

# Drámatémák

– részletek a könyv 6. fejezetéből<sup>9</sup> –

Larry Swartz – Kaposi László

## Történetek

Mi, emberek, mesemondó lények vagyunk. A mesélés ösztöne alapvető minden emberben, része valamennyi kultúrának. Történetek formálják életünket és kultúránkat – valószínűleg élni sem tudunk nélkülik.

David Booth és Bob Barton: *Story Works* (2000, 7. o.)

Ha azt mondjuk, hogy emberek lényegében játékos teremtmények, akkor azt is állíthatjuk, hogy legalább annyira mesélők is: történetekben gondolják el és adják tovább tapasztalataikat. Történetek formájában közöljük mindennapi tapasztalatainkat magunkkal és másokkal. Mások viselkedésének úgy adunk értelmet, hogy történeteket találunk ki és azokkal magyarázzuk, miért cselekednek úgy, ahogy.

Joe Winston és Miles Tandy: *Beginning Drama 4–11* (1998, p. vii)

### Forrás: *mesék*

**A téma áttekintése:** *Egyszer volt, hol nem volt, megszületett a népmese. Ezek a mesék nemzedékről nemzedékre hagyományozódtak, új részletek adódtak hozzájuk, mások feledésbe merültek, megint mások megváltoztak. Ebben a drámatémában a tanulók ennek a mesemondó hagyománynak a részeseivé válnak: kimennek az erdőbe, elmondják kívánságukat, vagy felfedezik azt a világot, amelyben és amelyen túl „boldogan éltek, míg meg nem haltak”.*

### Tanulási lehetőségek

- Személyes történeteinkkel ismertethetjük meg társainkat és meghallgathatunk mások által felolvasott vagy elmondott történeteket.
- Népmesei témákat dolgozhatunk fel az újramondás, a mesélés és a rögtönzés révén.
- Annak tudatában mondhatunk el történeteket, hogy a közönség szerepből és szerepen kívül egyaránt figyel ránk.
- Megismerhetjük és feldolgozhatjuk a hagyományos mesék alapcselekményét és középponti problémáit.
- A mesemondáshoz szükséges szóbeli és írásbeli képességeket fejleszthetjük történetek alkotása és kidolgozása révén.
- Részesei lehetünk a próbák fejlesztő tevékenységének, gyakorlatban tanulmányozhatjuk az átdolgozást avégett, hogy a történetszínház és az olvasószínház eszközeit használva közönség előtt mutassuk be munkánkat.

## Játékok: középpontban a személyes elbeszélés

### Személyes emlékek közreadása

Ebben a játékban a tanulók lehetőséget kapnak arra, hogy személyes történeteikkel megismertessék a fél osztályt. Azonos létszámmal két kört alkotnak – belsőt és külsőt. Az egymással szemben ülők – párokban – elmesélnék valamit, amit az előző hétvégén tettek. Lehet, hogy a történetek egy része rövid lesz, mások néhány percig is tarthatnak. Kis idő elteltével a tanulók jelre váltanak: a belső kör tagjai a helyükön maradnak, a külső kör tagjai viszont egyet jobbra lépnek, új partnerrel folytatják a játékot. A tanár a beszélgetéshez javasolhat témákat is: ilyen lehet például egy izgalmas filmről, egy zavarba ejtő pillanatról vagy egy jó ebéd-ről szóló beszámoló.

<sup>9</sup> Larry Swartz – Kaposi László: *Drámatémák*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Bp. 2006. A részletet a Nemzedékek Tudása Tankönyvkiadó Zrt. engedélyével közöljük.

### *Változatok:*

- Amikor a tanulók visszaérkeznek eredeti párujukhoz, mindegyikük beszámol az általa hallott történetekről.
- A tanulónak további gyakorlási lehetőséget ad a történetmondás terén, ha egyes szám első személyben vissza kell mondaniuk az osztálytársuktól hallottakat.

### **Történetek a múltamból**

A tanulók kisebb csoportokban adott témára vagy kérdésre épülő történeteket mesélnek el. A lehető legrészletesebben adják elő mondandójukat, miközben készen kell állniuk arra, hogy válaszoljanak a csoport tagjaitól érkező kérdésekre. Adhatunk témalistát, amelyből a tanulók választhatnak, de élhetünk azzal a megoldással is, hogy mindegyik csoportnak más-más témát adunk megvitatásra. Néhány ötlettel szolgálunk az alábbiakban (hozzátéve azt, hogy ha diákjainknak valamelyik témáról nincs kedvük mesélni, akkor nyugodtan választhatnak másikat, de akár a hallgatást is):

1. Melyik volt a legszebb szünidőd? Írd le, hogy miért!
2. Melyik tanárodra emlékszel legjobban? Miért?
3. Melyik volt a legemlékezetesebb születésnap bulid? Miért?
4. Voltál-e valaha veszélyben? Mi történt akkor?
5. Mikor féltél? Miért?
6. Milyen játékszerekkel játszottál szívesen? Írd le őket!
7. Milyen különleges teljesítményeid voltak?
8. Beszélj arról a könyvről, amelyre gyermekkorodból a legjobban emlékszel!
9. Megjavítottál valaha is valamit? Hogyan?
10. Voltál-e valaha kórházban? Miért?
11. Volt-e olyan sebed, amelyet össze kellett varrni? Mi történt veled?
12. Beszélj arról, amikor költözni kellett!
13. Mondj olyan esetet, amikor nagyon meglepődtél!
14. Mondj olyan esetet, amikor „móresre tanítottak”!
15. Beszélhetnénk a halálról is: ha közeli családtagjaid vagy barátaid valamelyike meghalt már, s ha nincs ellenedre, akkor beszélj erről!

A történetmondásra adott időt korlátozhatjuk is.

### *Változatok:*

- Válasszunk egy témát, amelyet az egész osztály megvitathat! A tanulók elmondják történetüket azoknak, akik körülöttük ülnek. Önként jelentkezők az egész osztálynak is elmondhatják a maguk történetét. Előfordulhat, hogy valakinek a története újabb történetek kiindulópontjává válik, amelyeket a tanulók esetleg meg akarnak osztani a többiekkel. Ez még akkor is remek dolog, ha az új történet nem kapcsolódik szorosan az eredeti témához.
- Miután a tanulók meghallgatták társuk történetét, új párhoz vagy csoporthoz csatlakozhatnak, s elmesélik nekik azt a történetet, amelyet éppen az imént hallottak (vagyis továbbvihetik, újramesélhetik, s közben akár át is alakíthatják azt).

### **Történet hívószavakra**

A tanulók felváltva mondanak el történeteket az alább felsorolt szavakat hallva. A történetek szólhatnak saját magukról, valakiről, akit ismernek, vagy akiről hallottak, esetleg az általuk látott vagy olvasott filmekről, illetve könyvekről.

Néhány példa a történeteket kiváltó „hívószavakra”:

elveszett	tábortűz	varrat
zavart	magányos	díj
baleset	vásárlás	buli
múzeum	tengerpart	verseny

### **Emlékeztérkép**

Fontos eseményeket és kapcsolatokat jelölő szavak helyett most a tanulók a „vizuális csatornára” váltanak: életük „térképét” készítik el. Képeket, embereket, tárgyakat vagy szimbólumokat rajzolnak, amelyek emléke-

iket képviselik. Bár írni is lehet erre a térképre, csupán egyes szavakról vagy kifejezésekről lehet szó. Szólít-  
suk fel a tanulókat, hogy értelmezzék a „térkép” szót önmaguk számára: lesz, akinél a képek utazást jelöl-  
nek; másnál jeleneteket, amelyek sorba fűzve jelennek meg a rajzon. Ha a tanulók például újságfotókat vagy  
képaláírásokat is szeretnének felhasználni, akkor ezek segítségével az életüket ábrázoló kollázst készíthet-  
nek.

## Dráma-tanulmány: középpontban a mesélés

### Roszbabb is lehetett volna

Mel: Micsoda utam volt! Először azt hittem, elvesztettem a repülőjegyemet.

Belle: Roszbabb is lehetett volna.

Mel: A taxi eltévedt a repülőtérre menet.

Belle: Roszbabb is lehetett volna.

Mel: A taxiban hagytam a bőröndömet.

Belle: Roszbabb is lehetett volna.

Mel: A gép három órát késett.

Belle: Roszbabb is lehetett volna.

Mel: Az utaskísérő bejelentette, hogy alligátor van a gépen.

Belle: Roszbabb is lehetett volna.

A tanulók párokban vagy csoportosan folytathatják a „roszbabb is lehetett volna” párbeszédet. Minden eset-  
ben szerepcserével játszunk – vagyis ügyeljünk arra, hogy a játékosok mindegyikének legyen lehetősége a  
mesélő, azaz Mel szerepébe lépni!

### Változatok:

A tanulók négyes-ötös csoportokban játszhatják a játékot. A játék mindegyik szereplője hozzátehet – a  
„roszbabb is lehetett volna” fokozás jegyében – egy-egy részletet a történethez.

Íme, néhány javasolt kezdőmondat:

- Ma elkéstem az iskolából.
- Tegnap megkergettek az erdőben.
- Ma reggel elvesztettem a pénztárcámat.
- A nővéremnek ma rossz volt a hangulata.
- Éppen egy helikopteren repültem, és kifogyott az üzemanyag.

Úgy is lehet játszani, hogy a történet alakítása során párokban, felváltva a „szerencsére” és a „sajnos” kife-  
jezéseket használják a játékosok – ez egyszerre mindkét félnek komolyabb feladatot jelent.

### Például:

A: Szerencsére az én lottózámomat húzták ki.

B: Sajnos elvesztettem a szelvényt.

A: Szerencsére később megtaláltam a pénztárcámban...

### Mesetáblázat

Az alábbi táblázatot adjuk a tanulóknak, akik hármas-négyes csoportokban játszanak. Ki kell sorsolniuk  
bármely három, egy sorban levő tételt. Mielőtt kiderült, hogy ki melyik sorral dolgozik, az egyes csoportok  
tagjai olyan történetet rögtönöznek, amelynek valamiképpen tartalmaznia kell a számukra kisorsolt három  
tételt.

varázsérme	hercegkisasszony	erdő
egyszarvú	pálca	óriás
forrás	régi tanya	aranyalma

*Megjegyzés:* másféle táblázatok is készíthetők ehhez a játékhoz (lásd a következő oldalon).

### Változatok:

Az alábbi tevékenységek a „mesetáblázat” másfajta használatát nyújtják, különböző csoporthelyzetekben:

- Válasszunk két sort a történet felépítéséhez!
- Játsszuk el a kitalált történetet (például csoportképek, kétperces rögtönzés, bábjáték)!
- Mutassuk be a történetet mimes játék formájában!
- A csoport minden tagja egy mondattal járuljon hozzá a folyamatos meséléshez! A csoportnak két perce van a történet befejezésére.
- Vegyük fel magnóra a tanulók történeteit!
- A tanulók készítsenek új kifejezésekkel táblázatot (pl. béka/herceg/vár)!
- A tanulók a saját történeteiket felhasználva írjanak új mesét!

### Történetkerék

Ez a játék az odafigyelés képességét és az együttműködést mozdítja elő. A tanulók kör alakban, fejfel a kör közepe felé a hátukon fekszenek. Valamelyikük elkezdi a történetet, majd a többiek egyenként hozzátesznek valamit. Az alábbi lista néhány példát, lehetséges kezdő mondatot ajánl a közös történetalkotáshoz:

- Sötét és viharos éjszaka volt...
- Réges-régen, egy messzi királyságban...
- A tengerparton egyszer egy különös palackot találtak...
- Mindig mondták, ne menjen az ajtóhoz, de egyik nap...
- A lámpa kifényesítése után a dzsinn végre kiszabadult...
- Eddig mindenki kinevette az időgép ötletét...
- Egyszer volt, hol nem volt...

### Változat:

Addig kell mesélni a történetet, míg valaki félbe nem szakítja, „álljt” kiáltva (a megállító jel egyezményes lehet, szó vagy hang, állj, stop vagy egy taps stb.). Innen ő folytathatja a történetet – a következő megállításig. A játék percekig folytatódhat.

(...)

### Találj ki egy történetet!

A tanulók kis csoportokban történetet alkotnak. Ehhez egyszerre mindenki egyetlen szóval járul hozzá. A „szólas joga” körbe jár, mindaddig, amíg megfelelő befejezést nem találnak.

1. játékos: Egyszer...	1. játékos: magányos...
2. játékos: régen...	2. játékos: óriás...
3. játékos: réges...	3. játékos: vándorolt...
4. játékos: régen...	4. játékos: keresztül...

### Változatok:

- A tanulók körbe állnak, s az egész osztály részt vesz a történetmondó játékban.
- A tanár kezdi a történetet. Például: „Egy öreg sárkány elhatározta, hogy egy esős délután sétál egyet a tengerparton...” Ezután a körben mindenki hozzátesz egy-egy mondatot a közös történethez.
- Ismételjük meg a játékot! Ezúttal azonban úgy, hogy miközben valaki „mondja” a történetet, a csoport többi tagja mimes játék formájában rögtön el is játssza azt.
- Kisebb csoportokban dolgozva a csoport mindegyik tagja legalább egy-egy mondatot hozzátesz a közös történethez, majd a mesélő jobb oldalán levő résztvevő eljátssza az elmondottakat.

**Megjegyzés:** Ezek a történetmondáshoz kötődő tevékenységek megismételhetők közismert mesék felhasználásával, akár ilyen mesék felolvasása során is.

## Titokzatos tárgyak

Ebben a játékban mindegyik résztvevő behoz egy-egy tárgyat (esetleg otthonról), például tollat, zseblámpát, játékszert, fésűt, ékszeres dobozt, karkötőt. A tanár vagy a tanulók hozhatnak szokatlan tárgyakat is, olyanokat, amelyek rendeltetését nem könnyű felismerni.

A tanulók négyes-ötös csoportokban játszanak: történetet kerítenek a saját tárgyaik köré, majd el is mesélik azt a csoporttársaiknak. A történetben fontos szerepet kell játszania a tárgynak. Például: Az ékszeres doboz talán Viktória királynőé volt, a játékszer pedig az első volt, amelyet a Mikulás az Északi-sarkon készített... Ösztönözzük arra a tanulókat, hogy a történetek minél részletesebbek legyenek!

### Változat:

Tételezzük fel, hogy ezek a tárgyak valamikor egy – ma már nem élő – híres emberéi voltak! Mindegyik csoport a nála lévő tárgyakból kiindulva találjon ki egy-egy történetet, amelyben ez a személy „testesül meg” a tárgyak segítségével! Két-két csoport megoszthatja egymással az általa kitalált történetet.

## Regény egy óra alatt

Osszuk kis csoportokra az osztályt! Mindegyik csoport azonos feladatot kap: fontos információkat kell megosztaniuk társaikkal egy regény valamelyik fejezetéről! Miután a fejezeteket kiosztottuk, mindegyik csoport maga határoz arról, hogy milyen módon ismerteti a cselekményt, és milyen témákat emel ki a saját fejezetéből. Erre a játékra elsősorban az olyan művek felelnek meg, amelyek rövid fejezetekből állnak, s a tanulók által is kedveltek (tartalmuk, stílusok, hangvételük, atmoszférájuk stb. miatt). A felkészülésre és a próbára szánt idő leteltével mindegyik csoport bemutatja az osztálynak a maga fejezetét. A fejezeteket egymás után adják elő, s így alkotják meg az „egy (vagy több) órás regényt”.

## Egy történet „visszajátszásának” javasolt módjai

<ul style="list-style-type: none"><li>• szemléltető ábrák (pl. grafikon, lista) segítségével,</li><li>• reklám,</li><li>• táncdráma,</li><li>• napló,</li><li>• illusztráció (kép, festmény, grafika),</li><li>• rögtönzés,</li><li>• interjú,</li><li>• levél,</li><li>• monológ,</li><li>• mozgás,</li><li>• falikép,</li><li>• főcímek,</li><li>• vers,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Power Point-prezentáció (számítógépes bemutatóprogram),</li><li>• kellékek,</li><li>• bábjáték,</li><li>• olvasószínház,</li><li>• hangkollázs,</li><li>• állóképek sorozata,</li><li>• folyamatábra,</li><li>• elbeszélés/mesélés,</li><li>• elbeszélés/mesélés szerepben (egy vagy több alak nézőpontjából),</li><li>• történet-színház,</li><li>• magnófelvétel,</li><li>• videofelvétel.</li></ul>
--	--

## Ismert mesék

Sok gyerek ismeri a Piroska és a farkas, a Hamupipőke, a Hófehérke és a hét törpe történetét, s felnőttek közreműködése nélkül is megfelelően elő tudja adni barátaival ezeket a meséket. A hagyományos tündérmesék azonban a drámai feltárás gazdag lehetőségeit is kínálják. Ezekkel a lehetőségekkel élve a dráma segíthet a tanulóknak abban, hogy beáshassák magukat a mese témáiba, mélyebb jelentéstartományaiiba. Joe Winston például *Kibontakozó írás és szerepjátszás* című cikkében leírja tapasztalatait, amelyeket *A három kismalac* feldolgozása során kisgyerekekkel szerzett. A résztvevők a falusi gyerekek szerepét játszották, annak a falunak a gyerekeiét, amely mellett a történet játszódott. A Péter malac – a három testvér közül a legkisebb – szerepét játszó Winston segítségért fordult a falusi gyerekekhez. Elmagyarázta nekik, hogy nincs munkájuk, otthonuk, s nem tudnak se írni, se olvasni. A gallyakból, ágakból készült ház romjai között „felfedezett” levelet felmutatva Winston felhatalmazta a tanulókat arra, hogy problémákat oldjanak meg, s az ismerős cselekményen túllépve dolgozzanak.

*Story Works* című könyvükben David Booth és Bob Barton négy folyamatot mutat be, amelyek során a tanulók „a történeten belül, kívül és a történet körül” dolgoznak.

1. **A történet megelevenítése** (annak bemutatása, amit tapasztaltunk)
2. **A történet részletezése** (a történet feszült pontjaira építve)
3. **A történet kiterjesztése** (a történet kibővítése)
4. **A történetből kiindulva** (új történetek alkotása a régiből)

„Ahhoz, hogy a gyerekek tanulhassanak a történetből, képessé kell válniuk az azzal kapcsolatos egyéni gondolataik, érzéseik, problémáik kifejezésére. A tanár szerepe, hogy elősegítse a történetre adott átgondolt reakciók feltárását. Ezzel együtt képessé kell tennie a gyerekeket arra, hogy a történeten belül vándorolva – miközben különféle értelmes összefüggéseket tárnak fel – lépten-nyomon rácsodálkozzanak magára a történetre.”

(David Booth és Bob Barton: *Story Works*, 2000, 51. o.)

A következő vázlat lehetőséget teremt tanárnak-tanulónak egyaránt egy ismert népmese feltárására a fenti négy lépcsős folyamat során:

FOLYAMAT	FUNKCIÓ	MÓD	LEHETSÉGES TEVÉKENYSÉGEK
A történet megelevenítése	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Személyes és csoportos képeink megelevenítése.</li> </ul>	TABLÓ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kimerevített képpel bemutatni a legizgalmasabb mozzanatot.</li> <li>• Jelenet a kép előtt vagy után.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A cselekmény áttekintése.</li> </ul>	ELBESZÉLÉS/MESÉLÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Az adott történet eseményeinek újramondása valamelyik alak szemszögéből.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Események, képek és párbeszédetek ábrázolása.</li> </ul>	RÖGTÖNZÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Egyperces jelenet színre állítása, amely a történet dilemmáját/problémáját szemlélteti.</li> </ul>
A történet részletezése	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A történet kibontása a gyerekek lehetséges kérdései alapján.</li> </ul>	KÉRDEZÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A kérdések átfogalmazása, mintha riporterek tennék fel őket.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rejtett igazságok keresése.</li> </ul>	INTERJÚ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A szerepben lévő tanár kikérdezése (a tanár olyan figurának a szerepébe lép, aki tud/tudhat valamiről).</li> <li>• Egy figura kikérdezése az „igazság” kiderítése végett (párokban, kis csoportokban).</li> <li>• Forrószék-technika a cselekedetek, viselkedések és érzések feltárására.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leásás a történetbe a témák (motívumok) feltárása végett.</li> </ul>	TÁNC/DRÁMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Olyan szavak listázása, amelyekben kifejeződnek a történet témái, táncdrámai mozgás (vagy álmokképek) alkotása e témák kifejezésére.</li> </ul>

FOLYAMAT	FUNKCIÓ	MÓD	LEHETSÉGES TEVÉKENYSÉGEK
A történet kiterjesztése	<ul style="list-style-type: none"> <li>A történet előzményeinek és folytatási lehetőségeinek feltárása.</li> </ul>	RÖGTÖNZÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jelenet rögtönzése, amely bemutatja, mi történhetett valamely múlt- vagy jövőbeli időszakban.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Történetek a történeten belül.</li> </ul>	TÖRTÉNETMONDÁS SZEREPBEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ötletbörze; párokban, kis csoportokban vagy a teljes osztályban lista készítése azokról a figurákról, akik elmesélhetik a történetet.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Szerepben dolgozva tapasztaljuk meg a történeten belüli problémákat, így tárunk fel megoldatlan kérdéseket.</li> </ul>	GYŰLÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Az egész csoport (szerepben) gyűlést tart a problémák megoldási lehetőségeinek megvitatása végett.</li> </ul>
A történetből kiindulva	<ul style="list-style-type: none"> <li>A figurákat a körülmények és/vagy az időpont megváltoztatásával a történetben foglaltaktól eltérő szituációkba helyezzük.</li> </ul>	A KÖRÜLMÉNYEK MEGVÁLTOZTATÁSA	<ul style="list-style-type: none"> <li>„Diszlet” készítése a cselekmény számára.</li> <li>Jelenet rögtönzése avégett, hogy megmutassuk, miként változik a szerep, a nyelvezet és a probléma.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>A történet koncepcióját, sémáit, motívumait új változat létrehozásához használjuk.</li> </ul>	ÍRÁS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Új történet írása az eredeti minta felhasználásával: új figurákkal, megváltoztatott körülményekkel, más időbe helyezve, új párbeszédekkel.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>A művészi formát megváltoztatva, a régít modellezve új történetet alkotunk.</li> </ul>	ELŐADÁS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bábjáték.</li> <li>Pantomim.</li> <li>Videofelvétel.</li> <li>Történetszín ház.</li> </ul>

## Drámaszerkezet: hagyományos mesék

A továbbiakban a tanulók különböző lehetőségeket kapnak a történetmondási készségeik gyakorlására. Ez a drámatéma mind a négy fent említett lépcsőre vonatkozóan ajánl történetmondási és történetépítési stratégiákat.

### Történetmondás (elbeszélés/mesélés)

A történetmondás során fejlődik a tanulók nyelvhasználata. Megtapasztalható, hogy miként lehet a szavakat jelentéssel feltölteni. Nyelvi szerkezetek, különböző stílusok gyakorolhatók. A tanulók képessé válnak arra, hogy elbeszélésből párbeszédet, párbeszédből pedig elbeszélést alkossanak. A történetmondás, a mesélés a dráma kiindulópontjává válhat, magyarázat nélkül maradt gondolatokat tárhat fel egy ismert történetben, összpontosíthat a részletekre, áttekintést adhat arról, ami már lejátszódott, megértethet adott szerepet stb.

(...)

### **Második történet: Kevin Crossley-Holland: Hess!**

**Visszamondjuk:** Három vagy négy önként jelentkező tanuló kimegy az osztályból. A tanár felolvassa a *Hess!* című történetet. Előtte közli, hogy a bent maradt tanulók egyikének majd vissza kell mondania azt. Kintől egyenként jönnek be a tanulók: a frissen hallott történetet – ahányan kimentek, annyi fordulóban – tovább mesélik a soron következőnek (az első önkéntes a másodiknak és így tovább).

#### **Hess!**

Egyáltalán nem szerette, amikor az apja Londonba utazott, s neki, első alkalommal, egyedül kellett aludnia az öreg házban. Korán felment a hálószobába. Kulccsal bezárta az ajtót. Becsukta az ablakokat és behúzta a függönyt. Aztán bekukkantott a szekrénybe, kihúzta a vasalt ruhával teli fiókot. Térdre ereszkedett és benézett az ágy alá.

Levetkőzött, felvette a hálóingét.

Visszahajtotta a nehéz vászon ágytakarót, s bebújt az ágyba. Nincs olvasás, próbáljunk meg aludni – a lehető leggyorsabban el akart aludni. Kinyújtózott, és eloltotta a lámpát.

„Rendben – szólott egy kis hangocska. – Most már biztonságosan bezárkóztunk éjszakára.”

A játék végén a tanulók megbeszélik, hogy miként változott a történet az első és utolsó visszamondás között.

#### *Változat:*

Osszuk a tanulókat négyes csoportokba! Mielőtt még a történet elhangozna, mindegyik csoportból ketten menjenek ki! Ezután a fentiek szerint járunk el: akik hallották a történetet, azok elmondják valakinek, akinek aztán tovább kell mesélnie azt.

**Történetmondás szerepben:** Másnap reggel az apa hazatér, s a lánya megpróbál magyarázatot adni a hangra, amelyet lefekvés közben hallott: Mit akart a hang? Mit tett a lány, amikor meghallotta a hangot? Milyen beszélgetés folyt kettejük között? A tanulók párokban rögtönözhetik az apa és leánya közötti beszélgetést. Az is elképzelhető, hogy az összes tanuló az apa szerepét játssza, a tanár pedig a lány szerepében válaszol az előző este történetekre vonatkozó kérdésekre.

**Közös mesélés:** A történet csoportos „visszamondása” hatásos segítséget adhat az éppen hallott vers vagy történet megértéséhez, értelmezéséhez. Körben ül a csoport – ebben a formában a teljes történet elmondása nem terhel egyetlen tanulót sem. Ahogy a történet körbejár, mindenki tetszése szerint tesz hozzá a saját szavaival. A résztvevők úgy is dönthetnek, hogy a mesélést mindaddig folytatják, amíg jobban meg nem ismerkednek a történettel: például az apa, a lány és a „hang” nézőpontjából is elmondhatják a történetet.

#### *Változat:*

Miközben a történet körbejár, a tanár adja a jelet a mesélő szerepének váltására.

### **Harmadik történet: Egy középkori vers**

*Lúdanyó iskolába megy* című könyvükben David Booth és Bob Barton ismertetik egy negyedik osztályos tanulókkal folytatott foglalkozásukat. A tanulók történetekkel reagáltak egy versre.

**Megjegyzés:** Mivel a következő drámapunka szorosan az angol szöveghez kötődik, a vers magyar nyersfordítását közöljük. (A szerk.)

Volt egy kis váram a tengerparton,  
Egyik oldalán víz, a másikon szárazföld.  
Kinyitottam a váram kapuját, s találgátok ki, mit találtam:  
Egy hölgyet találtam, csészével a kezében.  
A csésze aranyból volt, és borral volt töltve;  
Igyál, szép hölgy, s az enyém leszel!



**A történet megelevenítése:** A szerepjáték előtt az osztály a „hölgy” kifejezésre koncentrált, s úgy döntöttek, férjes asszonyról van szó. A „vár”, „hölgy” szavak középkori keretek közé helyezték a történetet. A tanulók különösképpen az utolsó sorról – „Igyál, szép hölgy, s az enyém leszel” – vitatkoztak sokat. Egymás után többen mentek ki az ajtó elé, s bekopogtak. Amikor az ajtó feltárult, különböző szerepekben más-más értelmezéssel álltak elő: egyikük boszorkány volt, aki varázsitalt kínált, a másik királynő, akit megfosztottak trónjától és vissza akarta szerezni hatalmát, a harmadik lovag, aki feleségül akarta venni a hölgyet.

**Történettábla:** Adjunk minden tanulónak egy nagy papírlapot, amelyet függőlegesen, majd vízszintesen négyrét hajtunk. Mindegyik negyedbe a vers egy-egy jelenetét kell rajzolniuk. A tanulókat megszámozva az azonos számúak kerülnek egy csoportba. A csoportok feladata: alkossanak történetet, majd az illusztrációkat használják fel a történetmondáshoz.

1. csoport: A vár története.
2. csoport: A szép hölgy története.
3. csoport: A borral töltött aranycsésze története.
4. csoport: Az ital átnyújtásának története.

**Történetszínház:** A tanulók csoportosan történetszínházi bemutatót készítenek – ehhez döntéseket kell hozniuk a narrátorokról és az akciókról. Mihelyt elkészülnek a versre épülő történetek, egymás után bemutathatók.

1. *változat:* A tanulók üvegre festett képet készítenek, amely a versben leírt történet egy részét ábrázolja.
2. *változat:* A tanulók elképzelik, hogy a király fogadta fel őket (a középkorban vagyunk), hogy a következő ünnepségen történeteket meséljenek.
  - a. A tanulók párokban dolgoznak. Egyikük egy falusi ember, aki most visszagondol annak a szép hölgynek a történetére, aki aranycsészből ivott. Eldönthetik, hogy a történet boldog vagy szomorú volt-e. A történetmondó kérdéseket tehet fel a falusi embernek, hogy ezáltal teljesebbé tegye a történetet.
  - b. A tanulók ezután párt cserélnek. Akik korábban falusiak voltak, most a királyi tanács tagjai lesznek, akiket azért fogadtak fel, hogy meghallgassák a történeteket, mielőtt azokat elmondják a királynak.
  - c. A történeteket leírják, hogy átadhassák őket a királynak. A tanulók párokban írják meg az „aranycsésze” történetét.

### **Történetszínház**

A történetszínházban az akciók és a mozgások a történet eljátszását szolgálják. Az alapvető technika az, hogy a dialógusok/narrációk sorainak elmondása mellett a tanulók, vagy egy külön előadócsoporthoz a sorokból következő vagy azok által leírt cselekvést is eljátszsa. A tanulók alkalmazhatják ezt a technikát olyan esetekben is, amikor a drámában általuk létrehozott szövegrésszel vagy történettel dolgoznak.

Mielőtt történetszínház formájában feldolgoznának valamilyen kiválasztott részt, a csoportban kiosztják a szerepeket. Narrátort vagy narrátorokat jelölnek ki, akik elmondják a történetet, a szereplők pedig egyszerre lehetnek narrátorok és a történet alakjai. Ha több szerep van, mint előadó, akkor egyes tanulók több szerepet is játszhatnak. Ha viszont több előadó van, mint szerep, az egyes szerepeket egynél többen is játszhatják, esetleg a történet szempontjából szükséges élettelen dolgot jelenítenek meg.

A történetszínházhoz általában egyszerű díszleteket és kellékeket használnak. A szokásos öltözéken kívül többnyire nincs is más jelmezre szükség, legfeljebb jelzésként egy-egy kabátra, sálra vagy kalapra. A bemutatót zenék, dalok, hangeffektusok, csoportképek és mozgások élénkíthetik. A történetszínház arra is alkalmas, hogy a nagyobb gyerekek együtt játsszanak a kisebbekkel.

### **Negyedik történet: Fabula olvasószínházi formában**

Célunk, hogy rövid mesét adjunk elő olvasószínházi formában, például az következőkben olvasható *A béka és az ökör* címűt. A párokban vagy kis csoportokban dolgozó tanulóknak először is el kell dönteniük, milyen alakokra van szükségük a mese bemutatásához. Aztán eldöntik, hogy lesz-e narrátor, s ha igen, akkor hány. (Dönthetnek úgy is, hogy az egyik figurára bízzák a narrátori szerepet is). Felolvassák a mesét, hogy megis-

merkedjenek a párbeszédes és az elbeszélő részekkel. A szöveg elkészítése során nyugodtan kihagyhatnak a párbeszédekből, akár meg is változtathatják vagy bővíthetik azokat. Előfordulhat, hogy meg kell mutatni a tanulóknak, miben is különbözik a szöveggönyvbéli párbeszéd a köznapi párbeszédtől! A tanulók arra is javaslatokat tehetnek, hogy milyen formában és módokon hangozzanak el a szövegsorok, hogyan kell állniuk, ülniük vagy mozogniuk a figuráknak. Kézmozdulatokat és arckifejezéseket is javasolhatnak.

Annak eldöntésére, hogy a tanulók sikeres szöveggönyvet írtak-e, alkalmazható az a megoldás, hogy a csoportok kicserélik szöveggönyveiket és felolvassák egymásét. A történetek az osztály közös szöveggönyvében is összegyűjthetők, ezeket aztán mások is előadhatják.

### **A béka és az ökör**

Egy béka ült a barátaival a tó partján. Mindannyian a közelben álló nagy, erős ökröt bámulták.

– „Bár én is ekkora lehetnék!” – gondolta a béka.

– „Hallgassátok csak! – szolt egyik barátja a nád közül. – Nem képes többre, mint álmodozni arról, hogy a mostaninál nagyobb legyen.”

A béka olyan kicsi volt, hogy az ökör észre sem vette. Viszont a békát, aki jól látta az ökröt, annyira elbűvölték annak méretei, hogy majd’ meghalt az irigységtől. Felfújta magát, amennyire csak tudta, s megkérdezte a többi békát, vajon most már nagyobb-e az ökörnél.

– „Még nem!”

A béka még nagyobbra fújta magát, s ismét megkérdezte:

– „Most ki..., ki a nagyobb?”

– „Az ökör” – felelte a barátja.

A béka felháborodott, s még nagyobbra fújta fel magát. Ezúttal annyira, hogy egyszerűen KIDURRANT!

– „Látjátok – mondták a többiek. – Nem nőhetsz nagyobbra, mint amekkora valóban vagy.”

TANULSÁG: Légy önmagad!

### **Az alábbiakban következik A béka és az ökör olvasószínházi változata.**

#### **Olvasószínház**

A olvasószínházban olyan anyagból készítünk szöveggönyvet, amelyet eredetileg nem előadásra szántak. A olvasószínházi eljárások lehetővé teszik a résztvevők számára, hogy például meséket dramatizáljanak, narrációkat és dialógusokat hozzanak létre. A olvasószínház nem igényli a tanulóktól, hogy kívülről megtanulják a szöveget, de mielőtt felolvassák a darabot, lehetőséget kell teremteni számukra, hogy gondolkozzanak és vitatkozzanak azokról a figurákról, amelyeket megjelenítenének.

A kórusbeszéd technikái igen jól alkalmazhatók az olvasószínházban. Az idő kezelése, a tempó és a ritmus éppoly kifejező lehet, mint az olvasók hangja.

A olvasószínház vizuális eszközökkel is élhet. A csoport például színpadi képekkel, tablókkal élénkítheti a szöveggönyvet. Minthogy a hallgatók a kimondott szavakra összpontosítják figyelmüket, takarékosan kell bánni a gesztusokkal és a mozgással. Lehetnek azonban olyan pillanatok, amikor egy vagy több alak jelentőségteli mozgása fokozza a drámai hatást.

A olvasószínházban dönteni kell arról, hogy miként adják elő a leíró részleteket és a párbeszédet. Például mindegyik előadó felolvashatja a narrátornak azokat a sorait, amelyek az ő figurájának gondolatait és cselekedeteit írják le; másik lehetőség, hogy a narrátor sorait kórusban olvassák. Az olvasószínház szándéka, hogy valamilyen irodalmi művet a maga „eredeti” formájában mutassanak be, jóllehet nem szükséges kiismerni annak minden szavát. (Ha szóról-szóra adják elő a művet, akkor is kísérletezhetünk olyan kifejezések beiktatásával, mint például „kérdezte” vagy „mondta az oroszlán”.)

Egyes olvasószínházi bemutatók maszkok vagy egyszerű jelmezek felhasználásával színpadszerűbbé tehetők, de csak oly mértékig, ameddig ez nem ront a vokális tisztaságon és hatáson.

1. NARRÁTOR: Egy béka ült a tó partján a barátaival.

2. NARRÁTOR: Valamennyien bámulták a közelben álldogáló nagy, erős ökröt.

1. BÉKA: Bárcsak én is ekkora lehetnék!

2. BÉKA: Hallgassátok csak! Nem képes másra, mint arról álmodozni, hogy nagyobb, mint amekkora valójában.

1. NARRÁTOR: A béka olyan kicsi volt, hogy az ökör észre sem vette.
2. NARRÁTOR: De a békát, aki viszont nagyon jól látta az ökröt, annyira elbűvölte annak mérete, hogy majd' meghalt az irigységtől.
1. NARRÁTOR: Felfújta magát, amekkorára csak tudta, s megkérdezte a többi békát, hogy most már nagyobb-e, mint az ökör.
2. BÉKA: Még nem!
2. NARRÁTOR: A béka tovább fújta magát, s ismét megkérdezte.
1. BÉKA: Ki..., ki a nagyobb most?
2. BÉKA: Az ökör.
1. NARRÁTOR: A béka felháborodott, és tovább fújta magát.
2. NARRÁTOR: Ezúttal annyira felfújta magát, hogy egyszerűen kidurrant!
2. BÉKA: Látjátok! Nem nőhetsz nagyobbra, mint amekkora valójában vagy.
1. BÉKA: És a tanulság?
- VALAMENNYIEN EGYSZERRE: Légy önmagad!

## További lehetőségek

Az alábbi huszonöt tevékenységforma segítségével a tanulók dráma, beszélgetés, olvasás, írás és a társművészetek segítségével fedezhetik fel a mesék világát.

### Dramatikus tevékenység

1. Mondjunk el egy mesét öt kimerevített képben!
2. Mondjunk el egy mesét táncdráma formájában (csak mozgással)!
3. Készítsünk rádiós (magnóra vett) interjút a történet egyik figurájával!
4. Készítsünk bábjátékot!
5. Rögtönözzünk jelenetet arról, hogy mi történik az egyik figurával a jövőben!

### Beszélgetés

6. Találjunk ki olyan kérdéseket, amelyeket a tanulók szívesen feltennének egy mesealaknak!
7. Készítsünk tévés (talkshow típusú) interjút a történet egyik alakjával!
8. Szervezzünk játékot, amelyben kérdéseket lehet feltenni mesékről!
9. A történet figurái bulira készülnek. Essen szó a jelmezekről, evésről-ivásról, a szórakozásról!
10. Találjuk ki az interaktív népmesemúzeumot!

### Olvasás

11. Készítsünk bibliográfiát a hagyományos mesékről!
12. Hasonlítsuk össze valamelyik mesének a változatait!
13. Készítsük el egy mese szövegváltozatát!
14. Nézzük meg egy mese képeskönyvi feldolgozását, beszéljük meg az illusztrációk használatát!
15. Alkalmazzunk egy mesét olvasószínházra!

### Írás

16. A figurák és a díszletek megváltoztatásával írjuk meg és adjuk közre egy mese modernizált változatát!
17. Írjunk naplóbejegyzést egy mesefigura nevében!
18. Írjunk levelet egy mesefigura szerepében egy tanácsadással foglalkozó újságírónak!
19. Mondjuk el a történetet vers formájában!
20. Foglaljuk össze a történetet 100 szóban!

### Vizuális alkotások

21. Készítsük el egy mesealak maszkját, amelyet a mese történetszínházi előadásában használunk fel!
22. Készítsünk illusztrációt egy mese új kiadásához – a mese tetszőleges jelenetéhez!
23. Készítsünk körözési plakátot egy gonosz mesealokról!
24. Készítsünk szobrot egy mesealokról!
25. Készítsünk diorámát, amely egy mese díszleteit mutatja be!