

Ebből már szinte egyenesen következnek azok a beszélgetések, amelyeket a győri Könyvszalomon szoktam vállalni, leginkább a Műhelyhez köthető szerzőkről és/vagy azok műveiről.

A másik ilyesféle misszió (10 évvel ezelőttig) a különböző továbbképzések tartása (gyakran faluról falura, iskoláról iskolára járva) és a zsűrizés. (A témafolyam itt leginkább a drámajáték, a színjátszás és a versmondás – ebben a sorrendben.)

A legjobban azonban azt a közeget szerettem (szeretem ma is), amelyben a legtöbbet tanulhattam és talán adhattam is egyszerre. Ez pedig a Magyar Drámapedagógiai Társaság és a Marczibányi Téri Művelődési Központ. Annyi egymást félszavakból is értő kollégával, jóbaráttal tudok ott találkozni, hogy néha egy-két hónapra is feltöltődöm, és újra van kedvem dolgozni akkor is, ha nagyon fáradt vagyok. (Sajnos, a mostani időbeosztásom már nem teszi lehetővé, hogy gyakran előforduljak a „Marczi-téren”, de pl. a Kaposi László-féle tanfolyam vizsganapját ki nem hagynám.) Ráadásul nemrégiben¹² olyan szívmengető eseményen lehettem jelen, amelyik még arra is rávett, hogy ezer más munkám mellett megírjam ezt a cikket. Mezei Éva-díjat kaptam ugyanis. Erről pedig tudjuk, hogy tulajdonképpen azok a kollégák adják, akik maguk is megérdemelték már. Szóval a kis ünnepélyen megjelent családtagjaimon, drámatanár és színjátszó-rendező kollégáimon kívül, a tanítványom laudációja mellett nem csupán szív-öröm ez számomra, hanem hatalmas megtiszteltetés.

Thália szekerétől a kasszandrai jóslatokig

Vatai Éva

A görög mitológia tanításakor (dráma, irodalom) nagy hasznunkra lehetnek a drámajátékok. Már évek óta azt tapasztalom, hogy a görög nevek megtanulása nem könnyű, és e nevek játékon belüli használata sokat segíthet a bevésésben. De jól motiválhat az órák során a történetek játékos felelevenítése is. Van még érvem a mitológia játékos elmélyítésére: egyrészt az, hogy a többezer éves, ósdiak tűnő történeteket újra és újra feldolgozzák nem csak új színdarabokban (Shaw: Pygmalion, Tasnádi István: Fédra fitness), hanem filmekben is (*Oidipusz király* – Pasolini, *Médea* – Lars von Trier), de ugyanúgy felbukkannak motívumai a legmodernebb alkotásokban. (*Egy szent szarvas meggyilkolása* – Yorgos Lanthimos, *Hatalmas Aphrodité* – Woody Allen). Másrészt szeretném bizonygatni, hogy a mitológia nem *Az éhezők viadalá*-val vagy a *Trónok harcá*-val kezdődik: azok csak jó étvággal táplálkoznak a „görög toposzok tárljából”.

Esti mese

Otthon készülj fel arra, hogy elmesélj egy történetet a többieknek az előző órán kihúzottak közül. Én 20 témát teszek a kalapba, amelyek a legismertebb mitológiai történetekre utalnak (Danaidák, Orpheusz és Euridiké, Oidipusz, az Aranygyapjú, Phaidra stb.), ezzel elkerülve azt, hogy ugyanazt a történetet válassza több ember. Egy történet elmesélése max. 2 perces lehet, s kérem őket, hogy kerüljék el a felesleges tulajdonneveket! Az első dupla órát a mesélésre szánom. Ennek nagy előnye, hogy egy fiatal „profi módon”, a többi pedig hallás után ismeri a történetet. Kialakul általa a közös tudás.

Némajáték

Kiscsoportokban némajátékban mesélik el a választott történetet! Cél: a történet felismerése.

Tárlatvezetés

A Görög Mitológia Múzeumában vagyunk, amely gazdag tárháza tárgyakkal, dokumentumoknak. Minden csoport kihúz egy cédulát, amelyen a magyarázandó tárgy, dolog vagy fogalom található.

„Kedves látogatóink, itt látható...”

- Thália szekere
- Sziszifoszi munka
- Ariadné fonala
- Aranygyapjú
- Tantaloszi kínok
- Diogenész hordója
- Szküllá és Kharübdisz

¹² 2017. november 18-án

- Médea fátyla
- Nesszosz inge
- Pandora szelencéje
- Erisz almája
- Kasszandrai jóslat
- a trójai faló

Híres párosok – problémák

Összetett, de nagyon mókás játék. A páros improvizációra jelentkezők egy mitológiai párost és egy problémát húznak. A kétperces beszélgetés közben egy problémát kell megoldaniuk olyan módon, hogy közben folyamatosan információt adjanak a mitológiai páros mivoltukról is.

- Klüteimnésztra – Aigisztosz
- Héraklész – Déianeira
- Orpheusz – Euridiké
- Oresztész – Elektra
- Oidipusz – Iokaszté
- Antigoné – Kreon
- Parisz – Heléna
- Phaidra – Hüppolitosz
- Odüsszeusz – Penelopé

Néhány lehetséges probléma: lusták a szolgák, elfogyott a havi appanázs, túl meleg van, sok a szúnyog, rágós volt az ebédnél a hús, túl hangosak a szomszéd gyerekei, túl messze van a jósda, edzeni kellene az olimpiai játékokra, ismét háborúba kell menni

Odüsszeusz blogja

Ez kiscsoportos írásbeli munka.

Odüsszeusz egy-egy választott kalandjáról íratunk blogot. Ne eresszük bő lére, hanem dióhéjban meséljük el, például valamiféle sürgető körülmény hatására!

Thészeusz Rádió

Ez is kiscsoportos, hosszabb előkészítést igénylő, igen kreatív munka. A rettenthetetlen hősnek nagyon sok veszélyes kalandban volt része, amelynek egy része történelmi tény, más része kitalált (Minotaurusz története, Phaidra, Phaia vaddisznó legyőzése, a fogadós Prokrusztész megölése stb.). Találjunk ki egy-egy történetet, s rádiós műfajban meséljük el. Természetesen ez álmitosz is lehet!

Mitológiai dilemmák – belső hangokkal

- Prométheusz, (ne) lopd el a tüzet, mert...!
- Agamemnon, (ne) áldozd fel Iphigéniát, mert...!
- Glóbusz, (ne) dobd le a földgolyót, mert...!
- Odüsszeusz, (ne) menj még haza, mert...!
- Szisziphosz, (ne) görgesd felfelé azt a követ, mert...!
- Médea, (ne) áldozd fel a családodat egy ismeretlen férfiért, akit szeretsz, mert...!
- Prokrusztész, (ne) csonkítsd meg a vendégeidet, mert...!
- Ariadné, (ne) segíts Thészeusznak, mert...!

Cápa

És legvégül egy ismert játék – a Cápa – használata a görög dráma kapcsán. Kiosztom az 5 alapnevet (ezek ismerete kötelező!) egy-egy diáknak: *Aiszkhülosz*, *Szophoklész*, *Euripidész*, *Arisztophanész*, *Arisztotelész*. A kör közepén álló „cápa” elindul az egyik fiatal felé, akinek a többiek kórusban, hangosan kiabálják a nevét – ez megvédi őt.

Így 10 perc alatt elérem, hogy mindenki megtanulja az öt nevet – ami az érettségire is kell majd!