

SZEREPKÁRTYÁS JÁTÉK²⁷

És végül egy olyan játék, amely rendkívül nyitott, az óravezetés szempontjából igen fárasztó, de megoldoztatja a fantáziát és a logikát, s minden résztvevőnek teret és státuszt biztosíthat.

Az óra elején válasszunk egy írnot, aki majd, mint a legfontosabb információk jegyzetelője, a tanár segítőjeként dolgozik az órán! Osszuk ki *Jacques Aubrey szerepkártyáját* (természetesen az adott idegen nyelven)!

Családnév: *Aubry*

Vezetéknév: *Jacques*

Kor: 28 év

Foglalkozás: *könyvelő*

Lakcím: *Paris XVI, 13, rue Violet*

Egyéb információk: *5 éve házas, gyermektelen, egy ékszer cégnek dolgozik*

A megadott információk – az ellenőrzés végett – hangozzanak is el! Beszéljük meg, mire lehet következtetni egy-egy információból! Mindenki ezekből az adatokból indul ki, ezeket tágítja, részletezi és ezek alapján hoz létre újakat.

A tanár egy rendőrfelügyelő szerepébe lép. Bejelenti, hogy három napja eltűnt egy fiatalember, akit mindannyian ismertek, hiszen a jelenlévők neve mind megtalálható Jacques Aubry noteszájában. Felesége tett bejelentést. A jelenlévőket egyenként kihallgatásnak vetik alá az eltűnt személy ügyében.

Mindenki figyeli a felügyelő és a kihallgatott beszélgetését és a kérdések függvényében kialakítja személyiségét, valamint az eltűnthöz való viszonyát. A jegyző jegyzetel, s néha arra „alkalmazza” őt a felügyelő, hogy összefoglalják és kommentálják a beszélgetés során szerzett információkat. Néha egy-egy szereplőt szembesíteni is lehet. Mivel a tanár az órát magas státusból vezeti, ő dönti el, mely információk nyomában indul el, milyen szálakat varr el, s mely tényeknek tulajdonít nagyobb jelentőséget.

Csak a *kérdésfeltevés és válaszkezelés technikáját* jól alkalmazó tanár fogjon bele ebbe a kalandba!

Időzavar

Lukács Gabriella

Téma: Egy történelemtanár élete kizökken a rendes kerékvágásból: álomsorozat rabja lesz. – Hasonló motívum előfordul irodalmi hősökkel (pl. a Mester és Margarita Hontalan Ivánja), de a valós életben is bekövetkezhet ilyesmi. Ha egy ismerősünk viselkedése váratlanul megváltozik, egyre furcsább és idegenebb nézeteket fogalmaz meg, és láthatóan lazulnak a világhoz fűződő kapcsolatai, nehéz kérdésekkel kerülünk szembe. Talán elmebetegség tört ki rajta? Vagy a sok számítógépes játéktól veszítette el a lába alól a talajt? Drogozik?... Mit tehetünk? Hogyan fogadjuk a rögeszméket? Hogyan segítsünk, ha emberünk betegnek érzi magát? És ha nem? Hogyan viszonyulhatunk hozzá?

Csoport: drámában jártas, kiscsoportban önállóan dolgozni tudó 15-16 éveseknek

Tér: osztályterem

Idő: három tanóra

Tanári felkészültség: A megvalósítás során a drámatanár egyik fontos eszköze a tanári szerepbe lépés. Ezen kívül a történelem tantárgy ismerete is lényeges.

Tanulási cél: a történelmi tanulmányok összefoglalása; szenvedélybetegségek elleni prevenciós munkához is ajánlható

Fókusz: Hogyan változtathatja meg életünket, emberi kapcsolatainkat, ha valamilyen szenvedély, rögeszme lesz úrrá rajtunk?

Eszközök: szerepkártyák, csomagolópapírok, papírok, írószer, egyetemes történelmi kronológia

²⁷ Ötlet: Vents et Marées (improvizáció)

A szereplők

Narráció

Játékunk napjainkban, a mai Magyarországon játszódik, főszereplője Aradi Ernő, 35 éves francia-történelem szakos gimnáziumi tanár.

Mindazt, amit a főszereplőről ezen kívül tudnunk kell, kisebb csoportokban ismerhetik meg a játsszók.

Kiscsoportos munka

Alakítsunk három kiscsoportot. Minden csoport egy-egy, fontos információkat tartalmazó kártyát kap. A kiscsoportos munka lényege a szereplők megismerése, az információk feldolgozása. Az ezt követő beszámolón a csoportok az elkészült – akár vicces! – tablók segítségével könnyebben meg tudják osztani egymással az információkat.

„A” csoport

Szerepkártya: *Aradi Ernő sohasem gondolta volna magáról, hogy tanítani fog. Autóversenyző szeretett volna lenni, de ez csupán álom maradt: szülei és testvére (Dénes, 39 éves) eltiltották tőle. Autószerelő sem lehetett, diplomás szülei egyetemre küldték. A történelmet sosem kedvelte, csak a francia forradalmat szereti tanítani.*

A tanítványai körében népszerűtlen, rossz tanárnak tartják, mégis kénytelen volt saját osztályt is vállalni. Az előző osztálykirándulásra nem ment el, betegsége miatt. Az akkor tizenegyedikes társaság nagy botrányt rendezett. Nincs jó kapcsolata a kollégáival sem: komor, öntelt, megbízhatatlan alaknak tartják. Közülük egyedül az angol-földrajz szakos Gézára számíthat, ő Ernő legjobb barátja.

Készítsünk egy-egy tablót a kártyán szereplő figurákról és információkról, majd találjuk ki és játsszuk el egy olyan helyzetet, amiből kiderül, hogy miért nem szeretik Ernő bá-t a tanítványai! Miért tartják rossz tanárnak?

„B” csoport

Szerepkártya: *Aradi Ernőnek nincs jó kapcsolata a kollégáival: komor, öntelt, megbízhatatlan alaknak tartják. Közülük egyedül az angol-földrajz szakos Gézára számíthat, ő Ernő legjobb barátja. Középiskolában osztálytársak voltak, az egyetemen is egy évfolyamon tanultak. Géza életvidám fickó, szeret vicceket mesélni, tréfálkozni. Szünetében a foci. Munkatársai kedvelik, elismerik szakmai tudását is. Főbb problémáikat immár 20 éve megosztják egymással; a megoldásban gyakran nagy segítséget jelent a jó barát véleménye. Két évvel ezelőtt Ernő csúnyán összeveszett néhány kollégájával. Abban, hogy ezek után is az iskolában maradt, döntő szerepe volt Gézának.*

Készítsünk egy-egy tablót a kártyán szereplő információkról! Ezután találjuk ki és játsszuk el, hogy vajon mi történhetett Ernő és a munkatársak között, illetve hogyan segített Géza!

„C” csoport

Szerepkártya: *Aradi Ernő apja tíz éve meghalt, azóta anyjával él együtt. Négy éve odaköltözött Ernő barátnője, Hilda is. Hilda 30 éves, gyógyszerész. Lobbanékony, heves természetű nő, Ernő anyjával rendszeresen konfliktusai vannak. Ernővel öt éve vannak együtt. Hilda már családot szeretne, a férfit még nem. Kiterjedt baráti társaságuk főként Hilda ismeretségi köréből tevődik össze, Ernő inkább csak elviseli a velük való találkozást. Egyetlen társasági programot kedvel igazán: szombatonként elmaradhatatlan a barátokkal játszott focimeccs. Minden vasárnap este étteremben vacsoráznak, majd moziba mennek Hildával. Ernő anyja, Jolán néni, nyugdíjazása előtt fogorvosként dolgozott, igen művelt asszony. Imádja fiát, gondoskodó anya, folyton segíteni akar a „gyerekeknek”. Ernő mindig anyjával lakott, soha nem utasítja el az általa ajánlott segítséget. Jolán néni és Hilda nem kedvelik egymást, mégis egy lakásban élnek már négy éve. Egyszer valamin nagyon összeveszett a két nő, Ernőnek csak nehezen, hosszú rábeszéléssel sikerült őket kibékítenie.*

Készítsünk egy-egy tablót a kártyán szereplő információkról! Ezután találjuk ki és játsszuk el, hogy mi történhetett Jolán néni és Hilda között az emlékezetes veszekedés alkalmával!

Beszámoló

Egy-egy ember olvassa fel a szerepkártyát, közben a csoport tagjai mutassák be a tablókat, majd az improvizációkat játsszák újra! A „C” csoport beszámolója legyen az utolsó, mivel az általuk készített jelenet folytatódik a következő feladat során!

Fórum-színház

Hilda és Jolán néni nagy veszekedése után Ernőnek nehezen, hosszú rábeszéléssel sikerült kibékítenie a két nőt. Hogyan történhetett?

A harmadik csoport jelenetéhez kapcsolódva a tanár lépjen Ernő szerepébe! A résztvevők instrukciói szerint – akik tapssal bármikor megállíthatják a játékot – próbálja kibékíteni Hildát és Jolán nénit! (A két szereplő természetesen továbbra is ugyanaz maradhat, mint a kiscsoportos játékban.)

Színháló

A földre terített csomagolópapírra mindenki újabb szavakat írhat, így jelennek meg a legfontosabb személyek és kulcsfogalmak, illetve azok fontos elemei Aradi Ernő életével kapcsolatban. Az egymással összefüggő fogalmakat kössük össze egy-egy vízszintes vonallal! Jelöljük az ellentéteket is!

Közjáték

Vak-kör

Álljunk körbe! Egy ember a kör közepére állva csukja be a szemét! Forduljon néhányat a saját tengelye körül, majd induljon el! A kört alkotó játékosok – mégpedig mindig a legközelebb álló két ember – feladata, hogy finoman megfogva a csukott szemű ember vállát, a kör közepe felé fordítsák, majd ismét útnak indítsák. Annak érdekében, hogy a közepén lévő játékos minél jobban elveszítse tájékozódó képességét, a kör tágulat vagy szűkülhet. A játékhoz teljes csend szükséges.

A szabályok elmondása és azok egész csoportban történő demonstrálása után kisebb (6-7 fős) csoportokban játsszunk. Minden csoport jelöljön ki magának egy-egy játékvezetőt, aki a kör szűkülését illetve tágulását irányítja, előre megbeszélte kézzel! A foglalkozásvezető kívülről hívja fel a résztvevők figyelmét a középső, csukott szemű ember cseréjére! Mindenki kb. fél percet töltsön a kör közepén! Fontos, hogy minden játékos sorra kerüljön.

Az álom

Narráció, egyeztetés

Aradi Ernő életében komoly változások következnek be: úgy érzi, mintha elvesztette volna a lába alól a talajt. Ő, aki azt gondolta magáról, hogy a realitások embere, egy álomsorozat rabja lesz. Különös, folytonos álmai fokozatosan átveszik az uralmat ébren töltött ideje felett is. Két hónapon keresztül minden éjszaka újabb és újabb epizód következik, s mindez annyira valóságosnak tűnik, hogy a végén már csak nehezen tud különbséget tenni az őt körülvevő két világ között.

Az álomsorozat három, jól elkülöníthető részre osztható, mindegyik egy-egy történelmi korban játszódik. A főszereplők között Ernő ismerősei is feltűnnek.

Ébredés után mindhárom korszakkal kapcsolatban kiderülnek olyan mozzanatok, melyek a valóságban is megtörténtek: Aradi Ernő – az álombeli események után kutatva – történelmileg hitelesnek talál egy-egy eseményt. Megdöbbenve veszi tudomásul, hogy álma nem csupán az ő fantáziájának terméke lehet. Az álmok középpontjában egy „kincs” áll, ennek történetét követi nyomon az álomsorozat.

Találjuk ki közösen, hogy mi legyen az Ernő által megálmodott „kincs” (lehet konkrét tárgy vagy akár egy eszme)!

Kiscsoportos írásos munka, beszámoló forgóban

Alakítsunk három csoportot. Mindegyik csoport válasszon egy-egy történelmi korszakot, ezt a további munka előtt – az esetleges véletlen egyezések feloldása miatt – közöljük a többiekkel! A kiscsoport tagjai történelmi tudásuk alapján készítsenek a kiválasztott korról rövid írásos összefoglalót, melyben a következők szerepeljenek:

- államforma, társadalmi berendezkedés;
- történelmi szituáció (aktuális bel- és külpolitikai vonatkozások);
- a legfontosabb történelmi személyiségek;
- a hétköznapi élet;
- a legfontosabb művelődéstörténelmi vonatkozások!

Ha elkészültek az összefoglalók, mindegyik csoport adja tovább a saját papírját egy másiknak, majd a harmadiknak! A többiek feladata, hogy kiegészítsék, esetleg megkérdőjelezzék az adott csapat beszámolóját. (Ha vitás kérdés adódna, ellenőrizzük egyetemes történelmi kronológia segítségével, melyet a foglalkozás vezetője bocsáthat a résztvevők rendelkezésére!)

Egész csoportos egyeztetés, tabló

Találjunk ki először is egy-egy olyan eseményt közösen, amely történelmileg hitelessé teheti Ernő álmát az általunk választott korszakokból! Hogyan jön rá, hogy az adott mozzanat valóban megtörtént? (Nem feltétlenül kell a tökéletes történelmi hűséghez ragaszkodnunk, de mindenképpen reálisnak tűnjön az ötletünk!) Készítsünk tablót a legérdekesebb, legfontosabb pillanatokról!

Kiscsoportos munka

Az előző kiscsoportos munkához megalakított csapatok üljenek újra össze! Találjuk ki az adott történelmi korszakban játszódó álmunk legfontosabb epizódját, így az álomsorozat sűrített változatát kaphatjuk!

Mi történik a kincsel? Pontosan mi legyen az álmunk helyszíne? Kik a szereplők? – Minden kiscsoport kap egy cédulát, melyen az álomban is szereplő „valóságos” személy szerepel:

- Hilda
- Géza
- Ernő édesanyja.

Milyen alakban tűnik fel? Milyen álombeli alakok jelenjenek meg?

Játsszuk is el, hogy mit álmodhatott a kincsről Aradi Ernő!

Beszámoló

Mutassuk be az elkészült játékot a többieknek.

A valóság

Frontális tablókészítés

Egy önként jelentkező résztvevő a többiek pontos instrukcióját követve olyan testtartást vegyen fel, mely leginkább jellemző lehet Ernőre az alábbi időszakokban:

- az álomsorozat előtt,
- az álmunk kezdete után két héttel,
- egy hónap múlva,
- amikor már másfél hónapja tart az álmunk!

Montázs

Ernő bá' megváltozott. Milyen lehet egy történelemórán, amikor már több mint egy hónapja tart az álomsorozat?

Képzeljünk el egy epizódot az álomból, melyet már ébren is képes átélni (az álomból vízió lett...!)

Először jelöljük ki az álmunk szereplőit, egyeztessük, hogy mi történjék a vízió jelenetében! Azután játszunk el a tanóra elejét – Ernő szerepére egy résztvevőt kérjünk fel –, majd tapsra lassított játék következik: mutassuk be a tanár álmában történeteket!

Térjünk vissza a valóságba: készüljön tabló – gondolatkövetéssel – arról, amit ezalatt a gyerekek látnak! (Hogyan viselkedik Ernő a vízió idején?)

Végül folytassuk az egész csoportos improvizációt – a tanítási órát!

Fórum-színház

Az órán történeletről tudomást szerez az iskola igazgatója. (Találjuk ki, hogy miként!) Behívja magához Aradi tanár urat és egy tanulót az osztályból. Két önként jelentkező résztvevő az igazgató és a tanuló szerepében, míg Ernő a foglalkozás vezetője legyen (kivételesen a tanár által játszott figurát instruálják a többiek)! Játsszuk el, mi történik az irodában!

Páros játék

Aradi tanár úr furcsa viselkedéséről hamarosan beszélgetni, pletykálni, találgatni kezdenek az iskolában, sőt, a baráti társaság tagjai és a családtagok is. Elmesélik, mit tapasztaltak vele kapcsolatban, magyarázatokat gyártanak az eseményekről.

Alakítsunk párokat és döntsük el, Ernő melyik két ismerősének a szerepét választjuk! Beszéljük meg, mi a jelenet helyszíne, mennyi idő telt el Ernő álmának kezdete óta, majd kezdődjék a játék!

Beszámoló

Néhány improvizációt megnézhetünk, a többiek röviden foglalják össze a jelenet lényegét!

Kiscsoportos improvizáció

Amikor Ernő számára világossá vált, hogy folytatásos álomról van szó, amelyben ráadásul történelmileg hiteles részek szerepelnek, azt gondolta: álmban az igazságot látja, ahogyan az valóban megtörtént. Hogyan beszél ekkor az álomról

- Hildának,
- Gézának,
- az édesanyjának?

Ki kezdeményezi a beszélgetést? Ernő akarja megosztani a titkát vagy a beszélgetőpartnere faggatózik? Mi a partner reakciója?

Beszámoló

Improvizáció

Ernő már rögeszmésen hisz az álmainak, a valóságnál is fontosabb üzenetnek tartja azokat. Élete ekörül forog, de továbbra is minden délután, tanítás után beül törzshelyére, kedvenc kávézójába, hogy igyon egy jó erős kávé és elolvassa az újságot. Mostanában azonban ritkán van alkalmja a nyugodt pihenésre, ismerősei – mintha összebeszéltek volna – rendre megjelennek a kocsmában. Leülnek az asztalához, hogy vele beszélgessenek. Előbb vagy utóbb Aradi tanár úr az álmaira tereli a szót, az ismerősök pedig elmondják a véleményüket vagy megoldási javaslattal állnak elő Aradi megváltozott életével kapcsolatban.

A foglalkozásvezető Aradi Ernő szerepébe lép. A résztvevők – rövid gondolkodási idő után – egyesével vagy kettesével improvizációt indíthatnak. A szerepbe lépéskor derüljön ki, hogy kit játszik az érkező (pl. „Szervusz, drága kollégám!”); a játékot bármelyik szereplő megállíthatja. Addig folytassuk az improvizáció-sorozatot, amíg van ötletünk! (Ha bátortalanabb, tapasztalatlanabb a csoport, a foglalkozásvezető irányítsa a játékot. Szükség esetén akár fórum-színház is lehet...)

Mátrix

Rajzoljunk a táblára egy koordináta-rendszert, melynek X tengelye az Én, Y tengelye a világ. A pozitív-negatív tartomány azt fejezi ki, hogy rendben van-e az adott komponens – OK vagy nem OK. Másfél hónappal az álomsorozat kezdete után rajzoljuk be Ernő állapotát (pl. egy kollégájához képest ő hol helyezkedik el szerintünk)! A környezete mit gondol? És Ernő? Betegnek érzi-e magát? Diagnózis?

Színháló II.

Tegyük ismét a kör közepére az együtt készített színháló-ábrát! Színes írószerszettel húzzuk át mindazt, amit már nem tartunk Aradi Ernőre jellemzőnek! Egy új papírra kerüljenek az álomsorozat hatására fontossá vált kulcsfogalmak.

Egyeztetés

Hová vezet mindez? Mi lesz Aradi Ernő addigi világával, kapcsolataival? Együtt maradnak-e Hildával? Megtarthatja-e az állását? Találkozik-e a barátokkal? És Gézával? Milyen viszonya lesz az anyjával? Egy biztos: több, mint két hónappal a kezdete után váratlanul megszűnik az álomsorozat.

Kiscsoportos improvizáció

Hogyan változott meg Aradi Ernő és

- Hilda,
- Géza,
- Jolán néni viszonya az álomsorozat befejeződése után?

Játsszunk el egy-egy helyzetet, mely jól példázza a változásokat!

Beszámoló

Reflexió: az igazság pillanata

Alakítsunk 3-4 fős csoportokat! Rövid egyeztetés után minden csoport készítsen egy-egy tablót, ami bemutatja azt a pillanatot, melyet Ernő utólag a két hónap egyik legjellemzőbb vagy legerősebb mozzanatának érezhet! Nézzük meg az elkészült képeket!