

**Játszóterek a meseerdőben
Szerepjátékok lehetősége a mesefoglalkozásokon**

**Playgrounds in the Fairy Tale Forest
Role-Playing Opportunities During Fairy Tale Sessions**

Tölgyessy Zsuzsanna

*PPKE BTK VJTK Óvó- és Tanítóképző Tanszék
egyetemi docens*

ORCID: 0009-0001-1223-220X

Absztrakt

A népmese természetes közege az élőszó, és nem a mesekönyv-felolvasás. A legrelevánsabb tehát, ha a gyerekek a népmesével kizárólag élőszavas mesemondásban találkozhatnak, amit kiegészíthet akár a mese drámás megközelítése. E módszer célja, hogy minél érzékletesebb, élvezetesebb és izgalmasabb legyen a gyerekek számára a történet. A drámás megközelítés lényege a szerepbe lépés, amely a gyermekek számára egyáltalán nem idegen, hiszen a szabad játékban is önkéntelenül bizonyos szerepeket (anya, apa, orvos, buszvezető, rendőr stb.) vesznek föl, ezáltal jobban megértik a világot. A gyermekeket játékra aktivizáló elemek megelőzhetik a mesét, beékelődhetnek a történetmesélésbe vagy lezárásként is teljesíthetik azt a küldetésüket, hogy a cselekvés által minél közelebb hozzák a mesei világot. A tanulmányban a szerepjáték és a drámajáték rövid elméleti ismertetése után három kipróbált mesefoglalkozás leírása következik, amely kiegészül a konkrét mesefoglalkozásokon szerzett tapasztalatokkal is.

Kulcsszavak: népmese, szerepjáték, drámajáték, mesefoglalkozás

Abstract

The natural medium of folktales is the spoken word, not storybook reading. It is therefore most relevant if children encounter folktales exclusively in spoken word storytelling, which can be supplemented by a dramatic approach to the tale. The aim of this method is to make the story as expressive, enjoyable and exciting as possible for the children. The essence of the dramatic approach is role-playing, which is not at all foreign to children, since they involuntarily take on certain roles (mother, father, doctor, bus driver, policeman, etc.) in free play, thereby understanding the world better. The elements that activate children to play can precede the tale, can be embedded in the storytelling or, as a conclusion, can fulfill their mission of bringing the fairy tale world closer to them through action. After a brief theoretical introduction to role-playing and drama, the study describes three tried-and-tested fairy tale sessions, which are supplemented by experiences gained from specific fairy tale sessions.

Keywords: folk tale, role play, drama play, storytelling session

1. Bevezetés

Az emberiség emlékezetének mondott mese (Petrolay, 1996, 5–13.) a ma emberét is képes megszólítani. Napjainkban olvashatunk a meséről néprajzi (Dömötör, 1974), pszichológiai (Kádár, 2012; Bettelheim, 2013), esztétikai, filozófiai (Boldizsár, 2010) és pedagógiai megközelítésben (Bajzáth, 2022) egyaránt.

Zilahi Józsefné tétele (Zilahi, 1998) szerint bőven elegendő a mesemondás és -hallgatás: a mesével kapcsolatosan ne kérdezzünk a gyerekeket, hagyjuk, hogy csak a mese hasson rájuk. Nagy József (Nagy, 2017) úgy gondolja, hogy a mesékre (itt elsősorban a fabulákra gondol) vonatkozó kérdésekkel fejleszthetjük a gyermekek kognitív képességeit, egy további módszer a Körömi Gábor és Sándor Ildikó által kidolgozott Meseház-program (Körömi & Sándor, 2016), amelynek az a fő jellemzője, hogy drámás elemekkel interaktívvá teszik az élőszavas mesemondáson nyugvó mesefoglalkozást. A sok lehetőség közül ez az írás az utóbbi lehetőséget próbálja bemutatni, de emellett arra teszi le a voksát, hogy több módszer létezhet, és az óvónőnek kell kiválasztani az adott helyzetben az adekvát és valid megoldást, ezt segíti, ha módszertani arzenálja színes és gazdag.

2. A szerepjáték

Mérei Ferenc és V. Binét Ágnes megállapítása szerint a gyermek bármilyen élménye – legyen akár az kínos, akár kellemes –, lehet egy játék kiindulópontja: az egész gyerekort a játék tölti ki (Mérei & V. Binét, 1981, 117.).

A gyerekek másfél-kétéves kortól kezdenek szimbolikus avagy fantázia/mintha/szerepelőjátékokat játszani, ennek alapját a kettős tudat megjelenése adja, amely a valóság és a játék világának szétválasztását jelenti, azaz miközben a játékba teljes lelkesedéssel beleveti magát a gyermek, pontosan tudja, hogy az csak játék. Szerencsére ezt a kettős tudatot később is, a felnőttkorunkban is használhatjuk, amikor valamilyen művészeti alkotást élvezünk: a valóság és a fikció közti villódzás adja a játék és művészet élvezésének, értelmének az alapját (Mérei & V. Binét, 1981, 236–238.).

A szimbolikus játékok révén a gyermek előbb a saját érzelmeivel, cselekedeteivel, majd az őt körülvevő világgal ismerkedik. Ennek az első megjelenési formája a projekció, amikor saját viselkedését játssza el – pl. úgy csinál, mintha aludna, vagy saját cselekvését mással, egy játékszerrel végezteti el, például azt játssza, hogy a babája alszik.

Ennek a szintnek elmaradhatatlan feltétele, hogy a gyermek már tudatában legyen annak, amit csinál, tudja, mi az alvás vagy az evés, és így tudjon csak játékból aludni vagy enni.

Már bonyolultabb mintha-játék az introjekció, amikor a más személynél látott viselkedést utánozza a gyermek: úgy csinál, mintha injekciót adna, autót vezetne, majd ezt a cselekvést már játékszerrel is el tudja végeztetni – a maci metrókocsit vezet.

Ennek a formának a feltétele a külvilág iránti kíváncsiság és a külső környezet alapos megfigyelése. A vonzó, érdekes, tipikus vagy akár ritka tevékenységek utánzásával annak a lehetősége is adott, hogy kiléphetünk az adott életterünkből, és a fantázia révén bármilyen szerepet kipróbálhatunk, így lehetünk akár öt évesen is űrhajósok vagy lovagok vagy Forma 1-es autóversenyzők.

A gyermekek számára a szerepjáték természetes közeg, hiszen az óvodai szabad játék keretei közt öt éves kortól maguk is szívesen és spontánul játszanak papás-mamás, boltos, doktoros játékokat.

A szerepjátékon belül megkülönböztethetünk két csoportot: az egyik, ha egy-egy konkrét személy, a másik, ha egy-egy munkakör vagy intézményesített szerep megjelenítésén és megértésén alapul a gyerekek játéka – előbbire példa a saját szülőket mintázó papás-mamás, az utóbbira a doktoros, boltos játék.

3. A drámajáték

A drámajátékhoz már szükséges a felnőtt pedagógus tervező-szervező munkája is, melynek során kiválasztja a nyersanyagot, amelyre majd épül a játék – a mi esetünkben a közismert magyar népmesék lesznek a drámajáték kiindulópontjai. Nem véletlenül: a magyar népmese a magyarul beszélők nyelvi-erkölcsi kincsestára, amely közös tulajdonnak tekinthető, és különböző egyéni fordulatokat is befogadó változatokban él. A drámajátékokban a fizikai cselekvő megjelenítés folyik, azaz a megértés, a tanulás a legősibb módon történik a cselekvéses gondolkodással, és mivel játék, valódi következmények nélküli kísérletezésről van szó.

A drámajáték alapja a szerepbe lépés (Gabnai, 2005, 12.) mint dramatikus elem, amely bővül, ha a szerepekbe lépést követően az adott csoport egy fiktív világot is megalkot, amelyben fontos döntések meghozatalára kényszerülnek a játékosok, amely során olyan valós és hasznos tapasztalatokra tehetnek szert, aminek a játékon kívül is hasznát látják – így szól a drámapedagógia egyik kidolgozójának, Kaposi Lászlónak a definíciója a drámajátékról (Honti, 2010, 2.).

Az adott történet megtalálása után fontos az eljátszható szituáció felvázolása a játékosok számára: kik vagyunk, milyen viszonyban vagyunk egymással, hol vagyunk, mit csinálunk? És ezt követi maga a megjelenítés.

A vágyainkkal és a félelmeinkkel való szembenézéshez járulhat hozzá, ha felvállalunk olyan szerepet, akik szeretnénk lenni, vagy akár csak ki szeretnénk próbálni az ő helyzetüket – pl. magas státuszú (király, tündér, varázsló, kalózkapitány, rablóvezér) vagy akár alacsony státuszú (koldus, szolga, kisgyerek, közlegény, hajléktalan) szerepeket.

A szerepbe lépés segítheti a személyiségfejlődésünket az által is, hogy mások nézőpontját megismerjük, így több empátiára tehetünk szert. Ezenkívül a gyerekek a drámajátékban megismerkednek a színházi világgal, szerepekbe bújnak és kreatív módon fejezik ki gondolataikat, érzéseiket.

Az erkölcsi nevelőerő a közösségi érzés kifejlesztésében is jelentkezik, mindenki megkaphatja az önállóan vállalt szereplés lehetőségét is, de úgy, hogy eközben a többi játszóra is figyelnie, hozzájuk alkalmazkodnia kell.

Ebben a fiktív világban önálló és szabad a szerepválasztás, a szerepben saját döntések születnek, de a döntések reális következményeivel való szembenézés sem kerülhető el: ha bankrablót játszunk, ne lepődjünk meg, hogy hamarosan börtönlakók szerepébe kell lépünk.

A mesefoglalkozás vezetőjének, azaz a játékmesternek el kell gondolkodnia azon, milyen kérdéseket vethet fel a konkrét népmese; az is természetesen meghatározó szerepű, hogy milyen korosztálynak szól a foglalkozás. Az interaktivitás érdekében a mese vázához adekvátan kapcsolódó és egyben változatos tevékenységeket, játékokat kell rendelnie a játékmesternek.

A dramatikus mesefoglalkozásban komplex nevelési módszerek együtt jelenhetnek meg többek közt akár matematikai, akár vizuális, akár környezeti tartalommal¹ – énekkel, mozgással, körjátékkal kiegészülve.

A leírtak nemcsak a gyerekekre, hanem a felnőttekre is érvényesek, a későbbiekben közölt mesefoglalkozások némi változtatással felnőtt résztvevőkkel is működőképesek.

4. Konkrét mesefoglalkozás-ötletek²

Szándékosan az óvodáinkban gyakran elhangzó magyar népmesékre³ épülnek az alábbi foglalkozásötletek.

Az első mese láncmese, amely az ismétléseken alapszik, és fontos szellemi tápláléka a három-négy éves gyermekeknek, mert az ismétlődő meseelemek biztonságot adnak számukra, és segítik a történetre való koncentrációt. A második tündérmese, amely a fantázia és képzelet szabadságának a megélését biztosítja az ötévesnél idősebb gyermekek számára. A harmadik novellamese, amely egy valós paraszti világban játszódik, és tréfás fordulataival szórakoztatva okítja a nagyobb gyermekeket, akik a világot már a racionalitás szemszögéből kezdik megfigyelni, kiismerni.

A népmese egykori létezési formája az élőszó volt, ma is ebben a formában „érzi magát” a legjobban. A mesemondónak mesélés közben nem az egyes konkrét szavakat, mondatokat kell visszamondania a már írásban rögzített változathoz, azaz nem a szóról szóra való mesemondás a cél. (Azért egy igényes mesemondó az ízes, szemléletes meseformulákról, szófordulatokról, amelyek a magyar népmesék zamatos nyelvét biztosítják, nem mond le – pl. *reszket, mint a nyárfalevél; a Napra lehet nézni, de rá nem; a király öreg volt már, fél lába a koporsóban; olyan szegény, mint a templom egere; felséges*

¹ Így például 2025 nyarán a Magyar Drámapedagógiai Társaság által rendezett továbbképzésen Lukács Kató foglalkozása a csillagos égbolt eredetéről szólt, Kondorosy Ágnes szakértői játéka pedig a szelektív hulladékgyűjtésről.

² Az egyes játékok, mondókák, dalok, foglalkozásötletek természetesen más egyéb mesékhez is felhasználhatók.

³ Mivel ismert és könnyedén fellelhető mesékről lesz szó, eltekintek a szövegközléstől.

királyom, életem-halálom kezébe ajánlom; egy életem, egy halálom, megpróbálom; szörnyű haragra lobbant; szeme-szája elállt a csodálkozástól; ennek már fele sem tréfa). A mesemondásnál az epikus történetek egymásutánosságára kell ügyelnünk; a mesemondó, miközben mesél, az eseménysor képeit lássa maga előtt, az élőszó természetes erejével élve akkor és ott szülessen meg a történet. A mesemondás közben a mesehallgatónak is el kell jutnia a szavak által felidézett képek kreatív és szubjektív felidezésére, ennek az ütemét is követnie kell a mesemondónak. Akinek óvodáskorában örömet okoz a mesehallgatás, annak valószínűleg az olvasás is majd élvezetet fog nyújtani, hiszen addigra már gyakorlott belsőmozi-alkotó lesz.

A mesefoglalkozás kezdődhet és lezárulhat játékkal, közrevéve a mesét, de az is lehetséges, hogy az élőszavas mesemondás egy már ismert, elhangzott mesénél a résztvevőknek felkínált szerepbe lépéssel, azaz egy közös játékkal megszakad, majd a mesemondó visszatéríti a játékosokat a mese szövedékébe. Természetesen van kockázata is ennek: ha egyes gyerekek számára túl érdekesnek bizonyul egy játék, akkor előfordulhat, hogy ők inkább játszanak tovább, mint folytatnák a mesét.⁴ A tapasztalatom összességében mégis az, hogy egy ismert mesénél az interaktivitás inkább hozzájárul a mesére való koncentrációhoz, egyébként a gyerekek figyelme gyakran lankad, illetve elkalandozik.

A mesefoglalkozások elején szükségesek bizonyos bemelegítő játékok, egyrészt azért, hogy a játékos érezzék a csoport-összetartozást, másrészt a külső valóságból való kilépés megtörténjen, és ezáltal létrejöjjön itt és most a mese valósága.

Példaképpen most csak néhány tapsos játékot szeretnék felsorakoztatni, amelyekkel szinte bármilyen foglalkozást kezdhethünk:

Az alap minden esetben a körben állás, így mindenki mindenkit láthat és egyben láthatóvá is válik.

1. A taps jobbra halad, de ha valaki kettőt tapsol, megfordul a taps iránya.
2. Tapsol valaki egyet. Majd a tekintetével választ valakit a körből és küld neki egy tapsot, aki egy taps után továbbküldi a tapsot a körből az egyik játéktársának.
3. Körben szemkontaktussal választunk valakit, akivel a kör közepén összepacsizunk. Közben vigyázni kell arra, hogy ne legyen ütközés, mert több összepacsizó pár lehet egyidejűleg.

Mivel a későbbiekben magyar népmeséken alapuló foglalkozások következnek, hasznosnak találom a hagyományos, ipari forradalom előtti paraszti környezet közös felidőzését, fiktív megteremtését. Akár közös rajzzal vagy tárgyak használatával is rögzíthetjük a képzeletbeli falunknak a földrajzi környezetét – pl. a kék pokróc jelenti a falun végigfolyó patakot, a székek a távoli hegyeket. Milyen illatok lehetnek

⁴ Előfordulhat ez egy piacos játék vagy egy állatbörbe bújó szerepbe lépés alkalmával: *Árgyélus királyfi és a Tündérszép Ilona* mesefoglalkozás során esett meg: az Állatkirály szólította az állatait, és a gyerekeknek alkalmuk volt állattá változni, néhányuk azonban annak ellenére kigyó vagy gorilla maradt, és nem akart visszaváltozni mesét hallgató óvodássá, hogy a mese fonala már újabb színtérhez érkezett.

ebben a faluban? Milyen hangok lehetnek? A hangokból csinálhatunk néhány perces hangjátékot: előbb megszólalhat a hajnali harangszó, majd az egyes állatok hangját is hallhatjuk, majd jöhetnek az emberi hangok: az állatokat hívogatják vagy éppen séggel riogatják, az egyes mesterségek okozta zajok – pl. kalapács, fűrész hangja, kocsizörgés –, majd a hangorkánt lezárhatja a déli harangszó. E hangjáték révén a csoport együtt belépett egy közösen teremtett fiktív világba, amely egyben a népmese helyszínét is felfesti.

4.1. A kis gömböc

Szerepfelvétellel minden egyes játsszó elárulja, milyen szerepben szeretne részt venni a további játékban. A legnépszerűbb szerepek a következők szoktak lenni: kocsmáros, plébános, boszorkány, kondás, juhász. A barátok általában egymáshoz kapcsolódnak: ha a barátom lett a kocsmáros, én a fia, lánya, felesége leszek. A szerepbe bújást segíti, ha a szereplőhöz bizonyos mozgás is társul, esetleg az egyes szereplők kaphatnak egy-egy tulajdonságot is – pl. köhögős kocsmáros, sántikáló plébános, szép boszorkány stb., ha nagy létszámú a csoport, közösen is ugyanabba a szerepbe léphetnek, így például lehet két-három furulyázó juhász is.

Az előszavas mesemondás kapcsán a kis gömböc nemcsak a mesében amúgy is szereplő családot kapja be, hanem az egész falut, amelyet a játsszók a játék kezdetekor életre keltettek. Mikor a mese végén a kondásfiú bécsi bicskája kivágja a kis gömböcöt, mindenki kiszabadul. Azaz a mesemondó játsszmester belefoglalja a mese szövegébe az egyes szereplőket, akiknek fel kell állniuk és a kiscsömböcöt jelképező madzag által kijelölt, egyre szűkebbnek érzett helyen kell elférniük a gömböc kipukkadásáig.

A mese után játszhatunk lufis⁵ pukk-játékot: A lehető legkisebb körbe állunk, megfogjuk egymás kezét, és *Lufi, lufi, nőj nagyra!* mondatával, amennyire lehet, kitágítjuk a kört, majd a *pukk* elhangzása után gyorsan visszatérünk a kiindulási helyzetbe.

A mesében szerepelt bécsi bicska apropóján játszhatunk pünkösdivásár-játékot. Megmutathatjuk a gyerekeknek, milyen is egy bicska, hogyan működik, beszélhetünk nekik a bugylibicskáról, amely egy hosszanti bevágású, rugó nélküli olcsó bicska volt, gyakorta ezt a vásárfiát kapták a fiúgyerekek. A bugylibicska kapcsán megnevezhetünk alliteráló tárgyakat, vagy mi magunk válhatunk bizonyos tárgyakká, amelyeket egy vásáron eladhatnak, és a többieknek ki kell találniuk, milyen tárgyak vagyunk, majd rendezhetünk „marketing-versenyt”: ki milyen szöveggel tudja jobban reklámozni, ajánlani a maga portékáját. Lezárásként az egész csoportot egyszerre cselekedtető kő-papír-olló játékkal⁶ megválaszthatjuk a pünkösdi királyt is.

⁵ A disznóbendő és a disznósajt gyakran értelmezhetetlen vagy undort keltő a mai gyerekek világában, a léggömb már sokkal közelebbi dolog számukra.

⁶ A kő-papír-olló páros játék győztese mindig „elnyeli” a vesztest, aki a győztes vállát fogva a győztes mögé áll és közben a győztes nevét skandálja, és így keresnek egy újabb versenytársat. A „vonat/kígyó” hossza folyamatosan nő, a végén csak egy győztes marad, aki mindenkit elnyelt, így most már valamennyi játsszós a győztes pünkösdi király nevét skandálja.

4.2. A csillagszemű juhász

A mesefoglalkozás szerkezete eltér az előzőétől, itt az interaktivitás, a játékba lépés a történetet lineárisan követi, annak egyes lépéseire kapcsolódik.

Ha a mese királya egyet tüsszentett, szolgálai vitték hírért az egész birodalomban, s aki nem mondta: *Adj Isten egészségére, felséges királyuram!*, az a halál fia volt. A mesemondó itt visszakérdezi a mesehallgatóktól: mit is kell mondani, ha a király tüsszent? A csillagszemű juhász erre nem hajlandó, beszélő neve utalhat akár egy karizmatikus tekintetre, akár egy varázserővel rendelkező csodás szemre is. Ennél a résznél a mesemondó arra kéri a mesehallgatókat, hogy közösen, egy állóképbe beállva mutassák is meg, milyen lehet ez a csillagszem.⁷ Mindenesetre az értelem, a tisztaság és a bátorság fényével hat, amelynek erejét még a királykisasszony iránt érzett szerelem is megsokszorozza. A trónteremben a királykisasszony is felfigyel a juhászra, és első pillantásra szerelembe esnek – a mesemondó kérése: tapssal játsszuk el, hogyan kezd verni a királykisasszony és a csillagszemű juhász szíve egyre gyorsabban és gyorsabban a lángra kapó szerelem hatására. A fehér medve tömlöcében zajló jelenetben a mesehallgatók közösen játszhatják el a fehér medve szerepét, ami *felállott a két hátsó lábára és nagyot bődült*.⁸ Mikor a mese vonala az óriás sündisznók tömlöcéhez ér, azt kéri a mesemondó, hogy játsszák el a sündisznók táncát, amik előbb andalgósan, majd egyre szaporázva járták, addig, amíg el nem dültek, és aztán aludtak, mint a bunda. Itt hasznos lehet valamelyik ismert népdal közös éneklése – pl. *Szélről legeljetelek... vagy Hopp, Juliska, hopp, Mariska* – miközben kígyóként tekeredik a csoport, előbb lassan, aztán egyre gyorsabban. A százkaszás kút jelenetnél felkér a játékmester-mesemondó három jelentkezőt, akik pantomimes módon megjelenítik a mesemondó mondatait, így láthatjuk és hallhatjuk is egyszerre, mi is történik e harmadik próbatételnél. Az ezüsterdő, aranyvár, gyémánttó megjelenítése szintén a csoportra vár. A mesemondó próbál ajánlatokat adni, illetve közben figyeli, értelmezi a játékszók ötleteit, megoldásait és beleszövi azokat a saját mondókájába: *az ezüsterdőben voltak alacsony fák, magas fák és piciny bokrok, a szél fújta a leveleiket, egy-egy madárka szállt ágról ágra; az aranyvárnak magas fala volt, négy bástyával, a legmagasabb bástyában tartották a király koronáját, a várkaput két kőoroszlán őrizte; a gyémánttavat nádas vette körül, benne halak úszkáltak, golyók lépdeltek és három habléány⁹ ült a szélén, a tó partján békák brekegtek. Így egymásra figyelve és egymást inspirálva a mesemondó-játékmester és a játékszók együtt hoznak létre egy közös jelenetet, amelynek csak a kommentátora a mesemondó. A mese végén az *Adj isten egészségére, felséges királyuram!*-nak egy idő utáni elvi-*

⁷ Van, amikor a megvalósítás nagyon reális, és a sötét szemű társakat középre állítja a csoport, a kékszeműeket köréjük, és a szempillákat, sőt a szemöldököket is megjelenítik egyesek; van, amikor a valóságtól elrugaskodva a szemben lévő csillagok szerepét vállalják föl inkább a játékszók.

⁸ Tapasztalatom szerint a felkiáltásra való buzdítás felszabadító örömet okoz gyerekeknek, felnőttek egyaránt.

⁹ Az óvodás gyermekek számára a mesefigurák, különösen a rajzfilmekben megismertek, éppoly valóságosak, mint a valóban létező állatok.

selhetetlen harsogását úgy lehet visszaadni, hogy a játsszók egymás után belépnek a csillagszemű juhász szerepébe, mintegy kánonszerűen visszhangozzák a már jól ismert mondatot. A mese lakodalommal és királykoronázással ér véget, amelyet egy közös tánccal ünnepelhet meg és élhet át a csoport.

4.3. A kis ködmön

Nagyon fontosnak tartom, hogy a gyerekek humorérzékének kialakulását már apró gyerekkortól támogassuk, hiszen így könnyedebben fogják venni az élet akadályait, furcsaságait, és a felszabadult nevetés bearanyozhatja az életüket. A mese hőse is példát mutat a nevetésével erre: A kérő, *csak kicsibe múlt, hogy hanyatt nem vágta magát, olyan jóízűt nevetett* – mikor megtudta, min kesereg a család, ahová lánykérés céljából ment.

Ez a történet az emberi butaságról szól, amit a humor nézőpontjából is megvizsgálhatunk. A mese mellé kapcsolhatók egyéb vicces mondókák, közmondások, énekek, mesék. Pl.: *Egyszer volt egy ember; Száraz tónak nedves partján döglött béka kuruttyol; Április bolondja; Többet ésszel, mint erővel!; Egy bolond százat csinál; Bolond lyukból bolond szél fúj; Házasodik a tücsök; Éliás, Tóbiás; Virágéknál ég a világ.* A nagyobb gyerekek már értik a csalimesék abszurd humorát is: *Egyszer volt, hol nem volt, volt egy süket, egy vak és egy kopasz fejű ember. Amint egyszer mennek, mendegélnek, megszólal a süket ember: – Hallgassatok csak, én valamit hallok! Megszólal a vak is: – Az ám, nézzétek, én valamit látok! Nagyot kiált erre a kopasz ember: – Uccu bizony szaladjunk, hadd lobogjon a hajunk!* A kisebb gyermekek számára pedig szókincsbővítő, bizonyos fogalmakat tisztázó ez a történet.

A mese meghallgatása után a gyerekek a falu bölcs öregjeinek szerepében válaszolhatnak arra: milyen oktondiságot követ el az, aki vasvillával akarja a diót a padlásra hányni, vagy aki teknővel akarja behordani a fényt az ablaktalan szobába, vagy aki a kiscsibéket erőnek erejével a kotlós alá dugdossa, akkor is, amikor nincs semmilyen veszély, vagy akik a sötét jövőt látják maguk előtt egy káposztáskő láttán, amikor épp egy boldog eseménynek, egy lánykérésnek kellene örülniük?

E mese lehetőséget adhat arra, hogy valljunk a saját butaságainkról.¹⁰ „*S ezt az emberiséget,/ hisz ember vagy, ne vesd meg*” – a József Attila-i gondolatot elfogadva tudomásul kell vennünk, hogy nincs ember esendőség nélkül, mindenki téved, de ha szembenéz hibáival, képes lehet arra, hogy tanuljon belőlük, és változtasson, változzon. Az elhangzott egyéni történetekből válogatva a csoport elő is adhat egy-egy állóképet, jelenetet közös okulással.

¹⁰ A gyermekek számára fontos tanulság lehet, hogy a felnőttek sem mentesek a tévedésektől: az óvónő is megoszthatja a gyerekekkel a saját baklövéseit – pl. egyszer cukrot tett a só helyett az ételbe.

5. Összegzés

Ma már újra egyértelmű, hogy a népmese természetes közege az élőszó, és ebben a formában kell a mai gyerekeknek is megismerniük (Sándor, 2022). De mi legyen a mesével a mesemondás után? Vannak, akik szerint bőven elegendő a mese, legfeljebb utána rajzoltatják a gyermeket, és vannak, akik vállalják a mese utáni beszélgetést, sőt olyanok is, akik belépve a mese világába különböző szerepeket ajánlanak fel a gyermekeknek abból a célból, hogy érzékletesebb, élvezetesebb és izgalmasabb legyen számukra a történet. Ez a módszer nem idegen a gyerekektől, hiszen a szerepjáték szerves része az óvodás gyermekek életének.

A gyermekeket az gazdagítaná a leginkább, ha az óvónők többféle megközelítést, módszert használnának adekvát módon munkájuk során.

A tanulmányban ismertetett élőszavas mesemondáson alapuló interaktív mesefoglalkozás jól megtervezett, szervezett, tudatos munkát kíván meg a pedagógus részéről, de nagyon fontos, hogy a gyermekek számára ez észrevétlen maradjon és „csak” játéknak éljék meg az adott tevékenységet, mely során azonban tanulnak, fejlődnek is.

Irodalomjegyzék

- Bajzáth M. (2022). Mesefoglalkozások gyűjteménye. 1. Lampion Könyvek.
- Bettelheim, B. (2013). A mese bővölete és a bontakozó gyermeki lélek. Corvina Kiadó.
- Boldizsár I. (2010). Meseterápia – mesék a gyógyításban és a mindennapokban. Magvető Kiadó.
- Dömötör T., Katona I., Ortutay Gy. & Voigt V. (1974). A magyar népköltészet. Tankönyvkiadó.
- Gabnai K. (2005). Drámajátékok – bevezetés a drámapedagógiába. Helikon Kiadó.
- Honti Gy. (2010). Beavató beszélgetés Kaposi Lászlóval. DPM, 39(1).
- Kádár A. (2012). Mesepszichológia. Kulcslyuk Kiadó.
- Körömi G. & Sándor I. (2016). Mi a Meseház? In Eck J., Kaposi J. & Trencsényi L. (szerk.), Dráma, pedagógia, színház, nevelés: Szöveggyűjtemény középhaladóknak (pp. 327–333.). Oktatókutatató és Fejlesztő Intézet.
- Nagy J. (2017). Fejlesztés mesékkal. Az anyanyelv, a gondolkodás fejlődésének segítése mesékkal 4–8 éves életkorban. Mozaik Kiadó.
- Mérei F. & V. Binét Á. (1981). Gyermeklélektan. Gondolat Kiadó.
- Petrolay M. (1996). Könyv a meséről. Trezor Kiadó.
- Sándor I. (2022). A mesemondás újjáéledő hagyománya. A mesemondás újjáéledő hagyománya. <https://ujkor.hu/content/a-mesemondas-ujjaeledo-hagyomanya>
- Zilahi J. (1998). Mese-vers az óvodában. Eötvös Kiadó.