

Az élőlészavas mesemondásra épülő interaktív népmese-feldolgozás

Az 5-10 éves korosztály legfőbb személyiségfejlesztő eszköze a játék és a mese. A mese tükrözi a gyermeki gondolkozást, logikát, animista és egyben antropomorf világképet, a játék koncentrált intenzivitása pedig mindenfajta tanulás termékeny táptalaja. E tanulmány a mese fogalmát a variánsokban élő népmesére szűkíti le. A tanulmány második felében ismertetett népmese-foglalkozás/feldolgozás pedig a mese és a játék élményét igyekszik összekapcsolni: ugyanis a szórakoztató-nevelő-fejlesztő népmese hatása felerősíthető, ha a gyerekek cselekvőként is részt vehetnek egy mesében, így a történet és a gyerek közötti távolság valóságosan és szimbolikusan is megszűnik – erre a tapasztalatra épít az interaktív mesefoglalkozás.

A 19-20. században folyó néprajzi mesegyűjtés hiányosságai nagyrészt abból adódnak, hogy akkoriban a legtöbb esetben mesterséges körülmények közt folyt a népmesék rögzítése: a mesemondó csak egyetlen hallgatónak – a mese gyűjtőjének mesélt, aki a szemkontaktust feladva egyedül csak a mese írásos rögzítésére fordította a figyelmét, a mesemondó így mesélés helyett inkább diktált, amiből következett, hogy automatikusan lerövidítette a történeteket, emellett az előadás nonverbális eszközei és a mesehallgatók beszólásai sem kerültek rögzítésre. Így nem csoda, hogy a népmesegyűjtés megadta a kegyelemdőfést a már úgyszólván hanyatlóban lévő szájhagyományozásnak: a mesemondást felváltotta a meseolvasás, a szóbeliséget a könyvforma. A gyűjtés körülményei (városi tanult emberek, a 20. század második felében már gyakran néprajzkutató-nők utaztak le a falvakba) a gyűjtött anyag tematikájára is rányomták a bélyegüket: a vélhetőleg igen gyakori erotikus trufák és a boszorkányos hiedelemhistóriák nem kerültek bele a gyűjtött anyagokba.

Nagy Gabriella Ágnes szerint a népmesemondás performatív esemény, központi eleme a mesemondó és közönsége közötti dialógus, ezért egyszeri és megismételhetetlen. Véleménye szerint a népmesemondás performatív fordulata azt jelenti, hogy a szövegcentrikus koncepciót felváltja az előadáscentrikusság, ahol a kortárs performanszok jellemzőjeként tekintett egyik legfontosabb jegy az, hogy már nem választható el élesen az előadás, az élet, a közönség, a néző, az alkotó (Nagy, 2017. 169-222.).

Napjainkban újra a népmese természetes megjelenési formája támogatott: vitathatatlanná vált az akkor és ott, a mesemondó és a hallgatóság egymásra figyeléséből született élőlészavas népmese-változatok jogossága.

Interaktivitás az élőlészavas mesemondásban

A meseformulák tényleges szerepüket csak az élőlészavas mesélés során tölthetik be. A mesekezdő formula rögtön megjelöli a mese műfaját, és addig tart, addig bővíti Üveghegygel, Óperenciás-tengerrel, kidúlt-bedült kemencével, ringyes-rongyos szoknyával,

kurta farkú malaccal, míg a mesehallgatók figyelmét meg nem szerzi. A mesekezdő formula nyelvi szinten is rögzíti a mese helyszínét, ami egyszerre a megfoghatatlan távolság (hetedhét országon is túl), és a legkézzelfoghatóbb valóság (ahol a kurta farkú malac túr).

A mese pedig addig gyarapodhat újabb elemekkel, míg egy mesezáró formulával be nem fejezi a mesemondó. A mesezáró formuláknak alműfaj-kijelölő szerepük is van: a láncmesék szokványos befejezése: „Ha a/az nem lett volna, az én mesém is tovább tartott volna”; az állatmeséknek: „Még talán most is szalad”; tündérmeséknek: „Ásó, kapa, nagyharang válasszon el minket!”; novellameséknek: „Még máig is élnek, ha meg nem haltak.” Hogy minden mesehallgató számára egyértelmű legyen, hogy a mese véget ért, szükség lehet nonverbális eszközökre: gesztusokra, kézjelekre is.

A meseformulák az élőszavas mesélés folyamatosságát biztosítják, a szóbeliség mankóul szolgálhatnak, akár a szövegrontás is kiküszöbölhető általuk: „Hogy szavamat össze ne keverjem!” Segítségükkel gördülékenyebb lehet a kapcsolattartás a hallgatósággal: „Barátocskáim, no, mit gondoltok, mi volt ott?”; „Halljatok csudát!”; „Úgy magyarázom, hogy mindenki megértse.”

„Telt-múlt az idő; ment-mendegélt, míg egy sötét erdőbe nem ért” – a helyszín- és idő-váltást jelölő meseformulák mellett adottak a párbeszédnek vázai is: „– Mit parancsolsz, édes gazdám?” – szól a tálts paripa gazdájához. „Adjon isten, öreganyám! – Szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál! Hol jársz, ahol a madár se jár?” – hangzik a mesehős és a lehetséges segítő dialógusát felidéző meseformula. Egy csoda életre kelését az „egyet csendült, egyet zendült” formula jelzi.

A visszatérő elemek, az állandó jelzők („sűrű erdő”; „szépséges királylány”; „a Napra lehet nézni, de rá nem”) egyrészt biztonságosan ismerős mesei tájékokra röpitik a mesehallgatót, másrészt a mesemondónak lehetőséget adnak arra, hogy végiggondolja, melyik mesemotívummal szeretné továbbszőni a történet fonálát.

A népmeséink meseformulái (pl. Benedek Elek által rögzített meséből *A csillagszemű juhászból*: „hol volt, hol nem volt, hetedhét országon túl, az Óperenciás-tengeren innét”; „reszkettek tőle, mint a nyárfalevél”; „halál fia”; „nem is akadt az egész országban”; „jó szívvel felesége is lett volna”; „de halljatok csudát”; „szeme, szája tátva maradt a csodálkozástól”; „egy szépen szóló furulya”; „aludtak, mint a bunda”; „halál torkában volt”; „ennek már fele sem tréfa”; „hét országra szóló lakodalom”; „egy szívvel, egy lélekkel kiáltotta”; „aki nem hiszi, járjon végire”¹) által alkot szerves egészet a régi és a jelenkori magyar nyelv, melyben gondolkodásunk, erkölcsi értékrendünk is tetten érhető, és e formulák használata révén a mese hétköznapi szövege is ünnepélyessé válik.

Az ismétlések, a visszatérések az írott változatban redundanciának, felesleges információhalmaznak tűnhetnek, pedig csak a beszélt nyelv természetes ütemét adják vissza – lassítják az események sodrát, így a hallgatóságot segítik az események követésében, a meselátó szem működését is támogatják. Emellett ezek az ismétlések, visszatérések tükrözik a gyermeki, avagy naiv gondolkodást, éppúgy, mint a gyakori túlzások, felnagyítások. Pl.: „Milyen mély volt az a kút? Ha beledobtak egy fejszét, a fejsze nyele elkorhadt, míg a kút aljára ért, és egy pacsirta két fészekalja fiókáját kikölt.” A gyakori megszólítások és indulatszavak is az élőbeszéd érzellemmel való telítettségét tükrözik: „uram-teremtőm!” „te legény!” „azt a betyár mindenit!” „hej, szegény fejem!” „nosza!” „no!” „na!” „jaj, jaj!” stb.

A mesemondóknak meg kell találniuk a személyes hangjuktól, beszédmódjuktól eltérő mesemondó hangjukat. Élvezetes élőszavas mesemondás esetén a leíró és párbeszédés részek aránya azonos, ugyanis a mesemondó szerepbe lépése mindig nagy örömet okoz a mese hallgatóságának. Ekkor a mesemondó tudatosan egy-egy szereplőt néhány

¹ <http://www.nepmese.hu/mesetar/mesek/varazs-mesek/a-csillagszemu-juhasz>

jellegzetes mozdulattal vagy sajátos hanghordozással ruház föl. Ez az érthetőség végett is fontos a célból, hogy a narráció könnyen megkülönböztethető legyen az egyes szereplők megszólalásától.

Napjaink mesemondói bátran szönek a meseszövegbe új, a modern világunkat idéző szavakat, kifejezéseket. Pl. „mobiltelefon ébresztőjét hiába kapcsolta be a nagyobbik királyfi, nem ébredt föl rá”; „az öreg király neki adta fele királyságát ÁFA nélkül”; „kicsiny topánt viselt a királylány – 34 és felest”; „hatalmas szempillája volt a királykisasszonynak, hogy a homlokát bökötte”; „az óriások sütögettek a barlang előtt, kerti partit rendeztek”; „a sárkány rátámadt a legényre. Ez nem egy Lázár Ervin mese!”

Ezek a kiszólások váratlanul érik a hallgatóságot, és általában mosolyt csálnak az arcokra, és mivel csak a mese nyelvi megformálását érintik, sikeresen átmentik a jelenbe a mese időszerű érvényességét.

Hasonló hatásúak a valós meséléssel egyidejű helyzeteket bevonó szövegrészek, amikor a mesélő a konkrét és valósan ott lévő közösségre/közönségre reagál: „nézd, hogy próbál beosonni”; „pont ilyen szép volt, mint ez a kislány velem szemben”; „elbűjt, mint az a legényke ott a sarokban”.

Az interaktivitás hagyományos formája, ha a mesemondó kérdéseket tesz fel a hallgatóságának: vajon mit látott meg, kivel találkozott a mesehős? A bátrabb mesemondók meg is hallják a gyerekek válaszait, és rögtönözve be is emelik a hallottakat a mese szövegébe. Visszatérő humorforrás lehet, ha ál-találás kérdéseket teszünk fel a hallgatóságának: „Tudjátok, milyen sötét volt a tömlőben?” A lehetséges, a mai kort idéző válaszok, valójában viccek lehetnek a következők: „negrót/medvecukrot/oreót tettek a szájukba, és azzal világítottak”; „mint mikor egy alagútban a négerek sötét napszemüvegben egy szekrényt belülről korommal vakolnak”. A példák Agócs Gergely mesemondásából valók (Sándor, 2017).

Remélhetőleg minden felnövekvő gyermek óvodáskorában sok-sok népmesét hall, és a mesei történéseket „meselátó” szemmel tudja követni, és így képes lesz a szituatív szövegértés mellett kontextuális szövegértésre is. Majd az iskolás évei során megtanulja a népmese meghatározását (változatokban, szájról szájra terjed), de ekkor is részese lesz a hallgatókra figyelő, hozzájuk igazított élőszavas mesemondásnak.

Az auditív figyelem kialakítása már apró gyerekkortól kezdődik a dajkarímek, mondókák, láncmesék, állatmesék, tündérmesék állomásainak bejárásával. Fokozatosan képes lesz a kis mesehallgató arra, hogy a mese képeinek láncolatát vizuális élményként fogja fel. Későbbiekben a mesehallgatás során kialakított képzelő erejét a gyermek az olvasáskor is mozgásba tudja hozni, ezért mondható joggal, hogy a mesehallgatás az élményt adó olvasás táltos lova.

A népmese világképe, nyelve a már eltűnt paraszti világon alapul. Szükség lehet az egykori kollektív tudás pótlására – ennek érdekében pl. Dóra Áron mesemondó, ahogy a Hagyományok Háza videofelvétele bizonyítja (Sándor, 2017), szabadtéri mesemondás megfelelő részénél kovakövel valóságban is tüzet rak; kisebb tárgyakat (tarisznya, orsó, motolla) még a mesemondás előtt is megmutathatunk a gyermekeknek; egyéb kifejezéseknél (kemence, suba, eke) a szóbeli magyarázat vagy a kitaláltatás eszközét használhatjuk.

Hogy a gyerekek a mesélés előtt és után közös játékban hangolódnak, illetve reflektálnak a mesére, már általánosan elfogadott. A mesébe szőtt interaktivitás megkérdőjelezett még óvodáinkban, iskoláinkban. Úttörő szerepű Körömi Gábor és Sándor Ildikó által kidolgozott Meseház-program, amely az élőszavas mesemondás és a drámajáték kombinációja: a mese bizonyos részeit a mesemondó narrálja, más részeit a gyerekek aktív részvétele teremti meg ének, mondóka, tánc, drámajátékok alkalmazásával, azaz a művészeti területek összekapcsolódásával (Körömi és Sándor, 2016. 327-332.).

A gyermekeket cselekvővé tevő, interaktív mesefeldolgozás dramatikus eszközöket felhasználva teljesíti a hagyományos iskolai mesefeldolgozás célkitűzéseit: a szerkezet, a szereplők, a mondanivaló vizsgálatát. A gyermeki szerepjátékra épülő szerepbe lépés segíti a gyerekek gondolkodásának fejlődését és egyben a különböző nézőpontok vizsgálatát is. A későbbiekben ismertetett dramatikus mesefoglalkozás újszerűsége abban rejlik, hogy általa a résztvevők mintegy beléphetnek a mese világába, ill. alakíthatnak rajta, sőt létre is hozhatnak egy saját mesevilágot. Mindennek elméleti alapját a proppi mesemorfológiára épített Csikesz Erzsébet által kidolgozott *Találd ki a mesémet!* koncepció biztosítja.

Az interaktív mesefoglalkozás kiegészülhet énekes-táncos komponensek mellett a vizuális kultúrát is magába foglaló elemekkel, azaz lehetőség nyílik általa az egyes művészeti ágak komplex alkalmazására.

Az interaktív mesefoglalkozás néhány lehetséges formája

A játék a gyermekek természetes életformája. A kisgyerekkorban a játékot és a direkt pedagógiai célokat szem előtt tartó tanulást szét sem lehet választani. Derűs légkörben a gyerekek bátran, örömmel és magától értendően játszanak.

A legigazibb játék öncélú, önmagáért való, ennek ellenére a mese előtti játék kiválasztásakor már gondolhatunk az előzőleg kiválasztott mesére: hogyan tudom a figyelmet úgy a mesére felhívni, hogy csak keveset áruljak el a meséből.

A folyamatos auditív szövegértést is segítheti, ha a mese szereplőit már a mese előtt játékosan bemutatom. Pl. a *Csön-csön gyűrű* jellegű körbeadogatós játék alapján a mese egyik figurájának plüssjáték változatát felhasználva (itt a szereplő neve következik) „erre kúszik, arra mászik” – egész csoport általi mondogatása mellett a kör közepén álló gyermek megpróbálja kitalálni, hol bújhat meg a várt mese egyik szereplője, azaz a játékos háta mögött körbe adogatott plüssfigura.

A gyerekek megértését az is segítheti, és egyben a mesemondó tudatosságát is növeli, ha a mesemondó a mese szereplőit megidézi nevetésük alapján, amit kitaláltat a gyerekekkel. Így a gyermekek előre kapnak egy figyelemfelkeltő szereplőgárdát: nyúl, teknős vagy öregkirály, királyfi, boszorkány, királylány, boszorkánylány stb., emellett felkészíti magát a mesemondót is arra, hányféle szerepbe kell majd lépnie, és fejtörsre is készíti: hogyan szólaltassa meg a sündisznó feleségét, hogy egyaránt megkülönböztethető legyen a sündisznótól és a nyúltól is.

A mese meghallgatását szinte bármilyen játék követheti, természetesen hasznos lehet, ha a mese valamelyik elemére visszautal. A népmeséink az okos, a jó, a szorgalmas győzelmével érnek véget, ezenbelül a tündérmesék pedig a hét országra szóló lakodalommal, ebből következően a mese utáni játéknak a mozgatórugója lehet a siker, a beérkezés felfokozott öröme, amelynek egyik megvalósulása lehet egy lakodalmi táncot idéző zenés-táncos játék. Pl. seprűadogatás zenére, akinél marad a seprű a zene megállításkor, az a kör közepén tapsolja a ritmust; párválasztós lakodalmi tánc, egy valakinek a seprű jut, amit próbál párra kicserélni a zene végéig – ezek a játékok akkor utalnak vissza a mesére, ha abban is szerepelt egy seprű.

Az interaktivitásnak másik lehetséges módja, ha a mese szövegébe is építünk játékot. Pl. *A papucsszaggató királykisasszonyok* mesébe: a nyugovóra térő juhász által hallott éjszakai hangok felismerése előre összevágott hangfelvételtől; az ezüstgally megszerzésekor őrzős-lopakodós-szoborjáték; *Mély kútba tekintek* körjáték a kút-motívumnál.

A szorgos és lusta lány mesénél a kút-motívumnál gyakorolhatók akár az irányok, akár a névutók helyes használata; a kemence-motívumnál előjöhethet a *Sülnék a kenyerek*,

Elégnek a kenyerek! népi játék; fantázia avagy memóriajáték is lehet, ha sorra vesszük, és visszamondjuk: mi hiányzott a szorgos lánynak a falujából?

A mesébe épített játékoknak megvan a kockázata. A kisebb gyerekeket megzavarhatja a meseszál időnkénti megszakadása, illetve elképzeltető, hogy egy-egy játék a gyerekeknek izgalmasabbnak tűnik, mint a mese folytatása: *Tündér szép Ilona és Argýélus királyfi* esetén az Állatkirály epizódban a gyerekek általában szívesen változnak át valamilyen nekik tetsző állattá, és könnyen előfordulhat, hogy nem szívesen változnak vissza mesehallgató óvodássá.

E problémákra a megoldási javaslataim a következők: e formát 5 évesnél idősebb gyerekek körében alkalmazzuk, és a már hallott, ismert mese esetében, a játékok kiválasztásakor pedig ügyeljünk arra, hogy a játékok a mese világához szorosan kapcsolódjanak, legszerencsésebb, ha az egyes próbatételekhez csatoljuk őket, így a játékok indokoltága egyértelműbbé válik: „a ti segítségetekkel sikerült a juhásznak kiállni a második próbát is, és most már indulhat tovább” – szólhat ímígyen a mesefoglalkozást vezető pedagógus.

E forma előnye, hogy a gyerekek ténylegesen beléphetnek a mese világába. A mai magas ingerküszöbű gyerekek számára a felajánlott aktív részvétel újszerű és inspiráló lehet.

A drámajáték egy ősi eszközt újít fel: a szerepjátékot, amely a cselekvésen keresztül biztosítja az elaborációt, a szerzett élményeinken való gondolkodást, a saját vagy mások cselekedeteinek megértését, feldolgozását. A szerepjáték az 5-8 éves korosztály legkedvesebb önálló szabadjátéka. A gyermek bizonyos esetekben konkrét személyekre fókuszál a játék során, ilyen legtöbbször a papás-mamás játék, máskor általános szerepeket kíván elsajátítani, mint pl. az orvosos, boltos játékbán.

Fontos jellemző, hogy e formánál önkéntes szerepbe lépésről, és sosem szereposztásról van szó. Emellett nem az adott mese rekonstrukciója a cél, mint egy szokásos dramatizálás esetében, hanem lehetőséget biztosít, sőt ösztökél a drámajáték arra, hogy a résztvevők mesén kívüli új elemeket is behozzanak a történetbe.

A drámajáték során a pedagógus (mesemondó/meseszereplő/játékmester) és a gyerekek (mesehallgatók/meseszereplők/játszók) több szerepkörben is dolgozhatnak.

Ahogy fentebb említettem, egy drámafoglalkozás során a lehetséges szerepeket sosem osztjuk ki, de szerepfelajánlásra van lehetőség. Ajánlattal élhet a játékmester, a gyerekek pedig a lehetőséggel: mutassuk meg, hogyan úszott el a halacska, hogyan sétált a királylány, hogyan bődült el a nagy fehér medve! A játékmester maga is egy a játszók közül, ha szükségesnek tartja, maga is beállhat halacskáknak, királylányoknak, fehér medvének, hogy ezzel is bátorítsa a gyerekeket, de sosem korrigálhatja direkt módon a gyerekek alakítását.

Közös képzelet-képek kialakítására is törekedhetünk: Milyen lehet a város, ahová eljut a mesehős, mi található benne? Játsszuk el, hogyan zajlik az élet a város piacán! Ebben az esetben – különösen kisebb gyerekeknél – a szerepbe segítség alapja az utánzás lesz: ha a játékmester almát árul, a gyerekek nagy része szintén almát fog árulni, de mindannyian kapnak egy mintát arra, mit mond, hogyan cselekszik egy árus, egy piaci kofa. Ebből könnyedén elleshetik a szerep alapjait, és mindezt kiegészíthetik újabb egyéni elemekkel.

A gyakorlatban létrejövő együttműködés örömét izlelhetik meg a játszók, ha közösen kell létrehozniuk egy mesei szereplőt. Pl.: Legyünk mi a nagy hal, bújtassuk el a királyfit! Változzunk hollóvá! Ki melyik része szeretne lenni? Milyen színű a tollunk? Milyen a hangunk? Hogyan repülünk?

A népmesék egyes helyszíneinek megjelenítésére kétféle módszert tudok ajánlani: az egyik esetben maguk a játszók állókép formájában megalkotják saját magukból az adekvát helyszínt – legyen az vár, erdő vagy tó. Egyéni ötletek természetesen itt is helyet kaphatnak: a várat őrizheti akár két hatalmas csiga, az erdő fáit csendes vagy akár viharos szél is fújhatja, a tóban úszhat delfin vagy akár haleány is. Az így kapott helyszínt egy egyezményes „radír” varázsszóval tudjuk eltüntetni.

A másik módszer esetén nem a helyszíneket elevenítjük meg, hanem egy a meséhez illő népdal éneklésével és a „tekeredik a kígyó”-féle menetelési technikával választjuk el az egyes epizódokat, helyszíneket, tehát ebben az esetben maga a csoport keresi fel az esedékes mesei színhelyeket.

Ha olyan kiscsoportokat hozunk létre, amelyekben valóban mindenki tevékenyen ötletelhet, ahol egymást meghallgatják, ahol döntéseket közösen tudnak hozni, és az ötleteiket ki is tudják dolgozni, majd az egész csoportnak be is tudják mutatni – ekkor mondhatjuk azt, hogy gyümölcsöző volt a közös munka, és sikerült az interaktív mesefoglalkozás, mesefeldolgozás. Kisebb gyerekeknél szükséges lehet csoportonként egy-egy felnőtt segítő, akinek legtöbbször csak a gyerekek ötleteinek megvalósításában kell segítenie.

A legideálisabb, ha egy csoportban 3-5 fő van, és hogy a mesefoglalkozás ne váljon vontatottá, unalmassá, elég, ha maximum 5 csoport megoldásaival dolgozunk.

A mese megismerése után a kiscsoportok a konkrét mesében előforduló meseelemek segítségével csoportnevet választanak. Ezek a csoportnevek már kicsiny gyerekek esetében is gyakran egyben a történet kulcsszavai (pl. *A papucszzaggató királykisasszonyok* esetén az alábbi csoportnevek születtek: Kenőcs, Borotva, Ezüsterdő, Gyémántkút).

Ezt következő csoportfeladat: a mesetévű riportere kérdéseket tehet föl egy kiválasztott meseszereplőnek, így a történetet többféle nézőpontból is átgondolhatjuk. A kiscsoportok döntenek arról, hogy kitől kérdeznak, és mit, illetve azt is, hogy kijátssza a riportert, ki a meseszereplőt, akinek a válaszait közösen megbeszéljük.

Ezután azt a feladatot kapják a kiscsoportok, hogy a számukra legérdekesebb részt válaszszák ki a meséből, és mutassák meg állókép vagy jelenet formájában. Az egyes állóképeket azzal mélyíthetjük, ha megtudjuk, azaz kitaláljuk, és kihangosítjuk a szereplőinek titkos, ki nem mondható gondolatát. Ezt a konvenciót gondolatkövetésnek nevezi a drámapedagógia. Másik lehetséges módszer, ha egy-egy csoport lassított néma jelenetét egy másik csoport szerepenként szinkronizálja.

Majd ezután, ha a gyerekek időrendbe állítják az elkészített anyagokat, megkapják a mese szerkezeti vázát, amely a kiemelt megjelenített részek miatt valóban szemléletes lesz a számukra, illetve a mese újra élővé tehető, ha az állóképeket mozgó képpé alakítják.

Összegzésként, a történettől való búcsúzásként kereshetnek a kiscsoportok egy-egy népdalt, amely szerintük a meséhez vagy az egyik szereplő kapcsolható, természetesen ezek a nóták csendüljenek is fel.

Az egészcsoporthoz munkafeladat is eredményes lehet, így pl. a „forrószék” drámapedagógiai konvenció, mikor bárki felvállalhatja egy-egy központi figura szerepét, azaz beleül a szereplőt jelképező székbe, és monológként elmondhatja, mit miért tett, milyen terve van akár a történet utáni időre. Kisebbségben maga a játszómester üljön a székre a mese egyik szereplőjét megjelenítve, a gyerekek pedig kérdezhetnek tőle akár mesei szereplőként, akár a nélkül. A gyermekkori kettős tudat egyik bizonyítéka is lehet, hogy a konkrét mesében nem is szereplő mesei lények (pl. tündér/angyalka/sárkány) szerepébe belebújva szívesen szólnak a gyerekek a konkrét mese konkrét szereplőjéhez, ezt gyakran természetesebbnek érzik, mintha ők maguk kérdeznének.

Egy igen vagy nem döntési helyzetben használhatjuk a belső hangok konvenciót, amikor egy-egy szék jelöli az igent és a nemet, majd az egyik játzó pl. Árgyélus szerepében némán lépked – a maga saját véleményét képviselve – a két szék közt, miközben a többiek mint Árgyélus gondolatai érveket keresnek amellet, illetve az ellen, hogy utána induljon-e Tündérszép Ilonának. E módszer az érvek-ellenérvek megismerését, alapos átgondolását teszi lehetővé.

Akár kiscsoportban, akár egész csoportban nyomozhatunk, ötletelhetünk a mese előzményeinek nyomában – pl. *A csillagszemű juhász* mese esetén kérhetünk a gyerekektől

magyarázatot arra, akár egy kitalált jelenettel is, miért követeli meg ilyen szigorúan mindenkitől az öreg király, hogy azt mondja: „Adj Isten egészségére!” Ki ültethette az aranyalmafát Árgyéusék kertjében? Miért változott hollóvá még a mese kezdete előtt Tündérszép Ilona? – számtalan újabb kérdés merülhet fel az *Árgyéus királyfi és a Tündérszép Ilona* kapcsán is.

De mese utáni történések is érdekesek lehetnek: Mi lett az öreg királlyal? (A gyerekek javaslata szerint a megszületendő unokákkal játsszon, és vegye feleségül a szomszéd megözvegyült királynét.) Hogyan kell cselekednie a csillagszemű juhásznak, hogy jó király váljék belőle? Hogyan tud együtt élni egy hatalmas király és egy hatalmas tündér? Mire tanítja meg az egyik, mire a másik a közös gyermeküket? (A gyerekek ötlete pl.: Árgyéus apa tanítsa a matematikát, Tündérszép Ilona anya a lepkévé változást.)

Az angol drámapedagógia legendás alakja, Dorothy Heathcote dolgozta ki a drámapedagógia egyik ágát, az ún. szakértői játékot, amely által több ismeret- és képességterületet összekapcsolódó komplex foglalkozás valósítható meg (Heathcote & Bolton, 1996).

A szakértői játékban a gyerekek előbb egy céget alapítanak, amely egy konkrét feladat elvégzésére megbízást kap, a gyerekek a felállított szervezet vagy vállalat szakembereinek szerepét veszik fel, és valódi eredmények felmutatására törekednek. A pedagógus ebben a drámaformában csak facilitátori szerepkörben vesz részt, csak a játék kereteit határozza meg, illetve biztosítja a gyerekek zavartalan munkavégzését.

A népmesék megismerésével kapcsolatosan a gyerekek alapíthatnak egy rajzfilmstúdiót, amelynek nevet adnak, megrajzolják az emblémáját, kitalálják a szerepüket (igazgató, titkárnő, rendező, rajzolók stb.), majd berendezik a termet a működő rajzfilmstúdió számára. Ezután egy „hivatalos” levélben felkérést kapnak egy mesefilm elkészítésére. A filmstúdió dolgozói közösen döntenek el, hogy melyik mesének készítik el a rajzfilm-változatát, a rajzolók sok-sok vázlatot készítenek, amelyekből együtt választják ki azokat, amelyek a megfelelő sorrendbe állítva a filmbe bekerülnek. Hangos film is

A szakértői játékban a gyerekek előbb egy céget alapítanak, amely egy konkrét feladat elvégzésére megbízást kap, a gyerekek a felállított szervezet vagy vállalat szakembereinek szerepét veszik fel, és valódi eredmények felmutatására törekednek. A pedagógus ebben a drámaformában csak facilitátori szerepkörben vesz részt, csak a játék kereteit határozza meg, illetve biztosítja a gyerekek zavartalan munkavégzését. A népmesék megismerésével kapcsolatosan a gyerekek alapíthatnak egy rajzfilmstúdiót, amelynek nevet adnak, megrajzolják az emblémáját, kitalálják a szerepüket (igazgató, titkárnő, rendező, rajzolók stb.), majd berendezik a termet a működő rajzfilmstúdió számára. Ezután egy „hivatalos” levélben felkérést kapnak egy mesefilm elkészítésére. A filmstúdió dolgozói közösen döntenek el, hogy melyik mesének készítik el a rajzfilm-változatát, a rajzolók sok-sok vázlatot készítenek, amelyekből együtt választják ki azokat, amelyek a megfelelő sorrendbe állítva a filmbe bekerülnek. Hangos film is készülhet, ha szerződhetnek „színészeket”: narrátort, szereplőket (természetesen a gyerekek közül).

készülhet, ha szerződtetnek „színészeket”: narrátort, szereplőket (természetesen a gyerekek közül).

Kicsiny felnőtt segítséggel valóságban is elkészülhet egy Power Point alapú diafilm, amelyet ünnepélyes keretek közt bemutathatnak (gyerekpezsgővel és pattogatott kukoricával megtámogatva) a saját filmstúdiójuknak, vagy egy másik gyerekcsoportnak, vagy az egész intézménynek, akár a szülőknek, testvéreknek is. Így a gyerekek az elvégzett munka valós eredménye fölött érzett örömet is megízlelhetik.

Összegzés

A hagyományos módszerek elhagyásához szükséges bizonyos merészség, de ahogy a közmondás is mondja: a bátraké a szerencse.

Ha azonban közelebbről szemügyre vesszük az újabb módszereket, nyilvánvalóvá válik, hogy e módszerek, legalább annyira kötődnek a múlthoz, mint a jövőhöz. Így az élőszavas népmesemondás visszarepít a szóbeliség virágkorába, és felszabadítja a mesemondót a memóriagyakorlat kényszerzubbonyából, hogy helyette a mindenkori mesehallgatók alkotótársra alakítására tudjon figyelni; a szerepbe lépésen alapuló interaktivitást pedig az óvodáskorú gyerekek a világ legtermészetesebb módjának élik meg, hiszen ebben az életkorban van a szerepjátékok és a mesei kettős tudat legintenzívebb korszaka. A történetmesélés pedig – legyen az akár számítógépes technikán alapuló – egyidős az emberiséggel.

Tölgyessy Zsuzsanna

PPKE BTK, Óvó- és Tanítóképző Tanszék adjunktus

Irodalom

Csikész Erzsébet (1986). *Találd ki a mesémet! Mesemorfológia az irodalomórán – 3., 4. osztály*. Budapest: Tankönyvkiadó Vállalat.

Heathcote, D. & Bolton, G. (1996). A „szakértői játék” alaptörvényei. *Dramapedagógiai Magazin*, 2, 6-10.

Körömi Gábor & Sándor Ildikó (2016). Mi a Meseház? In Eck Júlia, Kaposi József & Trencsényi László (szerk.), *Pedagógia – Színház – Nevelés. Szöveggyűjtemény középhaladóknak*. Budapest: Oktatókutató és Fejlesztő Intézet. 327-332.

Nagy Gabriella Ágnes (2017). Hagyományos (nép) mesemondás. In Hansági Ágnes, Hermann Zoltán, Mészáros Márton & Szekeres Nikolett (szerk.), *Mesebeszéd. A gyerek- és ifjúsági irodalom kézikönyve*. Budapest: Fiatal Írók Szövetsége. 169-222.

Propp, V. (2005). *A mese morfológiája*. Budapest: Osiris.

Sándor Ildikó (2017). *Mesebeszéd. Módszertani segédanyag az élőszavas mesemondáshoz*. Budapest: Hagyományok Háza.