



Előzzük meg a zaklatást és az erőszakot! szimulációs játék eszköztára

A FÓRUMSZÍNHÁZ elemeinek alkalmazása a játék során



UNIVERSITATEA BABEŞ-BOLYAI
BABEŞ-BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM
BABEŞ-BOLYAI UNIVERSITÄT
BABEŞ-BOLYAI UNIVERSITY
TRADITIO ET EXCELLENTIA



Erasmus+

A projektet az Európai Bizottság támogatta. A kiadványban megjelentek nem szükségszerűen tükrözik az Európai Bizottság nézeteit.

Tartalom

Bevezetés	3
Fontos megjegyzés:.....	3
FÓRUM SZÍNHÁZI JÁTÉK	4
1. verzió: Fórumszínház élőképekkel	4
2. verzió: Fórum eljátszott jelenetekkel és beavatkozásokkal.....	6
3. verzió: Fórum saját reakciókkal.....	9
Általános megjegyzések a játékról, mint fórumszínházról	10
A játék során felhasználható fórumszínházi játékok és tevékenységek.....	10
Játékok – gesztusok	10
Szerepjáték.....	11
Egyéb játék javaslatok	12

Bevezetés

Az általánosan „*fórumszínház*” nevű módszer (Forum Theatre) interaktív technikáinak felhasználásával a játék 3 változatát kínáljuk Önnek. A módszert Latin-Amerikában fejlesztették ki, az egyszerű emberek életének legfontosabb problémái kezelésére. Kezdetben munkások és parasztok körében alkalmazták az írástudás elterjesztése érdekében. Erre támaszkodva Augusto Boal brazil rendező kialakított egy olyan formát, amelyben „az elnyomottak előadóművészekké válnak”.

Manapság a fórumszínház sokféle alakban létezik, és az élet minden területén alkalmazzák. A tipikus foglalkozások ráhangoló gyakorlatokkal és játékokkal kezdődnek, amelyek célja az öt érzék aktiválása és összekapcsolása, valamint a szórakozás és a kreativitás légkörének megteremtése. A foglalkozás során a résztvevők tapasztalatai alapján egy vagy több jelenet kialakítására kerül sor, amelyek középpontjában az elnyomás problémája áll (mint például valamilyen igazságtalanság, a megértés hiánya, valamilyen erőszakos cselekmény). A jelenet(ek)nek van egy FŐHŐSE - az elnyomott (a bántalmazást elszenvedő) személy – akit az ELLENFÉL/vagy az ELNYOMÓ/BÁNTALMAZÓ legyőz vagy frusztrál. Míg a főhős egyetlen szereplő, ellenfele több személy is lehet. A foglalkozást facilitátor vezeti, aki a fórumszínház „Jokerévé”, a csoport segítőjévé vagy mediátorává válik.

A fórum-jelenet során a főhős helyébe a jelenet nézői is beléphetnek, akik így nem pusztán nézők, hanem a jelenet előadóival közös NÉZŐ-SZEREPLŐK. A jelenetet, amely bármilyen hosszú lehet, egyszer végig játsszák, majd megismétlik az elejétől kezdve. Azokat a néző-szereplőket, akik úgy gondolják, hogy alternatívát tudnak kínálni a főhős cselekedeteire, a Joker arra bátorítja, hogy kiáltsanak „Állj”-t, állítsák le a cselekményt, vegyék át a szerepet, és próbáljanak ki egy másik megoldást. Bárki, aki akarja, beléphet a főhős helyébe. Általában csak a főhős cserélhető le, de kialakítható olyan szabály is, hogy más karakterek is helyettesíthetők. Ebben az esetben előre meg kell állapodni abban, hogy ez mikor, milyen feltételek mellett lehetséges. Ebben az esetben együtt próbálnak alternatív megoldást találni.

A fórumszínház a többes szám első személy színháza. Feltétlenül az egyedi történettel kezdődik, de ha nem többes számban szólal meg, akkor nem tölti be a célját. A Joker a néző-szereplők csoportjában minden egyes személyt arra ösztönöz, hogy meglássa a bemutatott jelenet közös voltát, így a többiek és saját maga nevében is cselekedjen.

Fontos megjegyzés:

Ahhoz, hogy ezeket a technikákat bárki is játékmesterként alkalmazni tudja, több mint alapfokú fórumszínházi képzésben kell részesülnie. Mind az elméleti ismeretekkel rendelkeznie kell, mind pedig gyakorlati készségekkel ahhoz, hogy ezeket a technikákat alkalmazni tudja. Azok számára, akik már részesültek ilyen képzésben és elég magabiztosnak érzik magukat, a „*Fórumszínházi játék 1., 2. és 3.*” játékmenetet ajánljuk.

Ha viszont valaki nem tartja magát elég kompetensnek (vagy nem rendelkezik fórumszínházi ismeretekkel), akkor kipróbálhatja magát a fórumszínház néhány játékának és tevékenységének alkalmazásában, és ezzel teheti a társasjátékot élénkebbé és izgalmasabbá. Ezeket a játékokat és technikákat a füzet végén adjuk meg „*A szimulációs játékokban használható fórumszínházi játékok és tevékenységek*” c. fejezetben.

Jó szórakozást kívánunk!

FÓRUM SZÍNHÁZI JÁTÉK

Résztvevők: Két, (tapasztalt joker esetén maximum három) csoport, egyenként 4-7 fővel.

Anyagok: Egy parafa tábla minden csoport számára, ráerősített üres táblázattal, amelynek és a csapat létszámával azonos számú vízszintes sora és hat függőleges oszlopa van. Színes fejű gombostűk vagy rajzszőgek 4 különböző színben, mindegyik színből játékosonként 5-5 (helyette esetleg játékosonként 4 színű filctoll készlet)/, a játék nyomtatott kártyái, székek, asztalok.

Vezetők: Egy játékmester és egy asszisztens vagy társvezető. A leírás során a „facilitátor” általános elnevezést használjuk, aki lehet a játékmester vagy az asszisztense. Amikor a játékmester a fórumszínház részben a Joker szerepét veszi át, akkor „Joker” néven fogunk rá hivatkozni.

Megjegyzés: Minden csapatnak külön tér (asztal, székek) álljon rendelkezésre, és legyen elegendő terület a bemutató, a fórum részhez! Minden asztalon legyen ott a parafa tábla, a kitöltendő mátrixszal és a színes jelölőkkel. A játék kezdete előtt a résztvevők a mátrix első oszlopába írják a nevüket, így mindegyiküknek van egy sora. A többi oszlopot az 5 bántalmazási típus – érzelmi, szóbeli, szexuális, pénzügyi és fizikai – után nevezik el. A kapott színes jelölők mindegyike egy-egy reakció fajtát jelent majd, és a mátrix alján el is kell magyarázni, hogy melyik szín melyik reakciót jelöli. (Ha tűket, rajzszőgeket választunk, akkor minden színből legyen elegendő!)

Az alább ismertetett változatok mindegyikében minden kiscsoport más-más karakterrel dolgozik. Ennek vannak bizonyos előnyei, de hátrányai is. A játékmesterek dönthetnek úgy, hogy ugyanazzal a karakterrel dolgoznak a különböző csoportokban, ami előre láthatóan megváltoztat bizonyos szempontokat, de nem a játék lényegét.

Rengeteg karakter közül lehet választani. A játékmester előkészíthet egy meghatározott számot, például hatot, és vagy sorsolhat a csoportokkal, vagy felolvashat minden csoportnak 3 különböző karakter kártyát, és a csoportok szavazással választhatnak egyet.

1. verzió: Fórumszínház élőképekkel

A játék menete

1. **Egy gyors bemelegítő játék az egész csoport számára, majd egy testkifejezést érintő játék – pl. Élő mémek** (lásd „A játék során felhasználható fórumszínházi játékok és tevékenységek” című fejezetben a füzet végén). Ezután a csoportok a számukra kijelölt asztalokhoz mennek, és szavaznak az általuk választott karakterre (vagy kisorsolják azt).
2. **Miután a karakter neve ismertté vált, felírják a mátrix tetejére.** (A csoportok párhuzamosan és egymástól függetlenül dolgoznak. Vagy különböző helyiségekben legyenek, vagy legyen közöttük elég hely, hogy ne zavarják egymást).
3. **A facilitátorok felolvassák a csoportoknak az első bántalmazási helyzetet, majd a négy reakciót is (de a pozitív/negatív következményeket nem!). A csoport minden tagja egyénileg választja ki a reakciót, és a megfelelő színű jelölőt a megfelelő sorba és oszlopba helyezi.** (Ebben a szakaszban nincs vita, csak választás. Ez lehetővé teszi a facilitátor számára, hogy a résztvevőkkel viszonylag gyorsan áttekintsék mind az öt szituációt, de úgy, hogy maradjon elegendő idő a gondolkodásra is. A választások megváltoztatása bármikor megengedett.)
4. **Ugyanezt megismételjük mind az öt bántalmazási helyzettel.** Világossá kell tenni, hogy ez nem egy gyorsasági játék (bár az idő mindig tényező), így a csoport annyiszor hallhatja az adott karakter jellemzőit, az egyes szituációk leírását vagy a reakciót, ahányszor csak szükséges. A szereplőt bemutató, valamint a szituációkat és lehetséges reakciókat tartalmazó

kártyák kézbe adása szintén egy lehetőség. Ennek a szakasznak a végére megtelik a mátrix valamennyi rubrikája, és mindenki láthatja a többiek választásait.

5. **A csoportok időt kapnak arra, hogy a bántalmazási helyzetek közül kiválasszanak egyet, amelyről úgy gondolják, hogy fontos a karakter számára, és érdekes megvitatni.** A csoportnak szavazással kell megegyezésre jutnia. Ezután megbeszélik a helyzetet és a választásukat, és ekkor beszélhetnek a karakterről/főhősről és annak reakcióiról (menekülés, agresszió stb.). Egy lehetséges lehetőség, hogy toplistát készítenek három bántalmazási helyzetről, amelyeket tovább vitatnak.
6. **A csapatok azt a feladatot kapják, hogy készítsenek egy kimerevített képet a választott konfliktushelyzetről (történeti pillanatról) két kifejezett részfeladattal: A) legyen világos, hogy pontosan milyen típusú bántalmazásról van szó, és B) derüljön ki, hogy ki a főhős. Erre a feladatra egy-másfél percnyi időt kapnak úgy, hogy a felkészülésüket a többi csapat ne lássa.** (Általában főhőst mondunk, de játék közben az adott szereplő nevét érdemes használni.) A megállított képet le lehet írni egy videó megállított pillanataként, vagy egy telefon által készített képként - fontos, hogy ne pazaroljuk az időt túl hosszú magyarázatokra (másképp kifejezetten fel kell hívni a figyelmet arra, hogy a kép az általuk kiválasztott időpillanatban **megmerevedett, megfagyott**). A játékosokat arra is figyelmeztetni kell, hogy a kép minden részlete nagyon fontos, emlékezniük kell rájuk, és valószínűleg egy ideig ebben a helyzetben kell maradniuk. A másik csapatnak elmondják, hogy egy befagyasztott képet fognak látni, és feltesznek nekik néhány kérdést.
7. **Az 1. csapat bemutatja a képet a többi csapatnak.** Amíg az első team felépíti a képet, a többieknek csukva kell tartani a szemüket, és csak egy adott jelre nyithatják ki. A facilitátor azt mondja a nézőknek, hogy néhány másodpercig csendben figyeljék a képet - ez fontos, bár néha nehéz ellenőrizni.
8. **A nézők megpróbálják kitalálni, hogy mi történik, és ki a főszereplő.** Az 1-es csapat megerősíti (vagy tagadja, amíg nem tisztázódik). Ezután az 1. csapat némileg részletesebben elmagyarázza, hogy mi a helyzet, ki kicsoda, és ami még fontosabb, mesél a főhős háttéréről.
9. **A moderátor újra kéri az állóképet** – lehet, hogy a találgatás közben „szétesett” –, **és tovább dolgozik vele, rámutatva például a különböző részletekre:**

„Nézzük meg újra a képet, (az 1. csapat türelmét kell kérnem). Mit érez a főszereplő? Nézzük meg az öklét? Mit tudtok mondani rólok? Mit gondol/mond magának? Mi a helyzet ezzel a személlyel (az egyik zaklatóra mutat)? Ő hogyan érez/gondolkodik? Mit mond? Megtenné, hogy idejössz, átvesszed az ő helyzetét, és úgy mondd el, ahogy ő mondaná? Van még valakinek más javaslata?”

A facilitátornak éreznie kell, hogyan reagál a csoport erre a feladatra, és nem szabad kényszerítenie őket a részvételre. Csak akkor kérje meg őket, hogy jöjjenek és foglaljanak állást, ha úgy tűnik, hogy hajlandóak erre! A képet a lehető legobjektívebben kell feldolgozni, az ítékezés vagy moralizálás legkisebb jele nélkül!

10. **A 2. csapatot arra kérjük, hogy változtassa meg a főszereplő testhelyzetét aszerint, hogy az miként reagálna az őt ért bántalmazásra.** Ha több javaslat is van, gyors szavazással válasszanak egyet közülük. Tisztában kell lennünk azzal, hogy az 1-es csapat nem tudja sokáig tartani a megdermedt képet. Erre folyamatosan ügyelni kell! Változat: A másik csoport lemásolja az állóképet, DE a főszereplő reakciójával együtt, hogy azt az 1. team láthassa. A moderátoron múlik, hogy ez a főszereplő számára kedvezőbb fejleményeket eredményezzen-e vagy sem. Nagyon fontos hangsúlyozni, hogy EZ HANG NÉLKÜL TÖRTÉNŐ BEAVATKOZÁS! Hagyni kell, hogy a résztvevők maguk döntsenek, olvassanak, ítéelkezzenek, DE szóbeli hozzászólások nélkül.

11. Az egész folyamatot (7-10) lépések megismételjük az 1-es és 2-es (3-as) csapatokkal felcserélt szerepkörben - a 2-esek az előadók, az 1-esek pedig a közönség. Az egész folyamat nem tarthat tovább 6-7 percnél. A résztvevőknek képesnek kell lenniük arra, hogy a másik csoport megdermedt képével úgy dolgozzanak, hogy közben nem veszítik el a kapcsolatot a sajátjukkal.
12. Most a csapatok azt a feladatot kapják, hogy készítsenek egy újabb állóképet a saját (vagy alternatívaként a másik csoport) helyzetéről, de előre ugorva az időben: lehet 5 perc, vagy öt nap, de mindenképpen egy belátható jövő. A másik csapatnak azt kell kitalálnia, hogy a főhős szempontjából hogyan változott a helyzet (a feldolgozási kérdéseket lásd később). Ebben már új szereplők is megjelenhetnek: pl. tanárok, mentorok, barátok, tekintélyszemélyek. Ez a feladat kicsit tovább tarthat, mint az első lépés, mert a csoportnak meg kell beszélnie az idő közben történeteket is.

Facilitátor: Szerintetek mi történik ezen a képen? Kik szerepelnek benne? Ki a főszereplő? Mennyi idő telt el az előző kép óta? Hogyan változott a helyzet? Pontosan mit tett (helyesen vagy helytelenül) a főhős, hogy idáig jutott? Egyetértés ezekkel a fejleményekkel?

13. Az egész folyamat megismételhető egy másik állókép párral (a megszavazott toplistán a következő), vagy
14. A csapatok szavakat és cselekedeteket fűznek a jeleneteikhez, és azokat fórumdarabként mutatják be egymásnak. Ha az idő engedi, a jeleneteket (mindkettőt, vagy csak az egyiket, a nagycsoport szavazása után) a közönség közreműködésével lehet tovább fórumozni.

2. verzió: Fórum eljátszott jelenetekkel és beavatkozásokkal

A FÓRUMSZÍNHÁZ ALAPVETŐ SZABÁLYAI (CSAK EMLÉKEZTETŐÜL):

A közönségnek:

1. Először megnézték egy jelenetet, amely egy bántalmazást és körülményeit mutatja be.
2. A jelenet végén megkérünk benneteket nézőket, hogy tapsoljátok meg az előadók munkáját, majd néhány percben beszéljétek meg egymás között a helyzetet és keressetek lehetséges más megoldásokat, amelyek megváltoztatják az eseménysorozatot!
3. Ezután megismételjük a jelenetet. Bármelyik néző bármikor felkiálthat: "Állj!", majd feljöhet a színpadra, és átveheti egy szereplő helyét, aki megváltoztatja az eseménysort. (Így válik a néző „néző-szereplővé”.) Ehhez nem szükséges, hogy valaki az életében korábban már átéljen, megtapasztaljon valamilyen hasonló drámát; itt most olyan ötletekre van szükség, hogy hogyan lehetne megváltoztatni az eseményeket a probléma- vagy bántalmazó helyzet jobb kimenetele érdekében.
4. A játékszabályok értelmében csak azokkal a szereplőkkel lehet helyet cserélni, akik meg akarják vagy meg tudják változtatni a bemutatott körülményeket. Alternatívaként olyan új szereplőket is be lehet hozni, akik támogathatnak más, a jelenetben szereplő és változtatni kívánó személyeket.
5. Bárki bátran bekapcsolódhat, a Joker segíteni fogja elképzelése megvalósításában. Ha valakinek van valamilyen változtatási javaslata, de nem szeretne a jelenetben szerepelni, akkor is kiálthat „Állj”-t, és elmondhatja ötletét a jelenet előadójának, akik aztán megvalósítják azt.

6. Senki sem javasolhat olyan változtatást, ami erőszakot tartalmaz. A fórumszínházban az erőszak nem lehet megoldási módszer!

A Jokerre vonatkozó szabályok:

1. A Jokereknek kerülniük kell minden olyan cselekedetet, amely manipulálhatja vagy befolyásolhatja a résztvevőket. A résztvevők soha nem tudhatják meg, hogy a Joker személyesen hogyan értelmezi az eseményeket.
2. A Jokerek semmit sem dönthetnek el maguk. Folyamatosan meg kell fogalmazniuk a résztvevőknek a kételyeket, fel kell tenni a kérdést, hogy működik-e ez a megoldás vagy sem? Ez helyes vagy helytelen?
3. Vigyázni kell a „varázslatos” megoldásokkal. A Joker félbeszakíthatja a néző-színész akcióját, ha egy akciót irreálisnak tart. A döntést magát nem a Jokernek kell meghoznia, hanem meg kell kérdeznie a többieket, hogy szerintük a valóságban, a mindennapi életben előfordul-e ez.
4. A Joker az a „bába”, aki minden ötlet, minden akció megszületésében közreműködik!
5. Fontosabb egy jó vitát tartani, mint megtalálni a jó megoldást!
6. A Joker ne tartozzon se a nézőkhöz, se a jelenet szereplőihöz! Különüljön el mindkét csoporttól és maradjon végig fizikailag éber és dinamikus! Ha a Joker fáradt vagy zavarodott, fáradt és zavart képet közvetít a résztvevőknek is.
7. A Joker legyen tekintettel a résztvevők összetételére is! Pl. egy 8. osztályos lányokból álló csoportnak lehet, hogy egyszerűen csak annyi a célja, hogy a barátaikkal színpadra kerüljenek anélkül, hogy a bemutatott szituáció jobb megoldásán dolgoznának. Ilyenkor megengedhető, hogy a Joker szigorú legyen velük.
8. A felkészülés próbafolyamata során a Joker és az előadók döntsék el, hogy lesznek-e „hiányzó szereplők”, azaz olyanok, akik az előadásban nem szerepelnek, de a fórum során ők is életre kelthetők. Például ha a főszereplő az apjával él, hol van az anya? Be lehet-e őt vonni a cselekménybe, vagy túl messze van, esetleg meghalt? Az előzetes ötletelés során egy bonyolult karakterhálózat jöhet létre. Ugyanakkor lehet egyszerűen a jelenet nézőire bízni, hogy a fórum során új karaktereket hozzanak be a történetbe. Azonban itt is vigyázni kell, mert irreális megoldások is születhetnek, amelyek során pl. csodálatos nagyszülők jelennek meg, akik megmentik a helyzetet!

A Joker mint játékmester

A táblajáték útmutatójában szereplő megjegyzések itt is érvényesek. A játékban egy-egy karakter története ad lehetőséget a fórumszínházi folyamatra. Tehát, bárki is vezeti a folyamatot, jól kell ismernie a játék szabályait és koncepcióját, és különösen a karakterek történeteit. Nyitottnak kell lennie a reflexióra, megértésre, empátiára és cselekvésre.

A játék menete

(A kellékek, az elrendezés és az 5. lépésig a folyamat is ugyanaz, mint az 1. változatban. A részletes leírás ott megtalálható.)

1. **Bemelegítő játék az egész csoport számára** (lásd „A játék során felhasználható fórumszínházi játékok és tevékenységek” című fejezetben a füzet végén)

2. **A facilitátorok minden csoportnak felolvassák a három, előre kiválasztott karaktert bemutató kártyát, és a csoport szavaz a kiválasztott szereplőről. A két (vagy három) csoport különböző karakterekkel játszik.**
3. **A játékmester felolvassa az első bántalmazási helyzetet, majd a négy reakciót (a pozitív és/vagy negatív kimeneteket nem!). A csoport minden tagja kiválasztja a szerinte megfelelő reakciót, és a választásokat a színes jelölővel a táblán is rögzítik. A választásokat ebben a szakaszban még nem beszéljük meg, csak ki-ki dönt. A moderátornak szituációként elegendő idő kell hagynia a gondolkodásra, de még így is lehetősége van arra, hogy viszonylag gyorsan áttekintsék mind az öt szituációt. Ki-ki bármikor meggondolhatja magát és megváltoztathatja az általa kiválasztott reakciót.**
4. **Ezután a csoportok időt kapnak arra, hogy kiválasszanak egy helyzetet, amit később alaposan megbeszélnek, és a fórumra viszik. Ezt szavazással döntenek el, majd beszélnek a karakterről, megvitatják a szituációt és az egyénileg kiválasztott reagálási módokat. (menekülés, agresszió stb.). Ismét megengedett a változtatás. Végül szavaznak egy második és egy harmadik szituációra, és elkészítik a top 3 listát.**
5. **Ezt követően a facilitátor javaslatára a szituációt egy rövid jelenetként fejlesztik, amelyben a főszereplő és a bántalmazó(k) párbeszédet folytatnak. A jelenetnek problémaként megoldatlannak kell lennie, függetlenül attól, hogy melyik reakciót választották ki. A jelenet elkészítése nem tarthat túl sokáig, hogy a résztvevők ne veszítsék el a játék lendületét. A facilitátornak hangsúlyoznia kell, hogy a főszereplőnek választási lehetőséget kell adni arra, hogy az alternatívák közül ő választhassa ki, miként fog reagálni. (Ezen a ponton a facilitátor megmutathatja a negatív kimenetelű kártyát, ha erre van szükség.)**

Megjegyzés a dramaturgiához: A résztvevőknek, különösen a kevésbé tapasztaltaknak, nagy valószínűséggel nehézségeik lesznek az expozícióval, vagyis a kiinduló helyzet beállításával, amelyből kiderül, hogy ki kicsoda stb. Azt lehet tanácsolni nekik, hogy írjanak egy rövid bevezető szöveget, és olvassák fel, vagy valaki csak eljuttassa a Prológust, és elmondja a közönségnek a szükséges részleteket. Ezzel időt és fáradságot lehet megtakarítani. (Ha a csoportok ugyanazzal a karakterrel játszanak, ez a probléma nem merül fel.)

6. Az első csoport bemutatja a jelenetét a másik csoportnak/csoportoknak, akik a nézők.

(Ha az idő nem teszi lehetővé a teljes körű fórumozást, különösen három csoport esetén, akkor az összes jelenetet egymás után mutatják meg, majd az egész csoport szavaz, hogy melyikkel dolgozzanak tovább.)

7. **A facilitátor átmegy Joker szerepbe, és röviden bemutatja a fórumszínház szabályait. Színrevitel és közreműködés/ek következik/következnek.**
8. **A csoportok szerepei felcserélődnek, és a folyamat megismétlődik. Ha három csoport van, akkor addig váltják egymást, amíg mindenki be nem mutatta a darabját, és nem fórumozott.**
9. **Ha az idő engedi, ezt egy másik szituációval is meg lehet tenni (a másodiknak, majd a harmadiknak szavazottal is).**
10. **Zárás: A résztvevőknek ki kell lépniük a szituációból, és a folyamatot le kell zárni. Például: Az egész csoport két sorban áll egymással szemben, egy folyosót alkotva. A résztvevők egyenként, csukott szemmel átmennek ezen a folyosón, miközben a csoport finoman vezeti őket, és szép szavakat suttog róluk és a teljesítményükről. Jó, ha a csoport kitalál valamilyen módot arra, hogy elbúcsúzzon attól a szereplőtől, akivel kapcsolatban állt, például rövid üzeneteket írnak vagy neki címzett képeket rajzolnak, és bedobják egy speciális dobozba. Ez visszajelzésként is szolgálhat.**

3. verzió: Fórum saját reakciókkal

Ez a verzió némileg eltér a második verziótól. A javasolt résztvevők első sorban gyermekek vagy tinédzserek, de idősebbekkel is működik.

A játék menete

1. **Bemelegítő játék az egész csoport számára** (lásd „A játék során felhasználható fórumszínházi játékok és tevékenységek” című fejezetben a füzet végén)
2. **A facilitátorok minden csoportnak felolvassák a három, előre kiválasztott karaktert bemutató kártyát, és a csoport szavaz a kiválasztott szereplőről. A két (vagy három) csoport különböző karakterekkel játszik.**
3. **A játék bevezetése után a facilitátor kérdésekkel ellenőrzi, hogy a gyerekek ismerik-e és milyen mértékben a négy reakciót leíró négy kifejezést** (asszertivitás, agresszió, menekülés, segítség). Néhány példát is lehet mondani, hogy ne legyen kétséges, melyik reakció alatt mit értünk.
4. **A facilitátor nem ismerteti az adott szituációhoz tartozó, leírt reakciókat, ezek nélkül folytatja az eseménysorozat felolvasását.**
5. **A résztvevőknek csak a megnevezésük alapján kell kiválasztaniuk, hogy hogyan reagálnának, ha ők lennének a szereplők helyében és a színes jelölőt eszerint tűzik ki.** (Nem is tudják, hogy van leírás.)
6. **Miután mind az öt bántalmazási szituációt megismerték, a csoport megbeszéli, hogy milyen típusú reakcióval válaszolnának az egyes bántalmazásokra, majd az öt közül kiválasztanak egyet a reakcióval együtt** (a saját részletes reakciók alapján megegyeznek egy közös válaszban), **amiből jelenetet alkotnak.** A realiztikus reakció kidolgozása érdekében folyamatosan tartsák szem előtt és beszéljék meg azt is, hogy hogyan reagálna a szereplő!
7. **A facilitátor megismerteti velük a játékvezetői leírásban szereplő, az adott reakciót követő két lehetőség közül a negatív kimenetet, így most már a szituációnak negatív vége van.** Ebben a fázisban már a leírt reakció részleteit is megtudhatják, ha elképzelésükhöz valamit hozzá akarnának tenni vagy változtatni azon.
8. **A fórum ugyanaz, mint a 2. változatban.**
9. **A fórum során a közönségnek többek között azt is ki kell találnia, hogy milyen típusú reakciót láttak az imént.**

Általános megjegyzések a játékról, mint fórumszínházról

1. A játék való bevezetést gondosan meg kell tervezni, sőt el kell próbálni - mindenkinek tisztában kell lennie azzal, hogy pontosan mi történik. Erre elegendő időt kell biztosítani.
2. Hangsúlyozni kell, hogy minden reakció a karakter nevében történik. Ha néhány résztvevőnek nem elegendő az adott személyt bemutató kártyán szereplő információ, akkor arra lehet ösztönözni őket, hogy képzeljék el, milyen lehet a karakter, hogyan élhet stb. (esetleg csukott szemmel képzeljék el a válaszokat néhány kérdésre).
3. Az eljátszott jelenetek ne tartsanak túl sokáig, mert a játék elveszti a lendületét.
4. A „színes jelölés” módszer alapján azt is meg lehet beszélgetni, hogy hogyan hozzuk meg a döntéseinket, és ebben mennyire befolyásolnak bennünket a többiek.
5. Egyes csoportoknál fontos hangsúlyozni, hogy ez nem lecke vagy verseny, hanem egy csoportos játék, amelynek célja, hogy egy adott személy köré egy történetet alkossunk egy adott élethelyzetben.

A játék során felhasználható fórumszínházi játékok és tevékenységek

Fórumszínházi játékok és tevékenységek a társasjátékokban való felhasználásra.

Játékok – gesztusok

ÉLŐ MÉMEK

A mémek mostanában nagyon népszerűek. A játék jól segíti az élő képekre való felkészülést.

A csoport körbe áll, háttal a középpontnak. A játékmester megadja a mém címét, pl.: „Ilyen vagyok reggel fél nyolckor!” ...és elkezdi visszaszámolni 5-től...4-től...3-tól... Az „1” után mindenki középre fordul, és beáll úgy, amilyen ő reggel 7.30-kor. Ezután megnézik a többieket úgy, hogy mindenki megmarad az eredeti pozíciójában. Ezt megismételjük a többi más mém címmel is (vagy témával, érzések, problémák neveivel, pl. Szerelem, Barátság, Gyűlölet, Zaklatás, Iskola, Szülők stb.).

TÍZ MÁSODPERCES SZOBROK

A nagy csoport kisebb csoportokra válik (5-12 fő). Feladatuk az lesz, hogy tíz másodperc alatt, egymással nem beszélve alakítsák ki azt a szoborcsoportot, amelynek a címét a játékmester megadja. A csoportok tekintsék meg egymás „alkotásait” is! Javaslatok a szobrok címére: „Virágoskert”, „Elefánt”, „Baleset”, „Szökőkút”, „Az én országom” ...

„VÁLJ AZZÁ!” JÁTÉK

Asszociáció és spontaneitás

Ezt a játékot lehet egyszerre minden játékoskal játszani, vagy megkérheted a csoportot, hogy figyeljék, ahogy egyes játékosok különböző ötletekkel állnak elő, hogy miként lehetne ezt megjeleníteni. Kérd meg a játékosokat, hogy váljanak

Egy üveg majonézé

Egy doboz cigarettává

Fogsorrá

Az „átlényegülés” elsőre valószínűleg nem lesz túl sikeres. De a játékmester segítő kérdéseivel már tovább pontosítható, mint például:

- Te egy üveg majonéz vagy. Ki van nyitva vagy sem? Tele van vagy üres? Friss vagy nem? Mutasd meg!
- Te egy doboz cigi vagy. Üres vagy tele? Szűrős cigaretta vagy sem? Hol vagy? Valakinek a zsebében vagy egy bolt polcán? Mutasd meg!
- Te egy virág vagy. Milyen virág? Virágzik vagy sem? Vázában vagy a mezőn? Milyen színű? Frissen szedett vagy nem? Ajándék a szerelmesnek vagy temetésen?
- Te víz vagy. Mozdulatlan vagy sem? Hol vagy? Egy pohárban? Egy üvegben, egy pocsolyában, egy tóban vagy egy óceánban? Friss vagy piszkos?
- Kő, levegő, homok, tűz vagy.
- Kék vagy, piros, zöld. Te egy óra vagy. Big Ben vagy nagypapa órája? Működő vagy nem működő. Helyes az időd vagy sem? Mennyi időt mutatsz? Ki visel téged? Apáca vagy strici? Hogyan tudnád ezt megmutatni?
- Te sült krumpli vagy. McDonald’s vagy otthon készült? Meleg vagy hideg? Ketchupos? Tányéron vagy kartondobozban? Megetted vagy nem? Finom vagy undorító?

Egy idő után a játékosok képesek lesznek arra, hogy maguk találják ki a kiegészítő körülményeket. Kis bátorítással beindul a fantáziájuk, hogy pontosan mivé is válnak, és azt hogyan is mutatják meg.

NAGY HAL KIS HAL

Szórakoztató energizáló játék.

A játékosok körbe állnak és kétféle dolgot mondhatnak és mutathatnak:

- vagy azt mondják, hogy „nagy hal” – és két karjukat egymástól kb. 5 centiméterre nyitják ki,
- vagy azt mondják, hogy „kis hal” – de széttárt karjuk között legalább 50 centiméteres a távolság.

A játék az indító játékostól jobbra vagy balra lévő szomszéd felé halad körbe.

Azok a játékosok, akik hibáznak (pl. kis halat mondanak, de túl közel tartják egymáshoz a kezüket, vagy azt mondják, hogy nagy hal, és széttárják a kezüket), kiesnek, vagy hangos zajjal „meghalnak”.

Szerepjáték

Ha a szimulációs játékot szerepjáték formában játszanák le, ehhez egy ötlet

PÁRBESZÉD CSOPORTOS KERETBEN

Egy adott szituációban két vitatkozó karakter közötti beszélgetést úgy lehet folytatni, hogy az egész csoport szerepbe lép. Ezt úgy is meg lehet csinálni, hogy két székre két ember ül egymással szemben. Ők képviselik a két karaktert a szóbeli konfliktusban. Mondjuk, Márta és barátnője, Erika, aki kihasználja őt (érzelmi zaklatás). Miután leültek, a csoportból mindenki az egyik vagy a másik mögé áll attól függően, hogy a vita elején kinek a szerepébe bújna inkább. Ezután a két ülő önkéntes kezdi a beszélgetést. Például:

- *Erika:* Miért nem vetted fel a telefont, amikor hívtalak?
- *Márta:* Hogy is tehettem volna! Éppen tornaórámm volt.
- *Erika:* Miféle barát vagy te?
- *Márta:* Kérlek, ne beszélj így!

E kezdeti szóváltás után a többiek átvehetik a szerepeket, és közbeléphetnek, mivel a szereplők háta mögött állnak. Természetesen ezt EGYENKÉNT kell megtenni, ami néha nehéz lehet, és próbára teszi a csoport toleranciáját és türelmét. A sorok vagy viták nem lehetnek túl hosszúak (általában nem is azok), és ügyelni kell arra, hogy mindenki megkapja a lehetőséget, hogy megszólaljon anélkül, hogy megzavarná a beszélgetés természetes folyását.

- *Erika*: Feladom!
- (Valaki közbeszól, mint *Márta*): De miért? Néha te magad sem veszed fel a telefont!

A párbeszédes formává alakított játék fontos része, hogy a résztvevők bármikor szerepet cserélhetnek, és a másik szék mögé mehetnek, amikor csak kedvük tartja. Esetleg bevezethetünk időkeretet, például 3 vagy öt percet. Jó, ha a játék után visszajelzést kérünk olyan kérdésekkel, mint például: Kinek a bőrében érezted magad jobban? Megtuttál valamivel többet Mártáról? Élethű volt-e, ragaszkodtatok-e a két szereplő leírásához? Mi volt a legérzelmesebb pillanat? Ha most lenne lehetőséged beszélni Mártával, mit tanácsolnál neki?

Ez a feldolgozásmód kipróbáltan jól működik olyan facilitátorok esetében, akik még csak ismerkednek a fórumszínházi technikák alkalmazásával. Mind az öt bántalmazási jelenet feldolgozható így, de a szerepjátékot minden szituáció eljátszása után kövesse csoportos megbeszélés, amely során a résztvevők különböző szempontok alapján reagálnak. Egy javasolt sorrend a feldolgozás szempontjaihoz:

1. Megbeszélés (az 1. bántalmazás után): Érvek a főhős reakciói mellett és ellen.
2. Beszélgetés szerepeken keresztül (a 2. után): valaki átveszi a főszereplő szerepét, a többiek a csoportban kérdéseket tesznek fel a reakcióról és az érzésekről.
3. Beszélgetés a csoportokban (a 3. után): Mit gondolsz, mi fog történni ezután?
4. Beszélgetés (a 4. után): Mit tennétek ugyanebben a helyzetben?
5. Záró megbeszélés: Legjobb és legrosszabb reakciók

Egyéb játék javaslatok

NÉV ÉS GESZTUS

A csoport álljon körbe! A vezető azzal kezdi, hogy bemutatkozik a keresztnévén egy fizikai gesztus kíséretében. Az egész csoport megismétli a nevet és a gesztust. A folyamat körbejár, amíg mindenki el nem mondja a nevét és el nem végez egy saját gesztust. Ezt követően a folyamatot megismétlik, de ezúttal a név nélkül. Ezután bárki, aki szeretné, egy lépést tesz előre, és a csoport többi tagjának ki kell mondania a nevét, és el kell végeznie az adott személy gesztusát.

BOMBÁK ÉS PAJZSOK

A csoport szétszóródik a teremben. Mindenki választ egy másik személyt anélkül, hogy a választását elárulná; ez a személy az ő személyes Bombája. Ezután mindenki kiválaszt egy másik személyt is, ő lesz a Pajzs, aki meg tud védeni a bombától. A játék célja az, hogy a pajzsát mindenki önmaga és a bombája között tudja tartani.

Várhatóan zavaros, kiszámíthatatlan mozgás kezdődik a teremben. Egy rövid idő után a játékvezető visszaszámol 10-től 1-ig, amikor a bomba fel fog robbanni. A „robbantást” követően a segítő körbe kérdezi a csoportot, hogy megtudja, kinek sikerült a pajzsát önmaga és a bomba között tartani.

ÚGY KÜZDJ, HOGY NE NYERJ!

Ez a játék tökéletes példája egy fórumszínházi tréningnek! Arról szól, hogy az ember minden erejét beveti, és mégsem győz. A Fórum foglalkozás során a színész nem adhatja meg magát a közbeavatkozó néző-szereplőnek, nem nyomhatja őt le, hanem abban támogatja, hogy használni tudja az erejét.

Alakuljanak párok, és minden pár képzeljen el egy közük húzott vonalat! A párok tegyék egymás vállára a kezüket, és kezdjék el a társukat nyomni. Ha meglöknék az ellenfelet, és átlépnék a vonalat az ő területére, azzal megnyernék a játékot. Viszont ebben a játékban senki nem akar nyerni! Ki-kij adja át magát partnere erejének; a párok támogassák egymás súlyát, néha erősebben nyomva, néha engedve, a partnernek, hogy ő nyomjon erősebben!

Változatok: Egymásnak háttal (ülve vagy állva); váll a vállhoz feszülve.

INTERJÚ A BÁNTALMAZÓ/CSALÁDTAG/OSZTÁLYFŐNÖK SZEREPÉBEN

Az egyik legjobb dolog az fórumszínházban, hogy meg lehet ismerni a zaklató/bántalmazó gondolkodását, indítékait is. Ehhez egyik módszer az interjú készítés. Az interjúvoló vagy a játékmester, vagy az egyik résztvevő lehet. A közönségnek kell feltennie a kérdéseket, de a Játékmesternek készen kell állnia arra, hogy ösztönözze, kiprovokálja a kérdéseiket.

KILÉPÉS A SZEREPBŐL!

Amikor szerepjátékokat csinálunk, ne felejtjük el segíteni a résztvevőknek kilépni a szerepükből, ez létfontosságú! Megkocogtathatod a vállukat, és mondhatod nekik: "Most újra önmagad vagy!", vagy bejelentheted az egész csoportnak egyfajta egyszerű rituáléval (például: "Rázd le magadról!").