

Leila a bíróságon

Dáné Gabriella Emese, Nagy Magdolna

Az írásunkban bemutatott játék célja a helyes ítélőképesség kialakítása és az értékrendszer formálása. Rajta keresztül felelősségérzetre, csoportban való együttműködésre, előítéletek csökkentésére, a vitakészség, valamint a konfliktuskezelési készség fejlesztésére nevelhetjük a gyerekeket. A játék formai kerete egy vitaóra, melynek során a diákok szerepeket játszva vállalhatnak saját értékrendszerükről, kifejthetik véleményüket, védhetik, illetve ütköztethetik azt másokéval.

Tartalom	Oldal
1. A játék pedagógiai célja	2
2. Előkészületek	4
3. A játék menete	4
4. Értékelés	5
5. Integrációs lehetőségek	6
<i>1. számú melléklet: A tárgyalás megnyitása</i>	7
<i>2. számú melléklet: Kiegészítő információk</i>	8
<i>3. számú melléklet: Értékelőlap</i>	9
<i>4. számú melléklet: Visszajelző lap</i>	10

<i>A játék jellege:</i>	vitakészség-fejlesztő együttműködési játék
<i>Részvevők száma:</i>	8–12
<i>Részvevők életkora:</i>	12 év felett
<i>Játékidő:</i>	2-3 óra
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	legfeljebb 1 óra
<i>Helyszín:</i>	tanterem vagy szoba

1. A játék pedagógiai célja

Egy kis drámapedagógia

Esetünkben a drámapedagógiai megközelítés célja átélni, megélni, megérezni, megtapasztalni lélektani folyamatokat a pusztán szemlélődés helyett. A folyamat, a cselekvés részévé válni, feladva a passzív kívülálló szerepét. A dráma fiktív közege, a „mintha” helyzetek olyan biztonságos kísérleti közeget jelentenek a diákok számára, melyben önkifejezésüket, alkotókészségüket tehetik próbára. A direkt tapasztalás révén megismerhetik saját külső és belső világukat, megtapasztalhatják saját, személyes hatóerejüket.

A dramatikus eszközök alkalmazása, a **személyes élmény, valamint az indirekt tapasztalatszerzés** segít az értékelsajátításban, hozzájárul az egyéniség formálódásához, a közösség, a csoport kohéziós erejének növekedéséhez. A szituációs játékok, a váratlan helyzetek olyan aktív tanulási terepet jelentenek, melyek lehetővé teszik a kreativitás fejlődését, a rugalmas gondolkodás kialakulását. Az improvizáció, a különböző élethelyzetek átélése biztosítja a szituációs mutatók felismerését, a kommunikációs és metakommunikációs készségek alakulását, mások megismerését.

Jelen esetben az aktív szerepvállalás olyan identifikációt tesz lehetővé, melynek átélése nem lehetséges a játék hagyományos változatában („Leila dilemmája”), hozzájárulva a másság elfogadásához, az empátiás készségek fejlődéséhez, az előítéletek csökkenéséhez, a sztereotip magatartásminták feloldásához.

Vita vagy veszekedés?

A civilizált vitakultúra a demokratikus társadalmak egyik alapfeltétele. Megfelelő vitakultúra hiányában a döntések nem demokratikusan, hanem a többség diktatúrájaként jönnek létre.

A vita nem veszekedés. A vita során ellentétes vélemények szembesülnek, a résztvevők egymást érvekkel próbálják meggyőzni álláspontjukról, illetve a legmegfelelőbb megoldást kiválasztani. Ami lényeges, az a manipuláció, az érzelmi hullámok, a hatalmi befolyás kizárása, egymás véleményének meghallgatása, egymásnak egyenlő félként való elfogadása. Ha mindezek nincsenek meg, akkor az már nem vita, hanem veszekedés, mások véleményének elgáncsolása.

Tehát a vita alapvető elemei a **meghallgatás, az elfogadás, logikus érvelés és elemzés, a közös döntés.**

A vita csapatmunka, melyben csak akkor lehet valaki eredményes, ha a csapatban összhang és megértés uralkodik, tehát a diák elsajátítja a csapatmunka lényegi összetevőit. Alapvető szabály, hogy nem szabad személyeskedni, sértegetni. A diák megtanul ésszerűen érvelni, képesé válik logikai úton ellenőrizni egy kapott információ helyességét, tudni fogja saját véleményét előadni, ütköztetni másokéval. Rájön, hogy miként építse fel, hogyan rendszerezze mondanivalóját annak érdekében, hogy tudását „eladja”. Megtapasztalja a jól megválasztott előadásmód jelentőségét, meggyőző erejét. Fontos tanulságokkal szolgál ez, hiszen jobban érvényesül a társadalomban, aki képes arra, hogy tudásáról másokat meggyőzzön.

A játékot elsősorban

- a vitakészség fejlesztése,
- az előítéletek csökkentése,
- a kooperációs készség fejlesztése,
- az érvelési technikák tanítása,
- kompromisszumkészség fejlesztése, valamint
- a konfliktuskezelési készség fejlesztése

céljából ajánljuk. Segítségével nagyon pontosan és árnyaltan megismerhető a „tények-feltételezések–sztereotípiák–előítéletek” összefüggérendszer...

2. Előkészületek

Javasoljuk, hogy két pedagógus koordinálja a játék menetét! Az egyik a technikai feltételek biztosításával foglalkozzon, a másik a játék menetét figyelje, bármikor készen a beavatkozásra, amennyiben a vita során bárki is túlzásokra ragadtatná magát, és a kulturált véleménycsere, az érvek ütköztetése személyeskedésbe vagy veszekedésbe torkollna.

Egy megfelelően tágas és világos termet kell előzetesen berendeznünk, természetesen a diákok segítségével. Ez lesz a törvényszéki tárgyalóterem helyszíne, egy sorban az öt ügyvéd asztalaival, szemben a bíró és a három esküdt asztalával.

Következik a szereposztás: kiválasztjuk az öt ügyvédet, a három esküdtet és a bírót. Kiosztjuk az értékelőlapokat, valamint a bíró megkapja a történet szövegét és a részinformációkat, amelyeket bizonyos időközönként olvas fel.

Eszközsükséglet:

játékleírás, információs lapok, papírlapok, írószerek, összegző értékelőlapok, videofelvevő (nem feltétlenül)

Biztonsági kockázat:

A játék fizikai kockázata elhanyagolható. A pszichikai kockázatszintje annál magasabb, előfordulhat ugyanis váratlan reakció, indulatkitörés. A pszichikai biztonságot a folyamatos animátori jelenlét és a játék lezárását követő feldolgozás nyújtja.

3. A játék menete

A játék alaphelyzete egy banális szituáció megítéléséről szól. Az esküdteknek kell (erkölcsi) ítéletet mondaniuk a szereplőkről a rendelkezésükre álló információk alapján. A konfliktust az információk hiányos volta okozza. A játék során egy-egy tárgyalási szakasz végén mindig újabb és újabb tényeket tudnak meg a résztvevők, amely tények akár módosíthatják korábbi álláspontjukat.

A „Leila a bíróságon” az eredeti, a drámapedagógiában jól ismert „Leila dilemmája” című játék egy variációja, melyben a szereplőket ügyvédek képviselik egy bírósági tárgyaláson. A játék akkor kezdődik, amikor mindenki helyet foglal, és a bíró felolvassa a történetet (1. számú melléklet).

Az ügyvédek érvelhetnek védenek mellett, közben mindegyik ügyvéd és mindegyik esküdt kitölti saját értékelőtáblázatát (3. számú melléklet). A rendelkezésre álló információkra hagyatkozva abban jelzi, hogy véleménye szerint melyik szereplő mennyire hibás, illetve bűnös a tárgyalási szituációban. A három esküdt feladata egységes döntést hozni, azt a bíró tudomására hozni, aki a táblára is felírja azt.

Az öt szakaszra tagolt játékban minden szakasz végén a bíró révén az esküdtek, valamint az ügyvédek új és új információkat tudnak meg az esetről (2. számú melléklet). Újra kezdődik az érvelés, a vita, most már az újonnan megtudott tények ismeretében.

A bíró, illetve az esküdtek feladata, hogy szakaszonként közös véleményre jussanak, rangsorolják a szereplőket az értékelőlap táblázataiban, 1-gyel a legkevésbé bűnöst jelölve, 5-tel a véleményük szerint legbűnösebbet. A végső rangsor az ötödik információcsomag fényében kialakított sorrend lesz. Ennek a végső rangsornak megfelelően a „tárgyalás” ítélet-hozattal zárul.

4. Értékelés

A tárgyalás befejeztével a résztvevők értékelő beszélgetés során dolgozzák fel tapasztalataikat. Ezen a záróbeszélgetésen fordítsunk különös figyelmet a szerepből adott visszajelzésekre. Próbáljuk meg tisztázni, összefoglalni a történeteket, „saját” értékítéletünk megjelenítése nélkül visszatükrözni a diákoknak az elhangzottakat.

A játékforma tanulói megítélésének és az érzelmi viszonyulás mérésére a visszajelző (4. számú melléklet) lapok kitöltésével kerülhet sor. Ezeknek utólagos feldolgozása javasolt.

5. Integrációs lehetőségek

A játék fogyatékkal élők részvételével is megvalósítható. Mozgássérült résztvevőknél biztosítsuk a terem megközelíthetőségét. A játék során külön figyelmet érdemel az a részinformáció, mely szerint Mátyás fiatalkorában elveszítette az egyik lábát. A játék koordinálása, a szereposztás/szerepvállalás, valamint a levezetés során vigyázunk az esetlegesen felmerülhető problémahelyzetekre.

Hallássérültek esetében biztosítsunk jeltolmácsot!

A tárgyalás megnyitása

A Bíró méltóságteljesen felemelkedik pulpitusán, és köszönti a résztvevőket:

Tisztelt egybegyűltek, ügyvédek és esküdtek! Feladatunk rangsorolni a bemutatásra kerülő eset szereplőit: felmenteni, akit nem tekinthetünk vétkesnek, ítélni a fölötte, akit bűnösnek találunk, bűne súlyosságát ötfokozatú skálán értékelve.

Alapinformációk (Leila dilemmája – a Bíró olvassa fel):

Leila át akart kelni a krokodiloktól hemzsegő folyó túlsó partjára, hogy találkozhasson szerelmével, Mátyással.

Elment Andrásához, és megkérte, vigye át csónakján a túlpartra. András azonban nemet mondott Leilának.

Leila ezután gondolt egyet, és elment Ádámhoz, akinek szintén volt csónakja. Megkérte, vigye át őt a túlsó partra. Ádám azt mondta, hogy ha nála tölti Leila az éjszakát, akkor másnap átviszi a folyón. Így is történt.

Leila találkozott Mátyással, és mindent elmondott neki. Mátyás azonban elutasította a lány szerelmi közeledését. Leila nagyon szomorúan bandukolt hazafelé.

Útközben találkozott Jánossal, akinek elmondta mindazt, ami vele történt. Később János összetalálkozott Mátyással, és jól összeverte.

Kiegészítő információk

Egy-egy tárgyalási szakasz lezárultával, az értékelőlapok kitöltése után az alábbi információk lépésenként válnak ismertté.

Az 1. tárgyalási szakasz után:

- Mátyás algebratanár.
- Mátyás Leila tanára.
- János pap.

A 2. tárgyalási szakasz után:

- Leila 12 éves.
- András Mátyás kollégája.
- Mátyás 49 éves.

A 3. tárgyalási szakasz után:

- Ádám 68 éves.
- Mátyás kétgyermekes családapja.
- András Leila apja.

A 4. tárgyalási szakasz után:

- János Leila bátyja.
- Ádám azért kérte arra Leilát, hogy töltsen nála az éjszakát, hogy lebeszélje ostoba tervéről.
- Ádám Leila nagypapája.

Az 5. tárgyalási szakasz után:

- Leila akaratos és makacs.
- Mátyás támadt Jánosra. János csak védekezett.
- Mátyás elvesztette egyik lábát fiatalkorában.

Értékelőlap

		Egyéni döntés	Esküdtek döntése
<i>Az alaptörténet elhangzása után:</i>	Leila		
	Mátyás		
	András		
	Ádám		
	János		
<i>Az 1. tárgyalási szakasz után:</i>	Leila		
	Mátyás		
	András		
	Ádám		
	János		
<i>A 2. tárgyalási szakasz után:</i>	Leila		
	Mátyás		
	András		
	Ádám		
	János		
<i>A 3. tárgyalási szakasz után:</i>	Leila		
	Mátyás		
	András		
	Ádám		
	János		
<i>A 4. tárgyalási szakasz után:</i>	Leila		
	Mátyás		
	András		
	Ádám		
	János		
<i>A végső döntés:</i>	Leila		
	Mátyás		
	András		
	Ádám		
	János		

Visszajelző lap

1. Milyen volt a tevékenység?
2. Hogyan érezted magad az ügyvéd/esküdt/bíró szerepében?
3. Milyen volt meghozni az egyéni döntéseket...
 - ... a történet után?
 - ... a részinformációk után?
4. Milyen volt elfogadni a közös döntést, ha nem egyezett a tiéddelel?
5. Érezted-e magad kényelmetlen helyzetben, ha igen, mikor?
6. Látod-e értelmét hasonló vitaóráknak? Ha igen, miért?
7. Ha bármilyen más észrevételed, javaslatod van, itt megteheted!