyünkön, a felújított Damjanich János Általános Iskolában is tartunk foglalkozásokat. Munkánkkal elértük, hogy nem csak a város, de a kistérség iskolái is érdeklődnek a programjaink iránt.

Működésünk koronája az az elismerés, hogy tízéves amatőr-színházi múltunk és az elindított színházi nevelési programunk eredményeként Gödöllő város képviselőtestülete a Garabonciás Színtársulatnak ítélte 2009-ben a Gödöllő kultúrájáért-díjat.

### **Az Őrző**

#### **színházi nevelési foglalkozás 5-6. osztályos gyerekeknek**

Egy-egy színházi nevelési program megszületésekor gyakran valamely irodalmi alkotás a kiindulópont. Vagy

a történet, vagy a történetben felvetett probléma, esetleg a kontextus az, ami alkalmassá teszi a feldolgozásra. Ebben az esetben el kell végezni azt a dramaturgiai-dramáirói átalakítást a művön, ami színházi eszközökkel megjeleníthetővé teszi a történetet. Igen ám, de milyen szempontok alapján válasszunk történetet? Természet-

sen nem elhanyagolható szempont, hogy olyat, ami érdeklő a program létrehozóit. Azonban a célba vett korosztály életkori sajátosságainak alapos ismerete nélkül igencsak mellényúlhatunk.<sup>1</sup> „Fontos, hogy olyan történeten keresztül vizsgáljuk a felkínált problémát, ami ennek a korosztálynak »meghallható«. Ezen történetek egyik típusa a deviancia-történet. Nemcsak az izgalmaság a szempont, hanem maga a deviancia, a normán kívüliség, a világ látható szövetének kifordulása. Mindez összefügg a gyerek új, igazi családra találási vágyával, önmaga új kezdeteinek megtalálásával a régi, gyerekkori én romjain, attól elszakadva. Új vonásként megjelenik a távolság, különbözőség, egzotikum keresése; a gyerek nagyon szívesen azonosul a sajátjától merőben eltérő kultúrák embereivel.”<sup>2</sup> „A prepubertás időszakában a gyerekek nagyon érzékenyek az általános etikai kérdésekre (barátság, árulás, önfeláldozás, igazságtalanság stb.), de az általánosság legmagasabb fokán, vagyis a legkevésbé sem képes a kispekulált morális elveket a saját viselkedésére, saját csoportjának konfliktusaira vonatkoztatni. »A vihar kapujában« – így nevezik ezt a korszakot. Valójában sok tekintetben viharosabb, mint maga a kamaszkor. Tör ki a gyerekkorból, mintha az élete függene ettől, és állandóan elbotlik a saját lábában. Már nem vonzza, nem is nyújt számára elég biztonságot a szabálykövetés.” A játék abban szeretné segíteni a játszókat, hogy biztonságos környezetben ütköztethesse értékeit a felnőtt világ értékeivel, és tegye próbára erejét a változás elérése érdekében. Valamint abban is, hogy elgondolkodhasson arról, kellene-e korlátok, és minden korlát értelmetlen-e?

Ezen foglalkozásunk irodalmi alapja Lois Lowry *Az emlékek öre* című ifjúsági regénye. A regény olyan izgalmas kérdések felvetését kínálja, mint például: Milyen az a világ, amelyben élni szeretnénk? Mennyire hagyjuk, hogy korlátozzanak bennünket? Jó-e, ha semmi sem korlátoz? Milyen lehetőségeink vannak, hogy beleszólhassunk a sorsunk és a körülöttünk lévő világ alakításába?

A regény a feltételezett jövőben játszódik, ahol is egy tökéletesnek tűnő világ tárul elénk. A főhős, a tizenkét éves Jonas, olyan világban él, melyben nincs igazságtalanság, éhezés, erőszak, nincsenek kábítószeresek és a családok életében is teljes a harmónia. Ezt a tökéletesnek tűnő társadalmat a bölcs tanácsa vezeti. A döntéshozók egyike az emlékek öre, a közösségben neki vannak egyedül emlékei a múltból, érzelmekről, színekről, a zenéről és egyáltalán mindenről, ami az emberek életét a biztonságos és nyugodt medréről kibillenthetné, és esélyt adhatna bármiféle devianciára vagy egyéni megnyilvánulásra. Mivel ebben a világban minden tizenkettő életévét betöltött gyermek számára a döntéshozók meghatározzák a felnőtt életében végzett munkáját, Jonast kiválasztják egy igen fontos feladatra. Ő lesz a következő emlékek öre, és megkezdődik a jelenlegi őrt által vezetett képzése. A történet előrehaladtával kiderül, hogy ennek a mesterségesen előidézett „problémanélküliségnek” igen nagy ára van. Jonas minél több emlékhöz jut hozzá, annál inkább lepleződik le számá-

ra világának kegyetlenségei, elembertelenedettsége. Végül eljön a pillanat, amikor döntenie kell, mit kezd a tudással és a lehetőséggel, amit kapott.

1. A gyerekek még a terembe lépés előtt kapnak egy rövid tájékoztatást arról, hogy amit bent látni fognak, az egy kiállítás, tárlat egy, a mienktől nagyon eltérő világ tárgyaiból. Ezek a tárgyak ebben a világban valamiért kiemelt szerepet töltenek be. Négy csoportban lépünk a terembe, mindegyiket egy-egy drámatanárral vezet. Ők sem tudnak többet a kiállított dolgokról, de segítenek elgondolkodni, kérdezni, megfejteni. A csoportok forgószínpadszerűen körbejárják a kiállítás tárgyait, és megpróbálnak elgondolkodni a következő kérdéseken:

- Mi ez a tárgy?
- Mi mire használnánk?
- Ők mire használhatják?
- Mit jelenthet/sugallhat az a szó, hogy elbocsájtás, bolydulás stb.?
- Miért lehet ez a tárgy különösen fontos a számukra?

A kiállítás részét képezi egy szabálykönyv is több példányban, amelyet lehetőségük van a gyerekeknek lapozgatni, olvasgatni – bővebb információt is szerezhetnek a megismert világ működésével kapcsolatban. Ez a szabálykönyv végig használható a játék során, ha például úgy érzik, hogy szükségük van többlettudásra a továbbhaladáshoz, vagy ellenőrizni kívánják az elképzeléseiket.

2. Miután a talányos tárgyak és feliratok felkeltették a játékos érdeklődését ez iránt a világ iránt, a „forró szék”<sup>3</sup> elnevezésű munkaformában lehetőséget kapnak arra, hogy találkozzanak valakivel, aki ebben a világban él, és feltehetik neki a kérdéseiket. Ez a valaki pedig nem más, mint Jonas (az egyik színész-drámatanárral játszsa). Ő a legjobb tudása szerint válaszol, persze, mivel tizenkét éves, lehet, hogy vannak dolgok, amikre ő maga sem tudja a választ. Fontos része ez a játéknak: itt rögzítjük a közös tudást arról, hogy milyen is ez a világ, amelyben leszünk/vagyunk, elengedhetetlen ahhoz, hogy *azonosulni* tudjunk a főhős személyével, hogy rajta keresztül majd *megélhessük* a történetet, a felvetett problémát. A játék azzal ér véget, hogy Jonasnak sietnie kell, mert kezdődik a tizenkettes ceremónia (a tizenkettő életévüket betöltött gyerekek számára rendezett ünnepség), ahol is megtudja, mi lesz az a munka, amit egész életében végeznie kell.

3. A játék következő szakaszában a megszerzett közös tudást arra használjuk, hogy még a probléma behozatala előtt működtessük azt a világot, amelyet megismertünk. Kisebb csoportokban jelenetet készítünk a kiállításon látott tárgyak valamelyikének a felhasználásával. A jelenet során egy-egy olyan szituációt játszanak el, amikor az adott tárgy használatba kerül, és ehhez valamilyen módon, akár közvetlenül, akár közvetetten Jonasnak is

<sup>1</sup> Kádár Judit: Hány éves a gyerek? Életkori támpontok az alkalmas történetek és alkalmas történetmondás kérdéseire

<sup>2</sup> Kádár Judit, i. m.

<sup>3</sup> „Forró szék” – drámás munkaforma, az ún. konvenciók egyike, kontextusépítő, narratív vagy reflektív funkcióval. Ebben az esetben kontextusépítés része. A csoport tagjai szerepben vagy szerepen kívül kérdéseket tesznek fel a történet valamelyik szereplőjének, aki egy eset, egy ember, egy helyzet mögötteseiről ad információkat.

köze van. Ebben a szakaszban még a kontextust építjük, de már szerepbe helyezzük a játszókat, hogy saját tapasztalatot szerezzenek Jonas bőrébe bújva arról, hogyan él a mindennapokban. A jeleneteket bemutatják a játszóknak egymásnak, ezzel szintén a játékhoz szükséges közös tudást gyarapítva.

4. A foglalkozás ezen pontján – miután Jonas világát alaposan megismertük – kerül sor az első színházi jelenetre. Jonas találkozása az emlékek jelenlegi örével, akitől megtudja, hogy őt választották ki a következő Örzőnek. Ez a találkozás egyúttal az első lecke is, ahol egy rituálé keretében kap egy kellemes, majd egy kellemetlen emléket. A kellemes emlék egy nagycsalád karácsonya, ahol is látható a családtagok közötti bensőséges viszony és az ünneppel járó tevékenységek. Jonas rácsodálkozik sok mindenre, ami az ő világából hiányzik és valami furcsa jóérzés fogja el... A kellemetlen emlék egy jelenet a háborúról, fiatal emberek harcolnak, sebesülnek meg vagy halnak meg. Jonas érzi a fájdalmat és könyörög az Örzőnek, hogy hagyja abba. Az Örző figyelmezteti Jonast, hogy nem beszélhet senkinek az emlékről. A jelenet után frontálisan tisztázzuk az Örző fogalmát, funkcióját. Beszélgetünk arról, hogy miért dönthettek úgy valaha a döntéshozók, hogy bizonyos dolgok emlékét, élményét akár kellemes, akár fájdalmas, egy ember fogja őrizni.

5. A játszókat megkérjük, hogy kiscsoportokban gyűjtessenek olyan emlékeket, majd jelenítsék meg általuk választott módon, amelyek Jonas világában már nem léteznek, de a döntéshozók fontosnak érezték, hogy az Örző emlékeiben megmaradjanak. Így tekintünk rá a saját világunkra, amelyben élünk, és próbáljuk megnevezni a számunkra fontos dolgokat. Ehhez segítségül hívjuk a társművészeteket és felajánljuk a játszóknak, hogy rajzolhatnak, ragaszthatnak, vághatnak, zenélhetnek, táncolhatnak, persze készíthetnek jelenetet vagy állóképet is. Mindehhez természetesen biztosítjuk a szükséges eszközöket is.

6. Hogy megérthessük a döntéshozók szempontjait, azt ajánljuk a játszóknak, hogy lépjünk a döntéshozók szerepébe és játsszuk el az eltörlő ceremóniát. Vegyünk sorra minden megjelenített emléket és mondjuk el azokat az érveket, amelyek az eltörlés mellett szólnak! Meglétiük miféle problémát okozhat az emberek életében, kapcsolataiban? Jó alkalom ez arra, hogy szembe-süljünk azzal, hogy a dolgok nem feketék vagy fehérek, hanem több szempontból is nézhetők. A színházi nevelés egyik legfontosabb hozadéka, hogy váltogatni tudjuk a nézőpontokat, ahonnan a dolgokra tekintünk.

7. Beszélgetés és jelenetek készítése arról, hogy ugyanúgy tud-e Jonas a kapott emlékek birtokában tovább élni a családegységében, iskolában, a játszóterületen? Hogyan zajlanak ugyanazok a helyzetek, amik eddig természetesen voltak a számára? Történik-e változás a cselekedeteiben, gondolataiban?

8. A záró színházi jelenetben Jonas utolsó találkozását láthatjuk az Örzővel. Minden emléket megkapott, így készen áll arra, hogy átvegye az Örző feladatát. Jonas tele van kétséggel, és a játszókat egy fényváltással be-

emelve a játékba, szerepből beszélgetést kezdeményez helyzetéről és a lehetséges utakról.

## Tréfa

### színházi nevelési foglalkozás 14-15 éves fiatalok számára

Pedagógusi mivoltunk bizonyítéka, hogy ez a foglalkozás volt az, amit először létrehoztunk. A mindennapi iskolai gyakorlatban szembesülnünk kellett azzal, hogy milyen tragikus a helyzet a gyerekek interperszonális kapcsolatait illetően. A foglalkozás a fiatalok társas kapcsolatait próbálja körüljárni, különös tekintettel a kortárs csoport befolyásoló szerepére. Elsősorban a következő kérdésekre keressük a választ: Mi vonz bennünket egy közösségben, és mit vagyunk hajlandóak megtenni azért, hogy az befogadjon, elfogadjon bennünket? Mi indukálja az egymás sérelmére elkövetett viccelődéseket, hol van ennek a határa? Meddig tréfa, és mikor megy át durva bántalmazásba? Minden résztvevő, elkövető(k) és áldozat(ok) ugyanott húzzák-e meg a határt? Ki tudja befolyásolni a durvuló eseményeket csoporton belül? Van-e külső személy, erő, ami hathat a csoport életére?

A foglalkozás címe Tréfa, ami azonos az alapötletül használt Kosztolányi-novella címével. A novella történetére építve megpróbáltunk létrehozni egy *analóg* történetet. Ez a történet-feldolgozás egy ismert, és drámapedagógusi körökben gyakran alkalmazott technikája. Akkor érdemes ezzel élni, ha az alaptörténet valamilyen oknál fogva egy az egyben nem használható. Esetünkben a papok által működtetett fiúnevelő intézeti környezet nem volt releváns a csoport összetételét illetően, viszont a novellában leírt csoportdinamikai folyamatok remekül visszaadták azt, amiről játszani szerettünk volna. Nekiláttunk tehát saját improvizációk és drámás munkaformák segítségével megalkotni a szereplőket és a történetet. A próbafolyamat alatt végig szem előtt tartottuk, hogy mivel saját valós korunknál jóval fiatalabb szereplőket játszunk, törekednünk kell a hihető, a jelenlét hitelességéből fakadó karakterábrázolásra. Semmiképpen sem szerettük volna, hogy a résztvevők úgy érezzék, saját maguk paródiáját, problémáik, viselkedésük kifigurázását látják tőlünk. Ebben az esetben borítékolni lehet a játszóknak ellenállását és a foglalkozás kudarcát. Veszélyes terep ez a drámatanár számára, hiszen kicsi a kerettávolság, közeli az a nézőpont, ahonnan a játzó ránézhet a történetekre. Ebből a szempontból viszont a Kosztolányi-mű nagyobb védelmet adott volna.

1. Ezen foglalkozásunk elején egyrészt, hogy feloldódjanak a behozott feszültségek, másrészt, hogy ráirányítsuk a figyelmet egymás és saját magunk megfigyelésére, egy tulajdonságokra épülő székfoglaló játékkal (Fúj, fúj, fúj a szél, annak fúj a szél, aki...) kezdünk.

2. Ezután körbe ültetve a játszókat, megkérjük őket, hogy keressék meg az előre a székek alá ragasztott cetliket, amelyek vagy egy fogalmat, vagy egy meghatározást tartalmaznak. A fogalmak a tréfa szó szinonimái, az enyhébbtől a durváig. Minden meghatározást sorban felolvasunk, és jelentkezik az, aki úgy gondolja, hogy

nála van a körbeírt fogalom, még inkább felvezetve ezzel a foglalkozáson vizsgált témát.

3. A különböző szintű tréfákról, heccekről történő beszélgetés után górcső alá vesszük a nem verbális kommunikációt. A társas kapcsolatok egyik sarkalatos pontja, hogy mennyire tudjuk kódolni a nem verbális jeleket, és azokra hogyan reagálunk. Különböző érzelmi állapotok megnevezését tartalmazó, előre megírt kártyákat húznak az arra vállalkozók. Egy állóképben meg kell jeleníteniük – anélkül, hogy előre elárulnák – azt, ami a kártyájukon szerepel. A többiek feladata, hogy elemezve a testtartást, mimikát, megfejtsek, milyen érzelmet, állapotot tükröz a kép.

4. Az előkészítés utolsó fázisaként összeszedjük azokat a feltételeket, amelyek elengedhetetlenül kellene ahhoz, hogy egy társaságban jól érezzük magunkat. Ezeket leírjuk egy csomagolópapírra, és kitesszük egy jól látható helyre.

5. Itt következik az első színházi rész. A történet négy, 15-16 éves szereplő (Cica, Szilvi, Dodó és Jenci) „barátságába” és mindennapjaiba enged betekintést. A négy fiatal rendszeresen összejön az állandó találkahelyükön és az időt jobb híján különböző „tréfák” kitalálásával és végrehajtásával üti el. A heccek egyre durvábbak lesznek és mindig másik bandatag lesz az áldozat. A helyszín állandó: egy lepukkant park romos padja, háttérben egy szoborral. Ez az állandó találkahelyük. A kezdetben háromtagú társasághoz szeretne Dodó is csatlakozni, aki kissé félszegen, de végül eredményesen alkalmazkodik a csoport elvárásaihoz. A jelenetekben a négy szereplő folyamatos és egyre durvuló ugratásait lehet nyomom követni. Láthatólag a bandatagok által elfogadott és szinte egyetlen kedvtelés a környezet, aztán egyre inkább egymás „heccelése”.

6. A jelenetek után a játsszók négy csoportban a négy szereplő valamelyikével foglalkoznak. Azzal a figurával, amelyet a csoportot vezető drámatanár a jelenetekben játszott. Csomagolópapír – melyre egy emberi sziluett van rajzolva – segítségével megbeszélés után rögzítjük, hogy milyen tulajdonságait ismertük meg az adott szereplőnek és mi a viszonya a másik három szereplővel. Gyakran használt munkaforma a „szerep a falon” nevű konvenció. Majd megkérjük a játsszókat, hogy a papír gyűrűseivel jelezzék az ábrán, hogy a figurát milyen bántások érték a többiek részéről, akár fizikai, akár pszichés természetűek, és akár a legcsekélyebbnek tűnőt is (Larry Swartz kanadai drámatanár technikája). Így tesszük láthatóvá, kézzelfoghatóvá a szereplők egymás sérelmére elkövetett cselekedeteit.

7. A „meggyűrt” figurákat elhelyezzük a szokott helyükön, a padon. Ránézve a szereplők megnyomorított alteregóira frontális beszélgetést kezdeményezünk arról – miután egyikőjük sem marad „gyűretlen” –, hogy miért vannak mégis együtt? Mi az ami összetartja őket? Elővesszük a foglalkozás elején készült listát, ami az azzal kapcsolatos gondolatainkat tartalmazza, hogy mitől érezzük magunkat jól egy társaságban. Pontról pontra megvizsgáljuk, hogy melyik az, ami sérül vagy egyáltalán nem teljesül ebben a csoportban. Elgondolkozunk azon, hogy vajon hogyan alakulhat a figurák sorsa? Mit

gondolnak a játsszók, meddig maradnak együtt? Együtt maradnak-e egyáltalán?

8. Némi frissítő szünet után újabb jelenetet láthatnak a játsszók. Helyszín a szokott pad. Láthatóan mi sem változott, csupán annyi, hogy a durvuló heccek következtében több sérelmet és indulatot hordoznak magukban. Végül előkerül egy kés is, amivel „csupán” sebtetkót akarnak az egyik „brahiból” a szoborhoz kötözött társukon ejteni, de az események veszélyes és tragikus irányt vesznek. Azonban még mielőtt tragédia történe, megállítjuk a jelenetet és arra kérjük a játsszókat, hogy kiscsoportokban készítsenek variációkat a jelenet befejezésére, vagy az események esetleges folytatására.

9. A jelenetek bemutatása után közösen elgondolkozunk azon, hogy mi az a tudás – persze nem iskolai tananyagra, hanem valamiféle emberi tudásra gondolva –, ami a megismert figurákból hiányzik. Honnan lehet azt megszerzeni? Ki segíthet ebben? Avagy végképp elveszett-e a változás lehetősége a számukra?

## Ridegtartás

### színházi nevelési foglalkozás szülők számára

A foglalkozást kifejezetten szülőknek készítettük. Olyan osztályok vagy évfolyamok szülői közösségét várjuk a programra, akik hajlandók ezen a rendhagyó „szülői értekezleten” részt venni. Fontos, hogy vagy egy osztály vagy legalább egy évfolyam szülői csoportjából kerüljenek ki a résztvevők, hogy legyen olyan momentum, ami alapján közösséget alkotnak. Lényeges az is, hogy a korosztály, amelyet nevelnek, azonos legyen, hogy a gyermekekkel kapcsolatos problémák, kérdések alapját képezhessék a közös gondolkodásnak. Ennek a talán egyedülálló koncepciónak az adta az apropóját, hogy a gyerekek életéről és problémáiról való vizsgálódástól elválaszthatatlan a szülői háttér. A gyerekek életét óhatatlanul befolyásolja az otthoni légkör, onnan hozzák a sorsukat befolyásoló alapvető élményeiket, még sincs (vagy ritkán van) abba beleszólásuk. A foglalkozás szembesíti a szülőket a gyermekek életében játszott szereppel, óriási felelősségükkel, valamint mindennek a családon túlmutató voltával. Hiszen a gyerekek majdan egy nagyobb közösség, a társadalom részesei lesznek. Persze nem „számon kérni” akarunk a szülőktől, és nem a „fejükre olvasni” akármit is – erre semmiféle jogalpunk nincs –, hanem magunk is szülőként és pedagógusként, megvizsgálva néhány helyzetet szeretnénk elgondolkozni és elgondolkoztatni.

A foglalkozás Truman Capote *Hidegvérrel* című regényének felhasználásával készült. A történet Amerikában játszódik, a vadnyugaton, farmer környezetben (némileg erre is utal a foglalkozás címe), és két húsz év körüli fiatal férfi, Dick és Perry a főhőse. Az ő életük, hontalan vándorlásuk egyik helyről a másikra, bűntényekbe való keveredésük adja a keretét a vizsgálódásnak. Felgöngyöltve és megértve az ő családi hátterüket, gyökereiket és gyerekkori, fiatalkori élményeiket nézhetjük meg a szülő szerepét a gyerekek felnőtté válásában.

A jelenetek olyan helyzetekben ábrázolják a két főhőst, amelyekből kiderül egyfelől az egymással való kapcsolatuk minősége, különböző természetük és az azokból

adódó konfliktusaik, másfelől különböző családtagjaikkal való kapcsolataik.

1. Mivel a foglalkozás résztvevői felnőttek, a játék indítása különösen nagy körültekintést igényel. Biztosítani kell a játékosokat arról, hogy partnernek tekintjük őket és biztonságban vannak, semmi nem történik akaratuk ellenére, továbbá arról is, hogy nincsen szükség különleges színészi képességekre a játékhoz. A játékos közösséggé formálása érdekében ismerkedő játékot játszunk, valamint olyan játékokat, amelyek némi információt adnak a résztvevőkről.

2. A játék megajánlása után beszélgetünk arról a résztvevőkkel, hogy mit gondolnak, ki a jó szülő. Milyen tulajdonságokkal, attitűddel rendelkeznek, mit tesz, vagy nem tesz stb. Amiben egyetértünk, azt felírjuk – ez a lista visszanezhető, alakítható a játék során.

3. A játékosokat narrációval bevezetjük a történetbe. Vázlatosan megismertetjük őket a két főhőssel és származásukkal. Majd mutatunk két állóképet, amely a két családot ábrázolja külön-külön, a gyermekek születése után nem sokkal. A „gondolatkövetés” (ez egy ismert drámás konvenció) technikáját használva megpróbáljuk megfigyeltetni, hogy hogyan viszonyulnak a szülők gyerekeikhez.

4. Miután mintát adtunk a játékosoknak az állókép mibenlétéről, megkérjük őket, hogy két csoportra válva maguk is készítsenek ilyeneket, mégpedig a két gyermek felnőtté válásának legfontosabb pillanatait. Azt próbáljuk modellezni, hogy hogyan tervezi meg, képzeletben el egy szülő gyermekének életét már a kezdetekben. Milyen sztereotípiák, elvárások jelennek meg ezekben a képekben. A két csoport munkáját természetesen drámatanárok segítik.

5. Ezek után frontálisan megpróbáljuk összegyűjteni, hogy milyen hatások kell, hogy érjenek egy gyerekre ahhoz, hogy a világban jól boldoguló, kiegyensúlyozott felnőtté váljék. Ezeket szintén felírjuk.

6. A résztvevők ezen a ponton két jelenetet láthatnak. Az elsőben megismerjük a két főszereplőt mint fiatal felnőtteket. Megtudhatjuk, hogy valamilyen bűntényre kényszerülnek. A másodikban Dick és az anyja párbeszédéből kiderül, hogy a fiú nem folytathatja tanulmányait érettségi után a család anyagi helyzete miatt, és ebben apja hajthatatlan.

7. A látottakat „fórum-színházzal” (az egyik leggyakrabban alkalmazott drámás konvenció) dolgozzuk fel. A játékosok feladata, hogy Dick anyját és apját készítsék fel egy megoldást kereső, érvekben gazdag beszélgetésre. Felajánljuk a két szerepet a játékosok számára, de ha nincs vállalkozó, akkor azokat a drámatanárok vállalják magukra. (A felkészítés során így is át kell gondolni a szituációt.)

8. Törekedve arra, hogy az alkalmazott munkaformák egyre inkább bevonják a résztvevőket, ezen a ponton jelenet készítését ajánljuk fel. A két pont között (kikerülés az iskolából és a bűntény tervezése) mi lehetett az Dick életében, amitől gellert kapott és ilyen irányt vettek az események?

9. Majd áttérünk a másik szereplőre, Perryre. Róla is két jelenet szól. Az egyikben nővérével, a másikban apjával látható. Kiderül, hogy kegyetlen körülmények között nőtt fel.

10. Elővesszük az 5. pontban említett listát, és pontról pontra haladva megbeszéljük, hogy jelen volt-e Perry életében vagy sem. Páros jelenetekben meg is jelenítünk néhányat ezekből.

12. A játékot egy fiktív tanfolyam anyagának a kitalálása zárja. A résztvevőkkel összeállítjuk egy „szülői tanfolyam” anyagát. Arról gondolkodunk közösen, hogy milyen „tudással” kéne felruházni egy leendő szülőt ahhoz, hogy képessé váljon gyermeke eredményes nevelésére.

*Mészáros Beáta*



Pillanatkép a Tréfa című színházi nevelési programból. Kaposi László felvétele