

Szösszenetek

Vatai Éva

A tanítási dráma és a drámajátékok tanári módszereim visszavonhatatlan és elidegeníthetetlen részét képezik. Sokszor nem is tervezem, „csak úgy jön magától.” Mert szükségesnek érzem egy téma más módon történő megközelítését, mert igény van egy lazább tevékenységre, vagy mert unom az óráimat – s akkor előfordulhat, hogy más is unja. Legyen az játék vagy beszélgetés drámás eszközökkel, idegen nyelvi gyakorlás, egy téma más aspektusból való megközelítése, alaposabb feldolgozása – a lényeg, hogy ne csak én osszam az észet. (Nehéz ezt egy tanárnak elkerülni: tapasztalatokból származó bölcsességét annyira szeretné átadni!)



Hasznos lehet a drámajáték egy téma kiaknázására, új utak keresésére is. Például egy színjátszó foglalkozáson. Az egyik idei francia nyelvű színdarabunk címe: *A falakon túl*. Arról szól, hogy egy fiú kilép a családi fészekből a világba, s a külvilágban milyen dilemmákkal, problémákkal találkozik. Mivel közeleg az érettségi, a pályaválasztás, a téma aktuális volt és nagy energiákat szabadított fel. De a csoport összetétele miatt eszközöket kellett találnom ahhoz, hogy a filozofikus szintről leszálljunk a földre. Gyors ötletbörze után, közvetlenül használtam náluk a BELSŐ HANGOK konvenciót, aztán ezek a kórus által mondott érvek tették ki a darab szövegének jó részét.

Belső hangok (érvek – ellenérvek)

- Egy általad ismeretlen férfi ver az utcán egy általad ismeretlen nőt. Beavatkozol?
- Lejárt a munkaidőd, és fél órán belül randid van. A lány telefonszámát elfelejtetted elkérni, csak az időt és a helyet tudod. A főnököd még egy órányi sürgős munkával bíz meg. Elfogadod-e?
- Egy szervezet keres meg, amelynek céljaival, tevékenységével egyetértesz. Szeretné, ha a holnapi nap során részt vennél egy fontos akciójukban: nagy szükség van a szaktudásodra. De te holnap barátaiddal kirándulni mennél. Mit válaszolsz?

A jövőbe repített bennünket egy kezdetben tréfás, később komolyra forduló KÉTPERCES INTERJÚ – játékos formában került terítékre az a téma, amelyre sokszor hallgatás, vállvonogatás vagy sematikus – gondolat- és kérdőjelekkel teletűzdelt – narráció a válasz.

Osztálytalálkozó

A fiatalokat párokban elküldöm a terem különböző pontjaira, akár a KÉTPERCES INTERJÚ-ban. Egy-egy percet beszélhetnek egymással. A beszélgetési téma: *Mi lett velünk 20 év múlva?*

A bemutatkozó páros egyike a széken ül, háttal a bemutatójának, aki a többiekkel szemben állva bemutatja a széken ülőt ezzel a mondattal indítva: *Képzeld, az osztálytalálkozón ott volt X is, s azt mesélte magáról, hogy...* (és itt felépítve elmeséli X életútját, sorsát – 1 perc alatt). X-nek a végén lehetősége van pontosítani a hallottakat.



Ha egy rossznak minősített esemény éri vagy fenyegeti a közösséget, gyakran előveszem a következő játékot. Voltaire filozófiai pikareszk regénye azt a leibnitz-i tételt kívánja felülírni, miszerint ez a világ a világok lehető legjobbika. Így a bennünket ért „rossz” gondolatban „jóba” fordítható, jó oldalról is látható. Cél, hogy csak a pozitív oldalról közelítsük meg a témát, s ne mondjunk kitalált dolgot, vagyis ne használjunk hamis érveket.

Candide

Például: Bevezetik a heti 5 órás tesit!

- *De jó, legalább erősek és egészségesek leszünk!*
- *De jó, legalább nem kell edzőterembe járnom sok pénzért!*
- *De jó, legalább hetente ötször láthatom Kati nénit!*

Más szinten próbálom azt közvetíteni feléjük, hogy a jó és a rossz pusztán sajátos, leegyszerűsített minősítése a dolgoknak, amelyeket aztán hajlamosak vagyunk e minősítés szerint címkézni.

Jó és rossz meséje

Először kihívok három fiatalat a folyosóra, s felolvasom nekik ezt a történetet.

Egy kínai történet szerint egy idős földművesnek volt egy öreg lova, amellyel a földön dolgoztatott. Egy nap a ló elszabadult, s eltűnt a dombok között. Amikor a szomszédok kifejezték sajnálatukat a szerencsétlenség miatt, csak ennyit mondott: – Szerencse vagy szerencsétlenség? Ki tudná azt megmondani? Egy hét múlva a ló visszatért a dombok közül egy ménes vadlóval, és amikor a szomszédok a földműves szerencséje miatt örvendeztek, ő ismét ezt mondta: – Szerencse vagy szerencsétlenség? Ki tudná azt megmondani? Amikor az idős emberfia megpróbálta betörni az egyik musztángot, leesett a lóról, és eltörte a lábát. A szomszédok megint sajnálkoztak. Nem úgy az idős ember, aki csak ennyit szólt: – Szerencse vagy szerencsétlenség? Ki tudná azt megmondani? Néhány hét múlva bevonult a hadsereg a faluba, és besoroztak minden hadra fogható fiatalembert. Amikor az idős földműves fiát a törött lábával meglátták, lehagyták a listáról. – Szerencse volt ez, vagy szerencsétlenség? Ki tudná azt megmondani? (Nézőművészeti Kft. Vak-ság című előadása)

Egyenként bejönnek a többiek elé: az első némajátékkal, a második hangokkal, a harmadik pedig szavakkal elmeséli a hallott történetet. Mikor már „miénk” a történet, kiscsoportokban tovább dolgozunk rajta: azt kérem, beszéljék meg a történetet a kiscsoportokban, s folytassák ugyanilyen események sorával, amelyek először rossznak/jónak tűnnek, majd „megfordulnak”.



Az infinitívusszal való játékokat azért tartom nagyon hasznosnak, mert a szó szótári alakja is „tanít” (Melyik a négy csoportból?), de azért is, mert gazdagon bővíthető minden más szintagma irányában. Másrészt a jegyzetelés formája, tehát segítségével cselekménysorok „listázhatók”.

Történetmesélés infinitívus-os szerkezetben

1. Megkérek egy fiatalat, hogy némajátékban játsszon el egy adott történetet, amelyet aztán meg kell ismételnie. A többiek képzeletbeli listára írják fel, amit csinált. Ennél a játéknál igyekszem arra szoktatni őket, hogy főnévi igenevet tartalmazó szerkezeteket, és ne csupán főnévi igeneveket használjanak. (*chanter une brève chanson, manger quelque chose de bon* etc.)
2. Kis csoportokban adott tevékenységet bontunk részcelekvésekre, és időrendi sorrendben listázzuk ezeket.
Például: osztálytalálkozót vagy tüntetést szervezni, buliba menni, külföldre utazni, karácsonyestére készülni, tisztálkodni, dolgozatra készülni stb.



A térnek a székekkel való leválasztását, s a **körbenülést** nagyon szeretik a fiatalok: kiragadja őket a mindennapokból, „megtöri a rendet”. Ezek a játékok arra az esetre alkalmazhatók, amikor már meglévő szókinccsel szeretnénk gyakoroltatni egyszerű nyelvtani szabályok elmélyítésével. Körbe rakjuk a székeket, de a mozgás csak a leülésre-felállásra korlátozódik. Feldobhatja az órát egy-két apró kellék, amelyek egy drámateremben eleve megtalálhatók (*pl. kosár, bőrönd, edény*). Ebben a játékos tevékenységben pusztán szókinccsel gyakorlunk, amelyre nagy szükség van az idegen nyelv oktatása során.

Körbenülős játékok

Menjünk piacra! – A tanár középre tesz egy kosarat. Ülésből indítunk: felállhat az, aki „beletesz a kosárba” (annak megnevezésével) gyümölcsöt vagy zöldséget. Névelővel vagy névelő nélkül: ezt az elején kössük ki!

Menjünk boltba! – Leülhet az, aki megnevez egy árut. A következő körben az árut mennyiséggel együtt kell megnevezni (egy zacskó cukor, egy üveg kóla, két tábla csoki stb.)

Süssünk sütit! – Az ülő feláll, ha olyan árut nevez meg (pontos mennyiséggel), amely egy süti sütéséhez illik. Például: *A diák agya*. Mi vagyunk maga az iskola. Tömjük tele egy diák agyát eseményeket évszámokkal, országokat lakosuk számával stb. Az információnak egy szöveges részből és egy számból kell állnia.

Mi kell a jó horrorfilmhez? – Filmrendezők vagyunk, s jól tudjuk, mi kell egy igazi horrorfilmhez (*pl. öt liter vér, levágott fej stb.*).

Pandora szelencéje – Itt a szelencéből kiszabadult összes káros és veszélyes dolog neve kimondható névszó vagy mondat formájában.



Nem kell semmilyen kellék a következő két játékhoz, csak sok-sok kreativitás és egymásra figyelés. Erősíti a kollektív munkát, az egymásra való odafigyelést.

Zajok

A játéknak két fázisa van. Az elsőben a csoport egyik fele lecsukja a szemét, öt gyerek pedig zajokat ad ki a testén vagy a keze ügyében levő tárgyakkal. A zajokat a tanár sorjában megismételteti. Az eddig becsukott szemű gyerekek elmesélhetik a zajok alapján bennük kialakuló történetet – amelyek teljesen különbözőek lesznek. A második fázisban háromfős csoportokban küldöm el őket dolgozni: egy zajokkal illusztrált történetet kell kitalálniuk és begyakorolniuk, amelyet majd elmesélnek a többieknek, akik csukott szemmel hallgatják őket.

Portrék

Ez a játék leginkább a szövegértést és a nyelvi kreativitást szolgálja. Beviszek egy portrét, és elmondok mellé egy általam kitalált történetet. Valakit megkérek, hogy ismétlje el az általam megadott információkat. (Így mindenki kétszer hallja a történetet)

A játékosok tehetnek fel kérdéseket, amelyek újabb információkat visznek be a történetbe.

Az óra második részében „kiradirozzuk” a történetet, s ők találnak ki a portré alapján kis csoportokban egy újat, melyet egy „rapporteur” foglal össze a többiek előtt.

A kút

Varga Tamás

Csoport: 16-22 év közöttieknek ajánlott a foglalkozás (lehetnek középiskolások vagy egyetemi hallgatók is). A csoport optimális létszáma 15 fő körüli. Az jó, ha a csoport alapszintű (diák)színjátésoi tapasztalattal rendelkezik, de ez nem kritérium.

Fókusz: Ragaszkodhatunk-e a jelenlegi kényelmes életformánkhoz akkor is, ha tudjuk, hogy az hosszútávon végzetes lehet?

Tanítási terület: a Föld nyersanyagainak kiaknázása és felhasználása terén a felelősségvállalás, döntési helyzetek megélése

Időtartam: 3 óra

Kellékek: filctollak, két nagy papírlap, a Bölcsök tanácsának levele, térkép, a követ (2) ősi pergamenje és egy fehér pasztell-, vagy zsírkréta, a követ kabátja, a bölcs egy ruhadarabja, vagy egyéb kelléke (sál, bot, lepedő, kötés a fejen...)

1. Narráció

Valahol egy messzi-messzi galaxisban van egy kis bolygó. Ennek a kis bolygónak az ismert részét hatalmas vörös sivatag borítja, amit égbenyúló, borotvaéles peremű hegyek vesznek körül, az ismeretlen részét pedig... senki sem ismeri. A hatalmas vörös sivatagnak a kellős közepén egy mély kút található, ami köré egy különleges, egyedi és egyszeri település épült. Itt élnek a békés természetű *nektorok*, akiknek a legnagyobb kincsük *a kút*. Ebből a kútból nyerik egyetlen erőforrásukat, az ezüstös fényű energiával ragyogó nektárt.

A nektoroknak van egy különleges képességük, amivel a nektár folyékony anyagszerkezetét kedvük szerint át tudják alakítani és formálni, tehát képesek a ruházkodáshoz vagy például az építkezéshez szükséges különböző tulajdonságokkal rendelkező anyagok előállítására, de számtalan féle-fajta ételt és italt is a nektárból készítenek. A hétköznapi használati eszközök megalkotása ugyanúgy nem okoz gondot nekik, mint az összetettebb szerkezetek megformálása, melyek működtetéséhez a nyers nektárt használják fel energiaforrásnak.

A nektorok már számtalan sikeres kísérletet tudhatnak maguk mögött, gyógyszerrel azonban nem sikerült létrehozniuk, és a bolygót sem sikerült elhagyniuk a nektár segítségével. A felhasználási lehetőségek viszont még mindig nincsenek teljesen kiaknázva.

(A nektárformáló képesség használati szintje lehet több fokozatú is, pl. kezdő, haladó és mesteri.)

emelt kézzel áll a vörös földre fűrt lyuk két oldalán, a földből cikázó energianyalábok törnek ki, melyek körülölelik őket. A baloldali hármastól ismeretlen írásjelek vannak. A pergamen másik oldalán ugyanezzel az írástílussal két szó van írva, alatta pedig Bakyr Tenuzi aláírása.

Elmondjuk, hogy ha a krétát a pergamen közelébe viszik, ezüstös fénnel világítani kezd, ha pedig 4-5 lépésre távolítják tőle, akkor kialszik a fénye.

- Mit ábrázol a kép?
- Miért hozhatott magával fehér krétát?

3-4 csoportban tegyenek javaslatokat a következőkre:

- Mit jelenthet az írás a lap hátulján?
- Mit jelent az írás a hármastól?
- Miért világíthat a kréta a pergamen közelében?

Beszéljük meg, hogy az egyes csoportok milyen megoldásokat találtak és ismertessék az indoklásokat!

Az értelmezési lehetőségek közül néhány:

- Bakyr Tenuzi nevéből megfejtethetik a három alak fölötti írásjeleket, melyek jelentése: KÚT – KI - NYIT.
- A Követ nevében benne van a megfejtés: KÚT – BE - ZÁR betűi is.
- Ha a fehér zsírkrétával a jobboldali három alak fölé írják, akkor elmondjuk, hogy a nektár fortyant egy nagyot, és magába omlasztotta a kút száját, örökre bezárva azt, a vörös homokban pedig zöld növényzet csirái tűnnek fel és lassan növekedésnek indulnak.

Ha megtalálták a fenti megoldást, mondjuk el, hogy az üvöltők abbahagyták a támadást és percekben belül visszavonultak. Játék közben elvehetjük a papírt és kicserélhetjük egy másikra: az átalakult képen a kút bezárult és a sivatag helyett zöld növények csavarodnak minden irányba, és ha a sivatagra néznek, azt látják, hogy a földből apró zöld csírák kelnek ki.

Ugrás a **16. pontra**.

Ha túl sokáig nem sikerül megfejteniük a rejtvényt, akkor közöljük, hogy az üvöltők rohama egyre közelebről hallatszik (*bejátszható az üvöltők hangjának felvétele*), ezért nagyon kevés idejük maradt, és ha továbbra sem járnak sikerrel, akkor ugrása a **13. pontra**.

15. Egyéb megoldások

- Ha bármilyen más megoldást találnak, akkor abba az irányba tereljük az eseményeket, hogy próbálják bezárni a kútat. Minden ésszerű megoldást el lehet fogadni. Ugrás a **16. pontra**.
- Ha a javasolt megoldások egyike sem elfogadható, vagy nem kivitelezhető, akkor közöljük, hogy az üvöltők rohama egyre közelebről hallatszik, ezért már csak nagyon kevés idejük maradt (adjunk 2 percet), és ha továbbra sincs ötletük, akkor ugrás a **13. pontra**.

16. Lezárás

- Kik lehettek a nektorok?
- Kik lehettek az üvöltők, és miért támadták a nektorokat?
- Ki volt a követ, honnan jöhetett, és miért áldozta fel magát?
- A nektorok mit veszhetnek, és mit nyerhetnek a kút bezárásával?
- Hogyan értelmezhető a Bölcsök Tanácsa következő mondata? „A kérdés váza meghatározza a válasz szerkezetét.”
- Mi a legfontosabb egy probléma megoldásában?

MEGJEGYZÉSEK

A lezárásnál érdemes úgy beszélgetni a játzókkal, mintha egy filmet láttak volna, de hasznos lehet, ha közben kapcsolódási pontokat is keresünk a valósághoz. A narráció elejétől kezdve az egész foglalkozás végéig egyes játékszakaszoknál meg lehet alapozni a hangulatot zenei aláfestéssel (pl: 2-Hours Epic Music Mix | The Power Of Epic Music – Full Mix Vol. 2, 3). Ez teljesen beszívja a játzókat a történetbe: résztvevői visszajelzések szerint olyan érzésük volt, hogy tényleg nagyon fontos az, amit épp csinálnak, és filmszerűvé válik a játék. *(A zene csak aláfestésre szolgál, takarékosan kell bánni vele, mindig igaz rá, hogy a „kevesebb több lehet”, gyakran le kell állítani, és érdemes más-más hangulatú zenét választani pl. a csatajelenethez, a győzelemhez, a vereséghez.)*