

vegyen a vérért, s végre kitörhessen az a jajkiáltás, amit az Anya (és nemcsak ő, hanem nemzedékek Anyái) fojtottak magukba évszázadokon át.<sup>20</sup>

Ezt a dupla példát kettős, zeneszerzői-rendezői tapasztalatomból emeltem ide: két, egymásra épülő változatban dolgoztam az darabbal. Előbb egy tábori változat született meg 2004 nyarán, diákszínjátzókkal, majd 2007-ben nemes-nagys (akkor még hetényis) színésztanoncokkal öntöttük formába García Lorca remekét. Az volt a tapasztalatom, hogy – a kulturális távolság ellenére – nem okozott gondot a mű befogadása és feldolgozása, hiszen mind a diákoknak, mind a fiatal felnőtteknek sajnos naprakész tapasztalatai voltak az elfojtások világáról, így könnyű volt egy nagyon zárt, nagyon fegyelmezett színházi formát találni, amiben kimerevített, tablószerű pillanatok egészültek ki egyszerű gesztusokkal a mű motívumrendszerének megfelelően. (Kicsit oly módon, ahogyan azt a népdal kapcsán már jellemeztem.) Ezt oldotta fel az éneklés, amely lényegében a jajkiáltásnak megfelelő funkcióban, szabad teret engedett a mélyben bujkáló érzelmeknek, indulatoknak. Mindennek nyomán azt gondolom, hogy ez a nagyon takarékos és egyszerű játékmód kifejezetten illeszkedik a fiatalabb színjátzóknak játéktapasztalatához. A három fejezet példái összeolvasva pedig – legalább is szerény praxisom tapasztalatai ezt igazolják – egy egymásra épülő zenés mesterség stúdium alapját képezhetik, alternatívát szolgáltatva egyúttal azoknak, akik nem feltétlenül a musical-stúdiók párhuzamos univerzumában képzelik el a boldog (zenés színpadi) jövőt.



## Nyelvi játék

– ötletek kezdőknek és haladóknak –

---

Vatai Éva

A nyelvi órákon a játék nem csak választható lehetőség, hanem alkalmazása kötelesség. Fiataljaink motiváltsága és energiaszintje egyre csökken: ha fenn akarjuk tartani érdeklődésüket, nincs más választásunk, mint játszani velük. Évek óta fabrikálok, alakítgatok már meglévő játékokból nyelvi játékokat, mert kényszerhelyzetben vagyok. „Tanárnő, ezt már játszottuk” – szólnak, és akkor bele kell tennem egy csavart, variálnom kell, mert elvárják tőlem az újat. Azt, ami még nem volt. Szükségünk van a színházi készségekre (szerepbe lépés, improvizációs technikák, kreativitás stb.), már csak azért is, mert az emelt szintű érettségi ezt kívánja tőlünk: ott tárgyalnunk kell, megvédeni érveiket.

A legtöbb játék igényei szerint a diákok kis csoportokban dolgoznak. Itt másképp alakul a munkamódszer, a hierarchia, mint nagy csoportban vagy osztályban. Egymás tudására, ötleteire vannak utalva, s ez erősíti a kooperációs kompetenciát. Minden nyelvi szinten hasznosak lehetnek a játékok – természetesen az érvelés másképpen néz ki a nyelvtanulás különböző stádiumaiban. Alapelemeit kezdő szinten kell elsajátítanunk.

Nem csak részletes játékleírásokat, hanem így-úgy formálható, adaptálható ötleteket is szeretnék adni nyelvi órai – vagy akár magyar órai – kreatív időtöltéshez. Vannak köztük szó- és írásbeli tevékenységek, szótárral és szótár nélkül működők, kezdő és haladó szintűek.

### L'illustre invité (Az illusztris vendég)

Iskolánkba egy illusztris vendég érkezik, aki az utóbbi időben olyan rendeleteket írt alá, amelyek – sokak véleménye szerint – problémákat okozhatnak a társadalomnak, kárt tehetnek a jövőnkben.

Négy kiscsoportra bomlik a nyelvi csoport (szint húznak):

1. KÉK – radikálisok: listázd azokat az eszközöket, amelyek kezeden vannak (anélkül, hogy fizikailag kárt tennél bárkiben!), hogy hallasd a hangodat, kifejezd véleményedet az illusztris vendég előtt.
2. SÁRGA – tárgyaláspártiak: fogalmazd meg azokat a mondatokat, amelyekkel az illusztris vendég elé állnál és szembesítenéd hibás döntéseivel.
3. PIROS – védők: hogyan lehet és kell megvédeni az illusztris vendéget a lehetséges támadásoktól? Hogyan lehet kikerülni, hogy az első két csoport várható akcióival, mondataival szembesüljön?

---

<sup>20</sup> Kovalik rendezése összevonja az Anya és a Halál figuráját, ennek nyomán nála az Anya kettős természetű, egyszerre emberi és isteni alak, aki egyszerre óvja és löki halálba egyetlen megmaradt gyermekét. 2008-as rendezésében én a Nász és a Gyász motívumait gyúrtam egybe, melynek megoldása az lett, hogy a kispárbaj figuráit a Halál alakja vezette saját oltára elé. Nyilván még sok megoldás lehetséges.

4. ZÖLD – cikket írnak az illusztris ember látogatásáról a szerintük megtörtént dolgokat megfogalmazva. A beszámoló tényszerű és politikamentes.

### Rencontre (Osztálytalálkozó)

Ez a játék akkor ajánlott, ha már a jövő, múlt és jelen időt biztosan használják a fiatalok, és ha az igeidő-egyeztetésben is otthon vannak.

Fiktív figurákkal dolgozunk, de ha olyanok a körülmények (megfelelő előkészítés után, ha kellő idő áll rendelkezésre, ha van mód a levezetésre), akkor lehetne belőle ön- és társismereti játék is. Párokat alkotunk, majd a párok elmennek a terem különböző pontjaira, akár a kétperces önéletrajzban. Két-két percet beszélhetnek egymásnak, és minél több mindent meg kell jegyezni abból, amit a másik mondott. A beszélgetési téma: *Mi lesz velünk 20 év múlva?*

A bemutató páros egyike a széken ül, háttal a bemutatójának, aki a többiekkel szemben állva bemutatja a széken ülőt ezzel a mondattal indítva:

„*Képzeld, az osztálytalálkózón ott volt X is. Elmesélte, hogy...*” (és itt visszaidézi X karrierjét, sorsát – tömörítve, 1 perc alatt). X-nek utólag lehetősége van pontosítani a hallottakat. „*Én nem pontosan ezt mondtam neki, hanem...*”

(A frontális szakasz miatt hosszú játék lenne, ezért csak néhány párosnak adhatnánk bemutatkozási lehetőséget. Ha a játék második szakasza kiscsoportokban zajlik, akkor többen is visszahozhatják azt, amit hallottak.)

### Situations (Helyzetek)

A *Scrupules* című francia társasjátékból merítettem az ötletet, annak szabályait fejlesztettem tovább. Régebben – magyar nyelven – etika órán is alkalmaztam, hiszen az itt felvázolt döntéshelyzetek kiadós morális vitákra teremthetnek alkalmat. Idegen nyelven biztos nyelvtudást igénylő játék. Leginkább a vitatechnikát fejleszti.

Három válaszkártyát kap mindenki: *igen – nem – attól függ.*

Mielőtt az általa felolvasott vagy – ha szóban játsszuk – elmesélt történetet valakinek szánja, előre ki kell tennie (lefordítva) a válaszkártyák valamelyikét – azt, amelyet szerinte az általa kért választani fog.

*Neked szánom ezt a helyzetet* – fordul oda valamelyik társához, s felolvassa/elmeséli a történetet, amely végén egy egyértelmű kérdés áll, amelyre a válaszkártyák egyikén szereplő szóval/kifejezéssel lehet válaszolni.

Ha nem azt a választ kapta megoldásként, amelyre számított, érvelhet, ezzel teregetve saját elképzelése felé a kérdeztet. A csoport minden tagja hozhat fel érveket pro és kontra. A végső döntést a kérdeztet hozza meg a vita végén.

**Példa:** A kérdező (A) felvázolja a szituációt a kérdeztetnek (B-nek).

*A főnököt kell felvinned egy konferenciára Pécsről Pestre. Te utalod a dohányfüstöt, a főnököd viszont rágyújt a kocsidban. Szólsz-e neki, hogy ne tegye?*

Ha B *attól függ* választ ad, eleve meg kell indokolnia választát. A kérdező és a csoport tagjai kérdéseket tehetnek fel, érvelhetnek, hogy B-t egyértelmű *igen* vagy *nem* válaszra bírják.

Ha A egyértelmű *igen* választ kap, s ő is az *igen* kártyát tette ki lefordítva, 1 pontot szerez.

Ha B *nemmel* válaszol, s a kérdező az *igen* kártyát fordította fel, meggyőzőes vita alakul ki, amelyben a csoport minden tagja részt vehet.

B a vita végeztével adja meg a végső választ, amely lehet az első döntésétől eltérő is, hiszen meggyőzték a vitában. E szerint kapja A vagy B a pontot.

### Javasolt szituációk

- *Barátod két éve tartozik nagyobb összeggel. Végre megadja a pénzt, de nem annyit, amennyit kölcsön kért, hanem többet. Szólsz-e neki?*
- *Meglátod az utcán barátnőd fiúját egy ismeretlen lánnyal, félreérthetetlen szerelmes pózban. Szólsz-e róla a barátnődnek?*
- *Megvettél egy házat egy öreg nénitől, aki pár héttel később meghalt. Egy év múlva a ház átalakítása közben egy köteg forgalomban levő pénzt találsz a padlódeszkák alatt. Megkeresed-e az örökösöket?*

Új és új szituációkat lehet írni, kitalálni – a fiatalok szívesen teszik ezt. Gyakran saját életük dilemmáit, máskor pedig például filmtörténeteiket vetítik bele.

### Bruits (Zajok)

A játék közepes nyelvi szinten is játszható. Két fázisa van. Az elsőben a csoport egyik fele becsukja a szemét, őt diák pedig zajokat ad ki a testén vagy a keze ügyében levő tárgyakkal. A zajokat a tanár sorjában megismélteti. Az eddig becsukott szeműek elmesélhetik a zajokról bennük kialakuló történetet, amelyek várhatóan

teljesen különbözők 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 – mint egy rádiójátékot.

Ebből a játékból fejlődött ki a „rádiójáték-készítés”: kis csoportokban elküldöm a résztvevőket „alkotni” – készítsenek egy komplett 1-2 perces „rádiójátékot”, ahol a narrációt egészítik ki a zajok. Összehangolt együttes munkát igényel. Amikor előadják, csukott szemmel kell hallgatni őket, vagy ha van kéznél paraván, azt használunk.

### Arguments – contre-arguments (Érvek – ellenérvek)

Gyakran vitázunk egy-egy tételmondatból kiindulva a **vitaszínház** szabályai szerint. Színt húzunk, ennek megfelelően alkotjuk meg a két csoportot. A vita közben szabad csoportot váltani, ha a másik csoport érvei meggyőztek.

#### Javasolt tételmondatok

- *A színházban mindenképpen jár az előadás utáni taps az alkotóknak.*
- *A társadalom számára káros embereket ki kell rekeszteni a társadalomból.*
- *A nőknek otthon kellene maradniuk a gyerek hároméves koráig.*
- *A fiatal lányok kihívó öltözete provokálja a férfi tanárokat.*
- *A francia burka törvények hasznosak a társadalomra nézve.*
- *A macskák sokkal hasznosabbak, mint a kutyák.*

### Enjeu (Tét)

Olyan szituációba helyezem őket, amelyben a döntésüknek tétje van. Van egy *tárgy*, ami nélkül nem tehetünk meg valami számunkra fontos dolgot. Két csoportba rendeződnek a résztvevők. Az egyik csoport birtokolja a tárgyat: célja pusztán a tárgy őrzése. A másik csoport szeretné megszerezni a tárgyat, mert valami konkrét célra kell. A meggyőzéshez fontos érvek kimondása a cél –, illetve a *subjonctif* (kötőmód) használata.

#### Javasolt tárgyak:

- *kulcs*
- *uzsonna*
- *léghajó*
- *titkos dokumentum*
- *be/kilépési engedély*

### Solution (Megoldás)

Célszerű a játékot a *devoir* (kell) ige vagy a felszólító mód tanulása után alkalmazni.

A tanár egymás után sok-sok apró problémával áll elő, amelyre a diákok lehetséges megoldásokkal felelnek:

- *Éhes vagyok. (Egyél! Csinálj egy rántottát!)*
- *Kényelmetlen az ágyam. (Gyere hozzám aludni! Vegyél egy új ágyat!)*
- *Magányosnak érzem magam. (Menj emberek közé! Tanulj meg jobban kommunikálni!)*
- *Szemetes a tanterem (Szedd föl a szemetet! Ne nézz a padlóra!)*

### Dialogues sur la solution (Párbeszéd a Megoldásokra)

(Megoldások – lásd az előző játékot!)

Üljenek párokba, s a megszokott „*Ca va? Oui, ça va et toi?*” (Minden rendben? Igen, és veled?) -ra váratlanul így feleljenek: „*Non, ça ne va pas, j’un/des problème/s.*” (Nem, gondom van/gondjaim vannak.) A párbeszédben mindenképp ajánljanak megoldást a másik által felvetett problémá(k)ra.

A párbeszéd vége kötött: „*Ah oui, je vois, tu as raison.*” /Tényleg, értem már, igazad van.

### Actes simples (Egyszerű cselekvések)

Az összetett múlt idő tanulása környékén alkalmas játék.

A tanár egyszerű cselekvéssort mutat be:

1. *Kinyitja az ajtót. Becsukja az ajtót. Belép a terembe. Üdvözli az osztályt. Odamegy a táblához. Felír egy szót.*
2. *Kinyit egy könyvet. Olvas belőle egy mondatot. Becsukja a könyvet. Leejti a földre. Felveszi. Leteszi az asztalra.*

**Első fázis:** Nevezzük meg a cselekvéseket főnévi igenévvel!

**Második fázis:** Tegyük múlt időbe a mondatokat.

**Harmadik fázis:** Építsük szöveggé ismert nyelvtani elemek (határozószók, névmások stb.) használatával!

### **Choisis-moi! (Kiszavazós)**

A disputázók egyik kedvenc játéka a Léghajó. *(Négy ember utazik egy léghajón, amely süllyedni kezd. A benne ülőknek szerepbe kell bújniuk, s meggyőzni a közönséget arról, hogy ne őt dobják ki.)*

A vitának három fázisa van.

Érvelés:

1. magad mellett (1 perc)
2. mások ellen (1 perc)
3. összefoglalva (30 mp.)

### **Javasolt szituációk**

- *Egy taxihoz négyen rohannak oda egyszerre. Győzzék meg a taxi sofőrjét, hogy nekik kell legelőbb a célhoz érni.*
- *Egy színházjegy – négy néző. Megmaradt egy színházjegy, mert valaki beteg az osztályból, az előadás előtt négyen jelentkeznek rá a pénztárnál. Jegy már sehol máshol nem kapható.*
- *Árucikk hatalmas árengedménnyel a Black Friday-n – négy vásárló szeretné megvásárolni, s már csak egy van belőle.*

### **Liste (Listázás)**

Készítsetek listát megadott témákban!

#### **Javaslat**

- *A világ legfontosabb 5 tárgya.*
- *Az 5 leghíresebb ember listája.*
- *Az 5 legfontosabb tantárgy.*

### **Chasse au trésors (Kincskeresés)**

A szótanulás kezdeti szakaszában nagyon fontos, hogy a tanulóknak biztos szófaji ismereteik legyenek. Tapasztalataink szerint sokan jönnek úgy az általános iskolából, hogy az alap szófajokat sem tudják megkülönböztetni. Kis csoportokat alkotunk, a csoportokat elnevezzük (IGE, MELLÉKNEV, NÉVELŐ stb.). Csoportokban elkezdik megkeresni a tanár által eldugott szavakat (előkészítést igényel: cédulák elrejtve a terem különböző pontjain). Ha egyet megtaláltak, elvihetik magukkal, feltéve, ha a csoport erre a szófajra vadászik. Ha nem, az asztalra helyezik. Bővíthetem azzal is a játékot, hogy helyezték a talált szót mondatba. Egyszerű játék – de szebben szól hozzájuk, mint egy száraz nyelvtani szabály.

### **Radeau (Tutaj)**

Ez a játék a kör közepére kerülésről szól. A tanár mond egy tómondatot. Aki helyesen bővíteni tudja, beállhat mellé a körbe, s aki a már kibővített mondatot tovább bővíti, szintén „felmászhat a tutajra”. Minden esetben el kell hangoznia a teljes mondatnak. A tanár feladata, hogy leállítsa a játékot, ha már nincs több lehetőség a bővítésre.

### **Voir-sentir-imaginer (Lát-érez-képz)**

Ez a játék nagyon hasznos a tervezett nyelvvizsga vagy emelt szintű érettségi környékén. Képeket teszek le, mint egy lefelé fordított kártyapaklit. Felfordítom az első kártyát, s a jelentkezőnek egy-egy mondatban el kell mondani mi az, amit lát a képen, mi az, amit érez, amikor nézi, és mi az, amit elképzelsz a kép kapcsán.

Ennek a három szintnek a különválasztása és tudatos váltogatása rendkívüli módon előre viszi a képelemzésben való jártasságot.

### **Duel (Párbaj)**

Egy anyag kifejezéseinek gyakoroltatására nagyon hasznos ez a játék. A csoportot két részre osztom és szembe állítom. A csoportok egymás után reagálnak. Az egyik csoport egyik képviselője mond egy kifejezést a megadott témakörben, s ujját a másik csoportnak valamelyik képviselőjére szögezi. Az akkor „menekülhet meg”, ha rögtön visszadob egy másik kifejezést, majd ő „lőhet rá” a szemben álló csoport egy másik képviselőjére.

## Sauve-moi (Ments meg!)

Körben ülünk – a kör közepére helyezünk egy széket. Mindenki mond egy főnévi igenevet és egy főnevet vagy melléknevet. Hangoosan elismételtetjük mindenkivel a sajátját. (Cél: kiejtésjavítás, koncentrációfejlesztés.)

Az első tanuló kiül a székre, ahol még egyszer elismétli választott szavait, például: manger/croissant.

Az tudja megszabadítani, aki a két elem alkalmazásával egy nyelvtanilag helyes mondatot hoz létre. Természetesen – szükségszerűen – más elemek is lesznek a mondatban, hisz ezek a kötőelemek kellenek ahhoz, hogy a szavakat összerakjuk. (Je mange deux croissants.) Ha egy helyes konstrukcióval kiszabadították a széken ülőt, más – a tanár által kijelölt – diák ül a helyébe.

(Lehetnek megkötések attól függően, milyen nyelvtani anyagot szeretnék gyakoroltatni: például kezdetben bővített egyszerű mondat, felszólító mondat, tárgyi összetett mondat.)

## Média (Média)

Tegyünk le egy követ, összegyűrt papírt, egy olyan tárgyat, amely szabadon hagyja dolgozni a fantáziát! Írjuk le együtt objektíven a tárgyat!

Adjunk meg különböző stílusokat, kommunikációs szándékokat, amellyel az objektív leírástól némileg eltérve kell megjeleníteniük a tárgyat! (Reklám – el akarja adni a tárgyat, sajnálkozó – együttérzést kíván kicsikarni a tárgy iránt stb.)



## És végül néhány irodalmi inspirációjú játék:

### Queneau

Népszerű könyv Raymond Queneau *Stílusgyakorlatok* című műve. Egy rövid történetet mesél el a szerző 99 stílusban. (Egy fiatalember felszáll egy zsúfolásig megtelt autóbuszra, sietve leül egy megüresedett helyre, majd leszáll a buszról a Szent Lázár téren, ahol egy barátjával találkozik, aki azt mondja neki, hogy még egy gombot kellene varrnia a kabátjára.)

Ennek mintájára ki kell találnunk egy egyszerű történetet, s kártyákra írt narrációs stílusokat húzatni (*pesszimista, szószátyár, mindentudó, politikus, bizonytalan, szenvedélyes, látnoki stb.*).

### Stéphanie

Stéphanie *Savanyú uborka csokoládéval* című könyvének „listázó fejezetei” inspiráltak a játékra. Ha idegen nyelven végezzük, általában szótárral játszunk, párokban. A nominális szerkezetek, a vonatkozó névmások, illetve a célhatározói szerkezet gyakorlása a cél. Minden nyelvi szintre adaptálható, megadott utasítás szerint. Írj öt dolgot, ami először eszedbe jut:

- *Mit vinnél a lakatlan szigetre?*
- *Mit hagynál feltétlenül otthon?*
- *Milyen dolgokra haragszol leginkább?*
- *Mitől érzel erős érzelmeket?*
- *Mit kívánnál egy tündértől?*
- *Miket szeretnél kapni a születésnapodra?*
- *Apró dolgok listája (pl. Mik tesznek vidámmá? Mik tesznek dühössé?)*
- *Mire cserélnéd el a legkedvesebb tárgyadat?*

### Gripari

A gyerekek nagy kedvence Pierre Gripari *Mesék a Broca utcából* című könyve. Meséiben életre kelnek a tárgyak, érzéseik vannak (pl. a krumpli és a gitár szerelmi története). Húzassunk egy tárgy-kártyát és egy érzelm- vagy lelki állapot-kártyát, s írassunk rövid történetet a két elemmel! A játék sokban hasonlít a *Beszél a tárgy* című drámás konvencióhoz.

#### Néhány példa:

- *dühös – palacsintasütő*
- *melankolikus – zokni*
- *félős – körömmolló*
- *szenvedélyes – bicikli*
- *szemérmes – szemüveg*

## Cortázar

Julio Cortázar *Utasítások kézikönyve* című gyűjteménye inspirálta a játékot: utasítások gyűjteménye ez, amelyek valamely hétköznapi cselekedetet – sírás, nevetés; felmenés a lépcsőn – kíván az olvasótól, azonban e cselekedeteket feltételekhez köti – pl. a nevetés előtt a lakásban össze kell törni minden tükröt –, így azok elvont értelmet nyernek. Ebből az írói módszerből a tevékenység pontos egymásutániségben zajló részleteinek leírását tartottam meg:

- *Utasítások fogmosáshoz*
- *Utasítások teafőzéshez*
- *Utasítások vajás kenyér elkészítéséhez*

Sok tekintetben hasonlít a Marslakó játékhoz.

## Tardieu

Jean Tardieu *Finissez vos phrases!* című darabja inspirálta a játékot. A darab befejezetlen mondatok sorából áll, amelyet hol kiegészít a dialógus másik szereplője, hol hagyja elúszni.

Sok csonka mondatot adok meg, s azokat kell befejezni vagy kezdetet írni hozzájuk.

- *Ha zseni lennék, ...*
- *..., minket is beválogattak volna a műsorba.*
- *Nem kívántam soha senkinek, hogy...*
- *..., gondolkodás nélkül elfutottak.*

Végezetül felolvassuk a teljes mondatokat. Ugyanez híres drámai idézetekkel, drámák címével is végrehajtható:

„Ó, *Romeó*, miért vagy te...”

„...vagy nem lenni”

„Sok van mi csodálatos, de...”

*De a(z) ... nincs semmi csodálatosabb.*”

Hogy csak a legismertebbeket idézzem.

## Mona Lisa

A játék ötletét az a Hervé Le Tellier-könyv adja, amelyben 99+1 aspektust választ az író a festmény leírására (orvos, művészettörténész, takarítónő, antropológus, szakács stb.). Ugyanazt látják, de mást mondanak róla, mert másfelé viszi őket az érdeklődésük. Ezt a játékot bármely képpel vagy tárggyal meg lehet ismételni.

## Oulipolisson

A címben jelzett francia nyelvű színházi előadásból nyertem az ötletet. Adj meg egy ismert magyar verset, húzd ki a kulcsszavait, kivéve azok kezdőbetűit, mert ugyanolyan betűkkel kezdődő, ugyanannyi szótagszámú szavakat kell beírni a helyükbe. Nagyon mulatságos szöveget lehet ekképpen nyerni, amelynek a lüktetését garantálja a vers megmaradt része.

## Ribes

Jean-Michel Ribes híres abszurd drámája, a *Rumeurs* adta az ötletet a játékhoz. Egy információ több ember tudatán átmenve alapjaiban megváltozhat. Adjunk egy egyszerű bővített mondatot egy párosnak, aki tetszés szerint megváltoztathat vagy hozzátehet egy elemet (nem feltétlenül csak egy szóban) az információhoz. Aztán tovább adja a másik csoportnak. Miután az összes páros kezelésbe vette a mondatot, garantált a radikális jelentésváltozás. Több mondattal játszunk, hogy senki ne unatkozzon! Logikájában hasonló az *Arab telefon* nevű játékhoz, de írásban történik, így más eredményeket hoz.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> In Drámapedagógiai Magazin 1997/2. szám. Vatai Éva: *A drámafoglalkozást bevezető játékokról és gyakorlatokról.* **Arab telefon:** (Gondolom, hogy a játék akkor kapta a nevét, amikor még az araboknak nem volt telefonjuk.) A pszichológiai „vödör-effektus” magyarázza leginkább a játék lényegét: a vödörbe kiáltott hang deformáltan érkezik vissza – a szájról szájra terjedő hírek is „szubjektíválódnak”. A játék során egy információnak az elferdítésén dolgozunk. Elindítunk egy hírt, s mindenki kibővítheti vagy meghamisíthatja egy elem erejéig. A játék egyik változata szerint fülbe súgással történik az információk vándoroltatása, de e játék eredeti célja szerint hangosan kell továbbadni a ferdített híreket, hisz a hamisítás *tudatosan* történik, nem félrehalláson alapul. *(A szerk.)*

## Felhasznált irodalom

- Alain Héril-Dominique Mégrier: *Ateliers d'écriture pour la formation d'adultes*, Retz, Paris 2002
- Hervé Le Tellier: *Joconde jusqu'à cent, et plus si affinités*, 2019 Roman (broché)



# Ködfoszlato kistrakta a gyermekbábozásról

Szentirmai László<sup>22</sup>

A gyermekek által művelt bábjáték **pontos definiálása** nem megkerülhető. Nélküle ködszurkálás minden tett – tegye azt bárki, akármilyen attitűddel.

De elébb... Pár posztulátum:

1. Szakmai nézőpontból a bábjáték művelése lehet: **amatőr** vagy professzionális.
2. A bábjáték központi eleme a bábu, amely szemiotikai aspektusból nézve maga is **jel**, de a bábszínpadon, az őt körülvevő rekvizitumokkal (díszletek, kellékek) különösen **komplex jelentéshordozó**, főként vizuális (járulékos akusztikus elemekkel telített) szellemi erőter.
3. A vele való találkozás vezérmozzanata felől nézve a gyermekbábozás: **befogadó** vagy **alkotó**.

„A jel, amelynek **sorsa van**.” Urbán Gyula frappáns definíciója oda emeli a bábút, ahol a helye van: az ember, a jellem, az egyén szintjére – s ez emeletekkel magasabban van, mint pl. a KRESZ stop-táblája, amely szintén jel.

A bábu mint jel úgy hordoz jelentést, hogy nem önmagát jelenti; úgy „**ember**”, hogy ő maga semmiképp sem ember. Nem emberből van. Nem embernek született. Ember nélkül **holt anyag**, **MATÉRIA**, amelyet megmunkáltak, átalakítottak. Eredendően élettelen → amikor a bábos kézbe veszi, **akkor** elevenedik meg. Ekkor teljesedik ki szemiotikai – egyben vizuális, akusztikus – természete, illetve ide kapcsolódóan **drámai sorsa**. A bábszínház **kulcspon**ti eleme a bábu ← mozgatója elhagyhatatlan, de elsőbbséggel semmiképp, soha nem rendelkezhet. De ha igen, akkor az már nem bábjáték, az már **bábszínház**, ahol a báb csak ürügy, lila rendezői, rázni való. A báb nem fájdalomtűrő objekt, hogy az élő anyag veszélyeztetése nélkül felszínre hozhassunk vele fontosnak ítélt kifejezendőket. A báb nem **bábtárgy** (már a fogalom is mesterkél), hogy a színészi teljesítményt megemelje, szolgamód rezonálja, kontrasztosabbá tegye!

A gyermekek bábjátéka az a komplex foglalatosság, amelyet az ember a gyermekkorának nevezett életszakaszában művel(het) – ha értő felnőtt generáció és értelmes társadalmi környezet veszi körül. Ez az **időszak** az óvoda vége felé kezdődik és a pubertás kezdetéig elhúzódik – ami más tekintetben az iskolázásban folyó művészeti, **tárgyalkotó** tevékenységé is. Egyben a szocializáció első lényeges szakasza is!

ELŐADÁS ELŐTT			ELŐADÁS
elemzés	tervező munkák	kivitelező munkák	játék a bábokkal
igényes <b>alkotói</b> attitűd <b>megalapozása</b> , alakítása <b>sokoldalú egyéni</b> , alkotói attitűd tevékenységbe ágyazott fejlesztése			igényes <b>befogadói</b> attitűd kialakítása (nézők) <b>csoportkohézió</b> , <b>kooperativitás</b> fejlesztése (előadók)

Rendkívül sok, fontos **attitűd** megalapozása, és elmaradhatatlan **kompetenciák** kifejlődése, megerősítése kell, hogy megtörténjen – éspedig egyszerre, párhuzamosan, racionális összefüggésrendszerben. Erre szinte csak az összművészetek, a film, a tánc/balet, a színház, – e korcsoport esetében a **tevékenyen művelt bábszínház** – alkalmasak. Mérföldkövek:

- elemzés
- tervezés (képzleti műveletek)

<sup>22</sup> A szerző ny. tanulmányi dékánhelyettes, EKE Comenius Campus.