

A jánoshidai művelődési ház 1982 nyarán olvasótábor jellegű napközis-foglalkoztatást szervezett. A tábor két hétig tartott, ebből a második hét összefüggő foglalkozássorozat volt: a zenében, a kultúrában, a táncban és a képzőművészetben vizsgáltuk a kontinuitást, hogy ismereteink végül a színpadon *télmazároló* játékokban nyerjenek értelmet.

A foglalkozásokat külön-külön már többször megtartottam játszóházakban, napközikben, rajzórakon, itt azonban sokkal összefogottabb munkára törekedtem.

Két csoportba kerültek a gyerekek: a *rajzolók* és a *színjátszók* külön indultak el. Ezt egyrészt a létszám tette szükségessé, másrészt ezek a 9-13 évesek már túlépték azt a kort, amikor gatlások nélkül, természetes módon fejezik ki magukat rajzban, játékban.

#### A színjátszók

Az első játékok az egészséges légkör kialakítását célozzák. Először önmagunkat érzékeljük, befelé figyelünk, egyszerű autogén edzést végzünk: „Elnéhezdedik a bal kezem” stb. Üzeneteket adunk körbe kézszorítással: „Haragszom



## Gyermekfoglalkozások Jánoshidán

rád, szeretlek, játszani akarok, félek.” Majd az üzeneteket arcjátékkal is próbáltuk. Ezután kapcsolatlehető játékok jönnek. Egyben segítik leküzdeni a színpadi mozgástól való félelmet. Vakvezetés: „Bábu vagyok, te mozgatsz” stb. Helyzetteremtést játszunk. Valaki bejön, mozgásával történelmi alakot vagy valamilyen helyzetet jelez, a többiek ennek megfelelően kapcsolódnak be a játékba. „Imbolygó tutajon” utazunk, „üvegeserepek között” óvakodunk át meztől. Majd leülünk, és mesét hallgatunk: „Élt régen egy király, akinek az udvarában különös szokás járta. A lovaknak minden reggel új ruhában, festett arccal vagy álarcban kellett megjelenniük. Csak akkor szólalhattak meg, ha leültek az asztalhoz, de előtte be kellett mutatkozniuk.” A gyerekek hamar megtalálják a legkézenfekvőbb megoldást, mozdulatot, táncot. Pantomimszerűen eljátszzuk a

csoport tagjainak nevét (*Varga, Kovács, Nagy*), jellemvonásokat is próbáltunk érzékeltetni (nyugodt, erőteljes, szerény, öntudatos stb.). Az eljátszhatatlan nevekre kitalálunk néhány mozgássort. Orff *Carmina Burana*-jából meghallgatunk két *kontrasztos* motívumot, és szabadon társítunk hozzájuk alakokat. A gyerekek egy fehér meg egy fekete lovagot találtak ki. Papírra írjuk a két nevet, és meghatározzuk a spher meg a fekete lovag tulajdonságait. Mozgásokat tervezünk bemutatkozó táncukhoz: az egyik ember me-rev, durva, kemény, a másik lágy, szelíd, finom, ideges, hisztérikus, nyugodt, magabiztos stb. Diaképeken Klec, Csontváry, Max Ernst, Rouault és Kondor műveit nézzük. A színeket, vonalakat, felületeket érzelmi hatásuk szerint két csoportra különítjük. A tanulságokat odajegyezzük a fekete meg a fehér lovag tulajdonságaihoz. Nagy csoma-

golópapírokra jellemző tartásban fölfeksznek a gyerekek, körberajzolják egymást, a rajzot átalakítják „mesebeli” lovakokká. Meghallgatjuk a Carmina Burana első részét. (Még nem merem végighallgatni velük. Néhányan most hallanak először hosszabb komoly zenét.) Próbáljuk kitalálni, mi „történhet” a zenében. Szerencsére nem értik a német szöveget. Először megállapítjuk, hogy az erőteljes nyitókórus után fokozatosan épül, szerveződik valami. A gyerekek – nyilván az előző játékok alapján – a következő történetet fogalmazzák meg: Egy varázsló erdő támaszt a földből. Az erdő fái a zene ritmusára nőnek ki, és fokozatosan mesebeli alakokká válnak. A varázsló szétküldi őket, és kezdődik a játék. Szerepel benne elrabolt királylány, sárkány, szegénylegén napkirály stb. Végig hallgatjuk a zenét, amit lehet értelmezünk, és beillesztjük a játékba. Már csak

a pontos koreografálás, színrevitel van hátra. Itt lép be a közös munkába a másik csoport.

#### A rajzolók

Bevezetőül indonéz udvari zenét hallgatunk. Xilofonok, gongok vezetnek az egyszerűnek tűnő, valójában roppant *finoman modulált variációs* sort. A gyerekek előtt egyszerű hangszerek. Poharak, vízzel négy hangra hangolt sörösüveg-sor, három-négy hangú nádfurulya, pergamenpapír dobok, egyszerű ritmushangszerek. Négy főnyi csoportokat, kis „zenekarokat” alakítunk, és zenét írunk magunknak. Megbeszéljük a variációs lehetőségeket: változtathatjuk a hangmagasságot, a hangerőt, a megszólaltatott hang és a szünetek hosszát. Minden hangszere kottairást dolgozunk ki, minden csoport ír egy rövid zenét. Ezeket később a mesejátékban előadják.

Megismerkedünk *Lantos Ferenc* képi rendszerével. Jellekkel is eljátszzuk a variációs játékok. Lantos a két alapforma, a kör és a négyzet egymásra helyezéseivel, belső felosztásával jut el gyakorlatilag végtelen variációs lehetőséget nyújtó képi rendszeréhez. Megrajzoljuk az alapsémát, majd az innen származtatott jellekkel *variációs sorokat* készítenek. Növekedés, fogyás, egyszerűbb, majd összetettebb ritmusú ismétlődések, végül szabad játék. Tematikus képeket is alkotunk sebenség, csend, tél, nyár, stb. címmel. Először filcvázlatok készülnek, majd egyre nagyobb méretű színespapír-ragasztások. A képek később a művelődési ház nagytérmenek falára kerülnek.

Amikor a papírragasztás elkészült, a rajzolók hangszereikkel bekapcsolódnak a „színészek” munkájába. Közösén dolgozunk. Néhányan szerepet vállalnak, a többiek diszletter festenek, maszkot terveznek. Az előadás előtt kifestjük a szereplőket. A lelapozott arc-



Variációs sorok (A szerző felvételén)



ra babaolajban oldott porfestékkel visszük rá a színeket a vázlatok alapján. Már nemcsak a táborozók vannak itt: barátok, testvérek, pedagógusok festik a szereplőket.

Előadás után a színpadképeket lefényképezzük a parkban. Másnap az egyiket a színészek öltözöjének falára festjük. Közben akik nem férnek a falhoz, a Lantos-rendszer segítségével ugróiskolát terveznek, és játszanak rajta. A festést már nem tudjuk befejezni, de néhányan még a tábor után is visszajárnak, hogy végezzék.

A sikeres tábor után szeptembertől kéthetente *játszóházakat* tartok Jánoshidán. Ennek programja az előző munka folytatása. A foglalkozások kilencetől tizenkettőig, egyik tartanak. Először mindig mutatok a kisebbeknek valamilyen játékot. Ez lehet gyékény, sás, fűzfamunka, szövés, fűzés, szerepjáték kellékekkel, valamilyen rajzos játék vagy feladat. Van, aki le is ragad egész délelőttre ezeknél. A nagyobbakkal a nyári játéknak azt a jelenetét szeretnénk megfesteni, amikor a szabadító csapata elindul a Jóság kastélyából a Gonosz vára felé. Háttérben az épp felnövő meseerdő. Ehhez a munkához végzünk előtanulmányokat. Megtervezük a Jóság és Gonoszág várát, a szereplőket. Száraz terméseket, növényeket rajzolunk. Ezeket alakítjuk át mesebeli szereplőkké. Tavaszra már csak a szabadító csapata hiányzik. Mire befejezzük a falat, itt az új nyár, az új tábor. A gyerekek jórészt kicsirelőndnek.

Az idén befejezésül filmet forgatunk, ebben összegezzük előtanulmányainkat. Más feladat is vár az idei táborra. A megyei művelődési központ környezetkultúra-csoportja *Blažek Gyöngyvér* vezetésével játszótérrel épít a faluban. Ennek tervezéséből a gyerekek is kivessék a részüket.

Szávai István