

Vérfarkasoktól a regényírásig

idegen nyelv és dráma – kezdőknek és haladóknak

Vatai Éva

Nyelvi drámafoglalkozásnak nevezhetők azok az órák, amelyek bizonyos téma köré épülnek, s meghatározott a színházi munkaformák keretében dolgoztatva a diákokat az idegen nyelv gyakorlását tűzik ki célul a „mondd-csináld-mutasd” háromszögében mozogva. A diákok legtöbbször szerepben dolgoznak, de lehetnek benne szerepen kívüli tevékenységek is. Az is előfordul, hogy a tanár szerepet vesz fel: ettől nem kell félni, a tanári szerepbe lépés modellt teremt, és bátorítja a diákokat. A legtöbb drámafoglalkozás elgondolkodtató, döntéseket igénylő, és improvizációkon alapul. A gyakoroltatáson kívül sok más haszna is van. Az itt vázolt – főként laza helyzetgyakorlatokból álló – nyelvi drámaórák kezdő és haladó nyelvi csoportnak szólnak, s osztályteremben is játszhatók. Közös jellemzőjük, hogy mindegyiket a diákok „írják”, akiknek fantáziáját jó kérdésekkel szabadítja fel a tanár, miközben beleviszi őket egy fiktív világba, ahol nyelvi aránylag könnyen mozoghatnak.

Ne higgyük azt, hogy alap-, vagy akár középszinten „igazit alkothatunk”, vagyis olyan komplex drámafoglalkozást, amelyet a magyar nyelven szárnyaló drámapedagógusok annak tartanak. Nekünk itt-ott meg kell alkudnunk más megoldásokkal, mivel kevés a résztvevők nyelvtudása, és az elsődleges célunk mégiscsak az, hogy megfelelő kontextust teremtünk a gyakoroltatásra, a számtalan nyelvi kombináció kreatív „használatára”. Előfordul az is, hogy mi, nyelvtanárok „csupán” a dráma egyes munkaformáit használjuk annak érdekében, hogy keretbe fogott, izgalmas beszélgetés alakuljon ki egy – kezdetben igen csekély szókinccsel építkező – szöveg vagy egy cselekménysor kapcsán.

Fotójáték

Csoport: 12-15 fő, a jelen és múlt időt kifejezni tudó, korlátozott szókinccsel rendelkező középiskolás (Várható, hogy az óra alakulását épp e korlátozott szókinccs befolyásolja: a diák nem azt fejezi ki, amit szeretne, hanem ötleteit ahhoz igazítja, amit már ki tud fejezni.)

Idő: 45 perc

Hely: osztályterem

Nyelvi tanulási terület: a tanult múlt idők – az imparfait és a passé composé – gyakoroltatása

1. A központi figura megalkotása

Képből indítunk: Bemutatok egy fényképet a csoportnak, egy fiatal nő portréját.

Ki ő? Hogy hívják? Milyen nemzetiségű? Mivel foglalkozik? Milyennek látod őt? Vajon milyenek a belső tulajdonságai?

Természetesen a figura kitalálásakor nagy szükség van a tanár kompromisszumteremtő készségére, mert ellentétes felvetések is elhangozhatnak. (Kevesebb ilyen egymásnak ellentmondó felvetés várható akkor, ha a fotó mellé megadunk egy-két mondatnyi információt a figuráról, és úgy indítjuk a játékot.)

A figura jellemzése: Felírom a lány portréja mellé (szerep a falon) azokat a mellékeveket (nőnemű alakban) és melléknévi szerkezeteket, amelyeket jellemzéséhez használtunk.

Táblázatírás: Mivel tölti egy hetét? Táblázatot készítünk heti elfoglaltságairól. Napok, napszakok, órák kifejezése.

Munkahelye: Nagyon szereti munkáját, fiatal, ezért kezdő még a szakmában.

Mit csinál? Mi a feladatköre? Mesélj el egy nagyobb munkáját, tervét, esetét.

2. Történetalkotás

Tanári narráció: Egy nap különös dolog történt velem...

Itt megpróbáljuk a fiatal nőt mindennapjaiból kiemelni, hogy gyakorolják a passé composé-t. Ha szűkíteni akarom a lehetőségek körét, még egy fotót használok, ami megmutatja, merre szeretném terelni az órát. Ha egy rendőrségi autó fényképét mutatom, egyértelmű, hogy valami őt ért bajra gondolnak, ha Brad Pitt képét, abból adódik a sztárral való találkozás, esetleg kapcsolat kialakulása. És így „íródik tovább”...

Regényírás

Csoport: 12-15 fő, a jelen és múlt időt kifejezni tudó, gazdag szókinccsel rendelkező középiskolások

Idő: 45-90 perc

Hely: osztályterem

Nyelvi tanulási terület: szókincs használata

Ajánljunk fel egy teret, amely alkalmas arra, hogy ott bizonyos ideig (48 óra, 1 hét stb. – attól függően, hogy mennyire szeretnénk kiterjeszteni a történetet) össze legyenek zárva a szereplők!

Néhány példa:

1. *Hajó, amelynek megadjuk indulási és érkezési pontját.*
2. *Lakatlan sziget, amelyre hajónk elsüllyedése után kerülünk.*
3. *Egy bezárt helyiség, amelynek elvitték a kulcsát.*
4. *Egy vesztegár alatt lévő hotel.*
5. *Egy repülőtéri váróterem, ahonnan csak 3 órányi késéssel indul a gép.*

A tér kiválasztása előtt jól gondoljuk meg, hogy milyen irányba szeretnénk vinni a játékunkat: vannak terek, amelyek a túlélési stratégiára fókuszálnak (2), mások pedig a tér elhagyásának várható idejére, lehetőségeire (3,4). Ha a szereplők megismerésére, a figurák viselkedésére, döntéseire akarunk nagyobb hangsúlyt fektetni, akkor konkrét problémáktól mentes szűkebb térben mozgassuk őket!

Regényvázlat készül dramatikus formák alkalmazásával.

Válasszunk szerepeket! – ha a drámatanár határozza meg a felvehető szerepek körét, akkor elkerülhető, hogy a résztvevők kutyák, macskák, úrlények, Harry Potterek legyenek.

A neveket és a legfontosabb tudnivalókat rögzítjük a táblán: esetleg a szereplők által elmesélt élettörténet főbb motívumait is felírhatjuk, szavakban, vázlatosan. Tanárként kérdésekkel segíthetjük a figura megalakítását. *(Ki vagy? Hány éves vagy? Honnan jössz? Miért jöttél el onnan? Miért mégy oda? Ismersz-e valakit itt? Stb.)*

A szerepek felvétele közben már alakulhatnak kötődések, kapcsolatok, közös múlt és jelen.

(Pl.: John Smith magánnyomozó vagyok, a Titok nyomozóirodából. Én azért jöttem erre a hajóra, mert egy ember megbízásából követem X-et.

Anna Blaum vagyok, ápolónő. Humanitárius célokból utazom Johannesburgba, és szeretnék társat is találni magam mellé a hajón. Nagyon magányosnak érzem magam, és nehezen nyílok meg mások előtt.)

A tanár rávezető kérdésekkel segít a viszonyok és történetek kibontásában.

5-10 perccel az óra befejezése előtt varrjuk el a szálakat – adjunk egy lehetséges végkifejeletet az alakulóban levő történeteknek! (Erős tanári jelenlétet és improvizációs készséget kívánó tevékenység.)

Az óra utolsó momentuma, hogy címet adunk regényünknek, ami remélhetőleg nagyon sikeres lesz a könyvpiacra.

Improvizáció a nyelvi órában

A használati szintű nyelvismeret érdekében nagyon fontos azt is szem előtt tartanunk, hogy idegen nyelvi tudást váratlan helyzetekben is mozgósítani kell. Ennek tesztelésére hatékony terep az improvizációk világa (*fr. imprévue = előre nem látható*). A nyelvtanításban alkalmazott improvizációban – ellentétben a *jeu de rôle* (szerepjáték) módszerével – épp a precíz szándék-, helyzet vagy típusmegadás pontosítja a dolgokat: így a fiatal nemcsak a játékra (*jeu pour jeu*), hanem a cél elérésére is köteles figyelni, miközben a nyelvet „éles” helyzetben használja.

Az improvizáció sokféle alapról indítható: kiindulópontja lehet egy szöveg (például rövid dialógus, reklámfelirat, újsághír), egy valós vagy képzeletbeli tárgy, egy helyszín, néhány típuskarakter, egy adott cselekményváz stb. Az improvizáció mint eszköz a szűken értelmezett színházi világon túl is nagy fontossággal bír: előszeretettel alkalmazzák többek között a drámapedagógia és a színházi nevelés szakemberei is. Ariane Mnouchkine, neves rendező, aki az improvizációt fő munkamódszerének tekinti, a „képzelet-izom” legjobb fejlesztőjének tartja. Jómagam az idegennyelv-tanítás magas szintjének, s nagyon hatékony módszerének gondolom. Alapgyakorlatok (pl. asszociációk, ellen-asszociációk) kezdő szinten is alkalmazhatók.

Mielőtt improvizáltatunk, meg kell értenünk, mi kell egy jó improvizációhoz. Ami elengedhetetlen, az néhány színházi alapfogalom ismerete (státusz, kontraszt, fordulat stb.) mellett a pontosan megadott szituáció (ki, hol, mikor, kivel, mivel, mi okból stb.).

Színházi improvizációkban típusokat is megadunk: annál szabadabb a rögtönzés, minél inkább egyértelmű a típus. Az idegennyelvi improvizációkban viszont ez már túl nagy igény lenne – sokszor épp a különböző nyelvi regisztert indukáló típusmegadások viszik el paródiába a játékot.

Az alapgyakorlatok között válogattunk

Ellen-asszociációk

- Asszociálj az előtted elhangzott szóra úgy, hogy az általad kimondott szónak semmi köze ne legyen

az előtted elhangzottra! Ha valaki a csoportból be tudja bizonyítani, hogy mégis van köze, akkor „vé-tőt” kiállt, majd elmagyarázza, milyen közös vonást talált a szavak között.

- Két csoportra válunk. Az első csoport valamely játékos a mond egy pozitív dolgot, amely vele történt, vagy csupán egy pozitív gondolatot. A másik csoportból valaki válaszoljon, s vesse fel az előző kijelentés negatív aspektusát. „Igen, de...”- így kezd a válaszod minden felvetésre! Ezzel megengedsz, majd megszorítasz. (pl. *Ma vidáman ébredtem, mert arra gondoltam, hogy nincs iskola. – Igen, de akkor azt az anyagot, amit ma nem tanultál meg, holnap fogod, s akkor lesz nehezebb.*)

Ez az utóbbi gyakorlat a *Sajnos-szerencsére* címen ismert, kötött kezdőszavak használatára épülő szabályjáték egyik változatának tekinthető.

Tapsra fordítható gyors improvizációk

- **A** hirtelen felismeri **B**-ben rég elveszített barátját, de **B** közben amnéziás lett. (2 fő) **A** meghívja **B**-t kedvenc éttermébe, amely igen drága. **B** undorodik mindentől, **A** büszke a jó minőségű dolgokra. (2 fő)
- **A** szereti **B**-t, **B** nem szereti **A**-t. **A** túlzott ragaszkodását látva **B** megmondja neki az igazat. (2 fő)

Add át a helyed!

A semleges állapotban, „szereptelenül” ül a székben, amely nem mozgatható. **B** dolga, hogy valamilyen indokkal rávegye **A**-t, hogy felálljon és átadja a helyét. Az improvizáció azzal ér véget, hogy **A** átadja a helyét, amit természetesen nem azonnal kell megtennie, hanem akkor, amikor úgy érzi, hogy **B** kellőképpen alátámasztotta kérését, meggyőzte őt. (Párokban az egész csoport játszhatja egyszerre.)

Megoldás

A egy mozdulatsort végez, nem beszél. Jön **B**, és innen része a beszéd a játéknak. **B** feladata, hogy megszólalásával szituációt teremtsen (ekkor már **A** is megszólalhat), amelyben egy probléma körvonalazódik, jobb esetben konfliktus alakul ki **A** és **B** között. **C** bejön – feladata, hogy egy arra alkalmasnak vélt, rögtönzött szerepből lezárja a szituációt. (3 fő)

Stopos improvizáció

A szabályjáték közismert változatát játszunk idegennyelvi közegben. (Egy páros egy általuk megteremtett szituációban improvizál. Amikor a nézők közül valakinek a folytatásra vonatkozó ötlete támad, akkor tapsol, a többiek abban a pillanatban befagyasztják a játékot, szoborban maradnak. Az új beálló bemegy a térbe és leváltja az egyik játékost, felveszi a testtartását, majd egy teljesen új szituációba vonja be a bent maradt játékost. Ily módon villámjelenetek sorozata alakul ki. Sokkal érdekesebb a játék, ha a megállításkor nem az addigi történetből, hanem a képből, az improvizálók testtartásából, térbeli helyzetéből indulunk ki. Ilyenkor a kontextus lecserélhető, annak minden eleme változik.) (2 fő, akik közül az egyik rendre cserélődik)

Szituációk egyszerű improvizációhoz

- Egy úr (**A**) és egy szolga (**B**) között: **A** elmondja az aznapi teendőket, **B** óvatosan próbál kibújni a kötelességei alól. (2 fő)
- **A** és **B** szerelmesek egymásba, végre találnak egy helyet, ahol egyedül lehetnek, idilljüket azonban **C** valamivel megzavarja. (3 fő)
- Két ellentétes érdekű csoport találkozik a térben, veszekedni kezdenek, majd **A** érkezik, és békét teremt közöttük. (min. 5 fő, de akár a teljes csoport is játszhatja)
- **A** udvariassági látogatást tesz főnökénél, **B**-nél, s egyre biztosabban érzi, hogy a lakásban valami furcsa szag terjeng. Nem akar rákérdezni a szag eredetére, bár nagyon érdekli, honnan jöhet. A látogatáson **B** felesége is jelen van. (3 fő)
- Egy csoport kinyit egy titokzatos ládát, amelyet most találtak a padláson. Anélkül, hogy kiejtenék a ládában levő dolgok nevét, derüljön fény a láda tartalmára és a tartalomhoz való viszonyukra! (3-5 fő)

Néhány „kész” játék nyelvi órákra

A következő – kereskedelembe kapható – társasjátékok játékszabályai nem alkalmazhatók mindig egy az egyben, de sok ötletet lehet meríteni belőlük a nyelvi órán történő felhasználásukhoz.

A **Tabou** (Amazon, Hasbro – Jeu de Société), amelyben a játék lényege az, hogy egy adott szót kell körülírni úgy, hogy a megadott szó (vagy akár annak képzett alakja) és bizonyos más, előre kikötött szavak nem fordulhatnak elő a körülírásban.

Meghatározandó szó például: *telefon*. Egy meghatározandó szóhoz 4-5 tiltott szó tartozik. Jelen esetben a tiltott szavak: *beszélni, szám, mobil, hívni*.

Az osztály két csoportra válik, s az egyik körülírója kezdi a meghatározásokat. A kezében levő listán 10 szó van, s amíg ketyeg az óra, a lehető legtöbb szót kell körülírnia a saját csoportja számára, amelynek minden tagja igyekszik – vele a legnagyobb mértékben együttműködve – a szavak kitalálásán dolgozni. (A másik csoport is megkaphatja a kártyát, s figyelni, nem vét-e hibát a személy a szavak leírásában, vagyis nem használja-e a tiltott szavakat.)

A Tabou ezen változata nem könnyű, még anyanyelven sem! Kezdetben ajánlatos úgy alkalmazni, hogy csupán maga a körülírandó szó – és annak ragos, képzett és jelzett változatai – legyen a tabu. Természetesen nem árt a játékkal való megismerkedés előtt elidőzni egy kicsit az arisztotelészi definiálási módszeren (kinyitom – becsumok), mely szerint, ha egy fogalmat definiálni akarunk, akkor megadunk egy fölérendelt (bővebb) fogalmat, s annak egy-két olyan tulajdonságát, amely többnyire csak arra jellemző. (Pl.: *A kutya olyan háziállat, amelynek négy lába van, szőrös és ugat.*)

A **Scrupule** (*Scrupules* – Edition Milton Bradley) egy népszerű „érvelős” társasjáték Henry Makow találmánya, a világ nagy nyelvein létezik. Sajnos magyarul nem, viszont könnyen elkészíthető, kezdetben 10-15 egyszerű szituáció leírásával.) Az eredeti játékban minden játékos öt kérdéskártyát kap, ezek mindegyikén egy szituáció és egy eldöntendő kérdés szerepel. Miután a játékos feltett egy kérdést, azt a kártyát lerakja a kezéből az asztalra, s nem húz új kártyát, csak akkor, ha nem azt a választ kapta, amit remélt. Az nyer, akinek kezéből előbb fogynak el a kártyák. Minden kérdésfeltevés előtt húzni kell egy válaszkártyát, amelyen három válasz valamelyike szerepelhet: IGEN – NEM – ATTÓL FÜGG)

„Amint kiléptél a boltból, ahol csak alkalmanként vásárolsz, észreveszed, hogy ezer forinttal többet adtak vissza. Visszamész-e a boltba, s jelzed-e a tévedést a pénztárosnőnek?

A többiek közül kiválasztok egy személyt, aki véleményem szerint a kezemben levő választ adná erre a kérdésre. Ha nem azt válaszolta, akkor vétót mondhatok, s érvelhetek az én igazam mellett, s meggyőzhetem őt arról, hogy azt a szót válaszolja, ami a kezemben van. A vita után a többiek döntenek, hogy kinek az igazát fogadják el.

Ebben a játékban gyakran előfordul, hogy nem használom a válaszkártyákat, hanem felolvasom a szituációt, s lehetőséget adok arra, hogy a résztvevők a terem jobb, bal, vagy középső részére üljenek aszerint, hogy *igen, nem vagy attól függ* választ adnának. A végső döntéskor mindenki átülhet egy másik válaszhoz, mert előfordulhat az is, hogy véleményt változtatott az elhangzott érvek hatására. Az *attól függ* választ természetesen mindig magyarázni kell.

A tanítványaim között nagyon népszerű **Loup-garou** (Vérfarkas) játék a gyerekkoromban gyakran játszott „gyilkosos” játék logikáján alapul: egy közösségen belül éjszakánként egy vagy több gyilkos pusztít, s bizonyos szerepek alkalmazása mellett „ki kell logikázni”, ki lehet a tettes.

Mindenki húz egy kártyát, amelyen rajta van a szerepe: lehet egyszerű lakó, vadász, látó, leselkedő kislány, boszorkány, Cupido stb. És persze vérfarkas.

A tanár vezeti a játékot, amelynek első része csukott szemmel játszódik: ekkor néz meg egy tetszőleges lapot a látó, ekkor jelöli ki Cupido a szerelmeseket (akik együtt hálnak, ha rajtuk a sor), ekkor öl a vérfarkas (miközben a leselkedő kislány leselkedhet), ekkor menti meg az áldozatot vagy öl meg mást a boszorkány.

A csukott szemű rész végén a játékvezető bejelenti, ki halt meg. A játék szabályaiból következően lehet

- egy személy (a vérfarkas megölt valakit)
- két személy (mert a boszorkány is megölt valakit)
- három személy (a vérfarkas is, a boszorkány is megölt valakit, s az egyiknek szerelmese volt, akit magával visz a halálba)
- senki (a vérfarkas megölt valakit, de a boszorkány megmentette)

És ekkor indul a vádolás, védekezés, kiszavazás, amelynek végén ismét „meghalhat” valaki. De előtte nyomós érvek hangzanak el, s érvekkel teli védőbeszéd a vádlott szájából. Több vádlott is lehet, ilyenkor – a védőbeszéd elhangzása után – mindenki egy személy likvidálására szavazhat. A cél, hogy a város lakói összefogjanak, s együttesen keressék a vérfarkast, aki – ha nem nagy az összetartás és a koncentráció – akár mindenkit „megehet”.

Aki kiesett a játékból, hang nélkül figyelheti a többieket – a másik oldalról. (Nagyobb csoport esetén két vagy három vérfarkas-kártyát is betehetünk a pakliba.)