

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)színházi 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.)

2. A tervezés – egész csoportos munka

- Hogyan néznek ki a nektorok? (bőr, haj, szemszín, arcvonások, izmosak/véznák, magasak/alacsonyok, stb.)
- Milyen stílusban öltözködnek és építkeznek?
- Mi a neve a nektár-átalakító képességnek és hogyan működik?
- Milyen szakmákra van szükségük?
- Milyen ételeket és italokat készítenek?

3. Narráció

A nektorok társadalmában két fő kaszt és egy polgári kaszt létezik:

Az **Őrzők** a legfőbb kaszt tagjai, akik mindig *X-en* vannak (és itt *a játsszók létszáma következik*). Az Őrzők a kút legfőbb őrői és népük kizárólagos döntéshozói. Ők a bírák, a hadvezérek, tehát ők a nép legfőbb vezetői.

- Az Őrzők között nincsenek rangok, egységes erőt képviselnek, és együtt alkotják a vezetői kasztját.
- Ha egy Őrző valami oknál fogva mentálisan sérül, és alkalmatlanná válik a döntéshozatalra, a **Polgári kasztba** kerül.
- Ha pedig fizikailag válik alkalmatlanná és képtelen csatába vonulni, de szellemileg alkalmasnak bizonyul, akkor a második főkasztba, vagyis a Bölcsék Tanácsába kerül.

A **Bölcsék Tanácsa** tehát az idősebb vagy sérülések miatt harc képtelenné vált veterán Őrzőkből áll. Legfontosabb feladataik:

- javaslatokat téve irányt mutathatnak az Őrzőknek és tanácsokkal láthatják el őket,
- a Polgári kaszt életerős és tette kész nektorai közül egy napon belül kell új tagot választaniuk az esetlegesen távozó Őrzők helyére.

Tehát a Polgári kasztba egyértelműen a polgárok, vagyis a nép tartozik.

A Bölcsék Tanácsának képviselői csak javaslatot tehetnek, döntést viszont nem hozhatnak.

Döntéseket csak az Őrzők hozhatnak.

4. A Bölcsék Tanácsának levele

Mondjuk el, hogy a Bölcsék Tanácsa levelet küldött az Őrzőknek, és adjuk át nekik.

Tisztelt Őrzők!

Elérkezett a felkészülés ideje. Az utolsó csata óta népünk száma 244 főre csökkent, és sajnos a lakosság több mint fele vagy túl fiatal, vagy túl öreg már, vagy a rejtélyes betegség gyengítette le annyira, hogy kénytelenek leszünk nélkülözni a harcban. Napjainkban már csak ritkán érjük el a 65 éves kort, de még így is az üvöltőkkel vívott csatákban halnak meg a legtöbben. Jelen pillanatban tehát Önökkel együtt, tisztelt Őrzők, összesen 93 harc képes nektorra számíthatnak az idej csatában.

Hamarosan a békés évszakok végéhez érünk – eljön a felkészülés és a fegyverkezés ideje.

A Bölcsék Tanácsa tisztelettel javasolja, hogy kezdjük meg a falak megerősítését és töltsük fel fegyverraktárainkat, mert az üvöltők hamarosan hordákba verődnek, hogy megrohamozzanak bennünket. Mint eddig minden évben, idén is biztosak lehetünk a támadásban, hiszen az üvöltők addig nem nyugszanak, míg el nem foglalják a kutat.

Igaz, hogy rengeteg áldozatot szedtek már sorainkból az üvöltők, de az Őrzők bölcsességében és a nektorok rátermettségében bízva hisszük, hogy ez alkalommal is fölényes győzedelmet aratunk, és idén is visszaverjük az üvöltők vad rohamát.

Bizonyos, hogy nem a győzelem kérdéses, hanem veszteségeink mértéke.

Hatékony munkát kívánunk a tervezéshez!

Tisztelettel,

a Bölcsék Tanácsa

U.i.: A sivatagot még soha nem hagyta el nektor, és a hegyeken túl sem járt még senki.”

Vitassuk meg a következő kérdéseket:

Mit tudtunk meg a levélből? Húzzuk alá a fontos részeket a levélben! (Az alábbi kérdések közül némelyik csak az ismétlést szolgálja, de vannak olyanok is, amelyek szabadabb alkotási lehetőséget kínálnak a résztvevőknek.)

- Kik/mik lehetnek az üvöltők?

- Miért maradtak a nektorok ennyien?
- Hányan lehettek korábban a nektorok?
- Mi lehet a rejtélyes betegség és mik lehetnek a tünetei?
- Mit jelenthet a nektorok számára (illetve milyen érzéseket válthat ki bennük) a „Hamarosan a békés évszakok végéhez érünk – eljön a felkészülés és a fegyverkezés ideje.” mondat?
- Mire utalhat az utóiratban olvasható mondat?

5. Az üvöltők

Ahogy a múlt eseményein gondolkodnak, egy idő után mindenki fülében ott visszhangzik az üvöltők hangja. Ezt a hangot a nektorok soha nem tudják elfelejteni.

Hallgassuk meg az üvöltők hangját! *(Érdemes ehhez egy erős érzelmi hatású, de más asszociációk felé nem nyitó hangfelvételt választani.)*

- *(A hangokból és az eddig megtudottakból kiindulva)* Hogy nézhetnek ki az üvöltők?
- Milyen jellemvonásaik lehetnek?
- Milyen képességeik lehetnek?

A közös egyeztető megbeszélés után 3-4 csoportban készítsünk rajzokat az üvöltőkről!

6. Térkép – épületek

Tegyünk ki egy nagy papírlapot, aminek a közepére a kút, a lap szélére pedig három hegyet rajzoljunk be előre úgy, hogy a kút körül jusson még bőven hely.

- Tanári irányítású egész csoportos munkában írjuk fel cédulákra a település legfontosabb épületeit!
- A cédulákat helyezzük el a térképen! *(Az elhelyezés mellett rajzolni is lehet.)*

7. Írásos gyűjtőmunka – a nektorokról

A kútnak köszönhetően a nektoroknak mindenük megvan, amire szükségük lehet. Egy nagy papírlapra rajzoljunk 3-4 centrikus kört és tegyük fel a következő kérdést:

- Mi lehet a legfontosabb a nektoroknak, mire van szükségük az élethez?

Fontossági sorrendben a középső körtől a széle felé indulva mindenki írja bele azokat az elemeket, amiket fontosnak tartanak.

1. (könnyebb) megoldási lehetőség:

- Egyenként beszéljük át a beírtakat!
- Kössük össze az egymáshoz kapcsolódó pontokat!
- Próbáljuk meg kategóriákra bontani és megnevezni az egymáshoz kapcsolódó csoportokat!

2. (nehezebb) megoldási lehetőség:

Miután felállították a fontossági sorrendeket, kérdezzünk rá, hogy miért pont ezt vagy azt tartják fontosnak, a másikat pedig miért nem. Ha úgy tűnik, hogy valamiben már biztosak, akkor is kérdezzünk rá a lehetséges alternatív megoldásokra. Készítsük a játszókat gondolkodásra és akár a saját véleményük felülbírálására. Például:

- Mi a fontosabb a kút vagy a nektorok (nép)? *(Nektorok nélkül elpusztul a kút, a nektár nélkül viszont erőforrás nélkül maradnak a nektorok.)*
- A vezető kaszt van a polgári kasztért, vagy a polgári kaszt a vezető kasztért? *(Ha nincs vezető, akkor a nép döntés- és cselekvésképtelenné válhat, a széthúzás kockázata meggyengítheti a népet, nép nélkül viszont a vezetők elveszítik létjogosultságukat.)*
- Mi a fontosabb, az élelem, vagy a fegyver? *(Élelem nélkül éhen halnak, fegyver nélkül viszont nem tudják megvédeni a nektárt, amiből az élelem készül.)*

A kérdések célja egyes esetekben lehet az is, hogy a résztvevők elbizonytalanodjanak abban, amiben épp meg vannak győződve, és közelítsék meg másik oldalról is a kérdést. Ha felismerik, hogy nincs jó válasz, csak jó kérdés, akkor sikerült eltávolodni a problémától és új szemszögből közelíthették meg azt. De el kell távolodniuk a kérdéstől is ahhoz, hogy felismerjék és átlássák a probléma szövetét. (A 2. megoldási lehetőségnek a lényege a következő: a kérdés váza meghatározza a válasz szerkezetét.

8. Térkép – védelem

Alkossunk 3-4 csoportot, majd minden csoportnak adjunk egy-egy feladatot:

- Hogyan helyeznéd el a védőfalakat?
- Milyen fegyvereket alkotnátok a nektárból?
- Milyen típusú osztagokat állítanátok fel?
- Milyen csapdákat készítenétek és hova tennétek őket?

A csoportok ismertessék egymással a javaslataikat, beszéljék meg a többiekkel és rajzolják be a térképre azt, amiben közösen megegyeztek!

9. A csata – állókép

Mondjuk el, hogy a tervezés közben ételt és italt hoztak be nekik egy asztalra és nekilátnak a lakomának. Közben eszükbe jutnak a tavalyi csata eseményei, és a munka utáni lazítás és iszogatós közben az Őrzők anekdotákat mesélnek egymásnak.

Három csoportba osztva jelenetekben vagy állóképekben (bemozdítva vagy gondolatkövetéssel) mutassanak meg több anekdotát is úgy, hogy csak a nektorokat játsszák el, az üvöltőket pedig csak elképzeljük.

A jeleneteket alapul véve közösen jelenítsék meg a csata három fázisát:

- az üvöltők rohama közeledik a védőkhöz
- a nektorok és az üvöltők csatája
- a győzelem pillanata

Mutassuk meg mindhárom állóképet úgy, hogy a győzelem pillanata van a terem közepén, a másik kettő pedig jobbról és balról. Gondolat-kihangosítással meg is szólíthatjuk őket.

10. Az Őrzők gyűlése

A tanár szerepben. Kellék: sál, a nyak köré van csavarva.

A székeket rakjuk körbe, és mondjuk el, hogy a Bölcsék Tanácsa egyik képviselője meghallgatást kért az Őrzőktől, majd nyissuk meg a gyűlést:

„Köszönöm, hogy részt vehetek az Őrzők gyűlésén! A Bölcsék Tanácsát ma én fogom képviselni, és mivel vérszesen közeleg az üvöltők hava, sürgető kérdést javasolnék megvitatásra.

Mint azt a jelentésünkben olvashatták, népünk évről évre fogyatkozik és a rejtélyes betegség is egyre több áldozatot követel. A legtöbb életet mégis az üvöltők szedik. Kérem az Őrzőket, hogy tűzzék napirendre az üvöltők végleges kipusztítását, mert úgy véljük, hogy 5-10 év múlva már a fajunk fennmaradása lesz a tét. Nem a győzelem kérdéses, hanem a veszteségeink mértéke, ezért el kell távolodnunk a kérdésektől ahhoz, hogy megtaláljuk a helyes választ. A kérdés váza meghatározza a válasz szerkezetét.”

A továbbiakban javasol(hat)juk az Őrzőket játsszóknak, hogy:

- vonják le a következtetéseket és írják fel a fontosabb kérdéseket egy táblára vagy papírlapra;
- próbáljanak dönteni a javaslat mellett vagy ellen, és indokolják meg a döntést;
- amennyiben a betegséget is felírták a fontosabb kérdések közé, kérdezzük meg a tanácsot, hogy kinek van a családjában olyan, aki elkapta a betegséget, és mik a tünetei;
- amennyiben a kirohanást/támadást is felírták a fontosabb kérdések közé, alkossunk 3 csoportot, és adjunk 5 percet ennek a megtervezésére, majd az idő lejártával ismertessék a tanács többi tagjával.

Ha szükségesnek látjuk, maradhatunk a tanácskozáson, és felhívhatjuk a figyelmet az üvöltők felderítésére és kiirtására, továbbá rámutathatunk arra, hogy a kút az egyetlen létfontosságú kincsünk. Ha tőlünk várnának döntéseket, akkor emlékeztessük őket, hogy ők az Őrzők, ezért nekik kell dönteni.

Ha időközben jobbak látjuk távozni, akkor bármikor megtehetjük (például betegségre, fájdalomra hivatkozva). Egy idő után viszont mindenképpen távozzunk!

11. A követ – interjú

A tanár szerepben. Kellék: sál, ami a nyak köré van csavarva.

Kis idő múlva visszajön a Bölcsék Tanácsának képviselője és levegő után kapkodva, zavarodottan elmondja, hogy történelmi pillanat részei lehetünk, ugyanis *egy másik faj képviselője látogatott el hozzánk és szólni kíván a vezetőnkkel.* Kérjünk engedélyt a távozásra, mondván, hogy beküldjük a követet, majd kifelé menet még forduljunk vissza és mondjuk el, hogy a követ más, de mégis nagyon hasonlít a mi fajunkra.

Gyors váltás, a tanár újabb szerepben. *(Amennyiben az kényelmesebb megoldás, akkor a Bölcsék tanácsa képviselőjének előző – vagyis második – megjelenése helyett tanári narráció is alkalmazható: ezzel is felvezethető*

a Követ megjelenése. Így elkerülhető a tanári szerepek közvetlen váltása.) Kellékek a követ szerepéhez: kabát, egy pergamen és egy fehér pasztell- vagy zsírkréta.

Követként jöjjünk vissza, üdvözljük a jelenlévőket és a beszélgetés alatt a kiemelt részokről mindenképpen tegyünk említést!

- „Üdvözet! A nevem Bakyr Tenuzi, a nektorok ősi fájának képviselője vagyok. A bölcs említette, hogy Önök a vezetők.
- Mivel igen kevés az időnk, engedelmezzünk rögtön a tárgyra térnék. A kút létrejötte előtt ezen a helyen is burjánzó növényzet és állatok sokasága volt, de a sivatag már több mint felét elnyelte a szárazföldnek, a tengereken pedig teljes a kaosz az állandó viharok miatt.
- A bolygó állapota elérte a kritikus pontot, ezért és arra a következtetésre jutottunk, hogy **az Önök által védelt kutat le kell zárni.**
- A nektár a bolygónk lelke és **azzal, hogy Önök kiszipolyozzák a földből, a bolygó meghal.** Ezért terjed a sivatag is, és ezért támadja Önöket a javítók hordája*.
- Lehet, hogy most még nem hisznek nekem, de bizonyítékom van rá, hogy igazat mondom, és csak önökön múlik, hogy sikerül-e megoldást találniuk a helyzetre (felmutatja a pergament).
- *Az Önök és az én fajom valaha egy volt, de a nektár fogyasztása miatt Önök elvesztették a hallhatatlanságukat és betegségeket kaptak érte cserébe. ***
- *Mivel nem használjuk a nektárt, Önökhöz képest nincstelenek vagyunk, de cserébe gyakorlatilag örökké élünk és megtapasztalhatjuk a tökéletes teljesség és boldogság állapotát.*
- Azzal, hogy idejöttem, felgyorsítottam a folyamatot és így a kevés idő gyors döntést és még gyorsabb bizonyítást követel.
- Hogy bizonyítsam a helyzet komolyságát, hajlandó vagyok meghozni a legnagyobb áldozatot a népemért. (Kézbe vesz egy pohár nektárt az asztalról.)
- Tisztelt Őrzők, a nektorok csak akkor élhetnek, ha bezárják a kutat. (Átadja a pergament és a krétát a hozzá legközelebbállónak.)”

Vegyük le a kabátot, terítsük a földre, közben pedig mondjuk el, hogy a követ kiitta a pohár tartalmát és meghalt.

* A követ a *horda* megnevezés alatt az *üvöltőket* érti, akik/amik a bolygó javítóegysége/önvédelmi mechanizmusa. (Bakyr Tenuzi a nektárból bármilyen módon is fogyaszt, mivel nincs hozzászokva a szervezete – már kis adag is halálos dózissá számíthat – azonnal meghal. És itt minden nektárból van...)

** *Alternatív történetbonyolítás lehet, ha a fent dönt betűkkel jelölt szövegrészeket nem hozza be a szerepben dolgozó tanár. Ekkor a hangsúly várhatóan erősebben helyeződik a környezetvédelemre, nem kerül be az örök élet vagy a betegségek kérdésköre. És ekkor a Követnek sem kell feltétlenül meghalnia.*

12. A horda

A követ halála után, üvöltéseket hallanak a távolból és a föld remegni kezd a talpuk alatt.

Feltehetőleg rájönnek, hogy megindult az üvöltők támadása.

A rendelkezésükre álló rövid időben dönthetnek úgy, hogy:

- szembeszállnak az üvöltőkkel: Ugrás a **13. pontra**
- vagy elolvassák a pergament: Ugrás a **14. pontra**
- vagy egyéb megoldásokat találnak: Ugrás a **15. pontra**

13. A végső csata

Az őrszemek azt jelentik, hogy egy minden eddigénél nagyobb támadás közeledik, a támadások irányát megmutatják a térképen is. Az üvöltők tízszer többen vannak, mint eddig és minden oldalról támadást indítottak a nektorok ellen.

3 csoportban, állóképben mutassák meg a csata 3 fázisát.

- a védők szembesülnek az üvöltők közeledő hatalmas túlerejével,
- az üvöltők támadásának első pillanatai,
- a nektorok hősi halált halnak a kút védelmezésében.

Ugrás a **16. pontra**.

14. A pergamen

Kellék: pergamen és egy fehér zsírkréta

A pergamenen *(az óra kulcsfontosságú kelléke)* egy kézzel rajzolt ábra van, amin hat fekete alak magasba

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.)*