

A Lu-Fi-k birodalma

Varga Júlia

A foglalkozás során a résztvevőknek két kitalált nép bőrébe bújva kell megoldani a népek egy-egy problémáját. Ennek megoldásához elengedhetetlen a másik csoport segítsége és erőforrásai, ezért egy olyan közösen végrehajtható folyamatot kell kitalálniuk és megtervezniük, ami mindenki számára előnyös lehet. A játék nagy hangsúlyt fektet a résztvevők nyitottságára a saját kultúrájuk és egy másik nép megismerése során. A végkifejlet pedig egy ellentétek ellenére közösen elért győzelem és a közösen teljesített kihívás felemelő érzetét nyújthatja.

Tartalom	Oldal
1. A játék célja és háttere	2
2. A kerettörténet	3
3. Előkészületek	4
4. A játék menete	5
5. A játék zárása, tapasztalatok megbeszélése	8

<i>A játék jellege:</i>	kooperatív közösségi játék
<i>Résztevők száma:</i>	8–16 év
<i>Résztevők életkora:</i>	14 év felett (egyszerűbb változata akár 12 éves kortól játszható, a kerettörténet komplexitása a résztvevők életkorától függően változtatható)
<i>Játékidő:</i>	90 perc
<i>Az előkészítéshez szükséges idő:</i>	fél óra
<i>Helyszín:</i>	A játék nagy teremben és szabadterén egyaránt megvalósítható. Az első két részhez egymástól elkülöníthető és átrendezhető területek szükségesek székekkel, asztalokkal, ahol a két „népcsoport” elég távol van egymástól, hogy külön-külön, zavaró tényezők nélkül foglalkozhassanak a saját kultúrájuk kialakításával. A harmadik részhez nagyobb, lehetőleg egyenetlenségektől mentes felületű talaj kell. Lehetőséget kell teremtenünk, hogy a résztvevők közösen le tudjanak ülni a tárgyaláshoz, majd a játék fináléjához a székek és asztalok szétpakolásával nagyobb üres helyet teremtenünk.

1. A játék célja és háttere

A 21. század társadalmában, ahol már szinte minden információ elérhető, és a kultúrák közötti távolságok eltűnőben vannak, a felszínen túli megértés lehetőségei csökkenni látszanak. Egymás megismerése során úgy érezzük, hogy mindent megtudhatunk a közvetett, legtöbbször digitális forrásokból, mégsem kerülhetünk közel egymáshoz. Ezzel együtt megnő a befolyásolás és az előítéletek elfogadásának veszélye. A legtöbb esetben nyitottsággal és empátiával felvértezve védekezhetünk és alakíthatjuk ki saját (kritikus) véleményünket. Az erre való felkészítés a nevelés és az oktatás feladata. Az élménypedagógia eszközeivel tantermi és tanításon túli alkalmak során fejleszthetünk toleranciát, véleményelfogadást és azokat a szociális kompetenciákat, melyek segítik, hogy tekintettel legyünk másokra.

A Lu-k és Fi-k birodalma egy olyan játék, amelynek első fázisában a résztvevők **magukra öltik egy-egy kitalált nép szerepét**, és meghatározzák saját társadalmuk elemeit, majd közös álláspontot alakítanak ki a másik csoportról, valamint saját problémájuk megoldási lehetőségeiről. Második lépésben **a két nép közös tárgyalásba kezd**, és közösen a másik nép sajátosságait és érdekeit megismerve és figyelembe véve megtervezik a fennálló problémák megoldását. Végül pedig kiválasztják és végrehajtják azt a mindkét fél által elfogadható megoldást, amely nem csak szellemi, de fizikai kihívást is teremt azzal, hogy **egymást lufiágyra kell felsegíteniük**.

A sikeres teljesítéshez elengedhetetlen a résztvevők egymással való **nyitott kommunikációja**. A játék a lufik színeivel biztosítja azt, hogy a szereplők (a népek...) csak együtt oldhassák meg a feladatot. A közös tervezés, közös megvalósítás pedig növeli egymás elfogadottságát a résztvevők között.

A játék jól kapcsolható az interkulturális és csoportközi pszichológia ma már klasszikussá vált amerikai kísérletéhez, melyben két „ellenséges”, egymással vetélkedő csoport közötti konfliktust úgy tudtak feloldani, hogy egy olyan fölérendelt célt tűztek ki, melynek elérésében mindkét csoport érdekelt volt. A kölcsönös függés eredményeképpen a kísérlet alkalmával táborozó két fiúcsapat kezdte megkedvelni egymást, látták egymás értékeit. A tábor végére eltűntek a csoportok közti különbségek, együtt érkeztek haza (M. Sherif – C. W. Sherif, 1954)¹.

2. A kerettörténet

Az élménypedagógia eszköztárával élve ez a kitalált kerettörténet lehetővé teszi, hogy a résztvevők kilépjenek mindennapi életükből, térben és időben egy új helyre érkezzenek, új szerepeket vegyenek fel. A játékban szereplő kultúrák komplexitása a csoport korától és a fejlesztési céltől függően változhat. Ha a népekről általunk közölt információknál (mel-lékletek) lényegesen bővebb ismertetőt adunk a csapatok kezébe, az a

1 A tanulmány megtalálható: Csepeli György (szerk.): Előítéletek és csoportközi viszonyok. Közgazdasági és Jogi Kiadó, Budapest, 1980.

játék során felgyorsíthatja és megkönnyítheti mind a kultúrákkal való azonosulást, mind a problémák azonosítását, ezzel azonban elvesz az a lehetőség, hogy a játékosok maguk határozzák meg az adott társadalom jellemzőit. A rövidebb leírásokkal inspirálhatjuk a résztvevőket arra, hogy minél kreatívabban alkossák meg saját kultúrájukat.

A keretmese alapszituációja tömören így foglalható össze és adható elő a játék nyitányakor:

„Valahol a Csendes-óceán még fel nem fedezett szigetcsoportjai egyikén található két aprócska, szomszédos sziget, amelyeken egy-egy törzs él, a Lu-k és a Fi-k. A két csoport kultúrája igen eltérő, de találhatunk hasonlóságokat is. Mindannyian harmóniában élnek a természettel, főként halászatból és földművelésből, egymással és az erre megforduló hajókkal való kereskedelemből élnek. A Lu-k és a Fi-k leginkább üzleti célokból érintkeznek, a másik kultúráját, társadalmát egyik fél sem ismeri behatóan. A legendák és mendemondák szerint egy régi háború vetett véget a két törzs jó viszonyának, amikor is mindkét fél elvesztett valami nagyon fontosat...”

A kultúrák részletes leírása a csoportoknak kiosztandó kártyákon szerepel, ezeket a másik csoport nem láthatja (1. és 2. számú mellékletek).

3. Előkészületek

A felkészülés első fázisa, hogy a csoport összetételét, helyzetét előtörténetét ismerve kialakítjuk a játék fő célját, és annak alapján formáljuk, súlyozzuk a történeten belüli eseményeket, motívumokat.

A véleményelfogadás és tolerancia fejlesztésén túl, társadalmi szempontból a feladat alkalmas lehet arra is, hogy a résztvevők végiggondolják, mit jelent egy kultúrához tartozni, milyen ismertetőjegyei és meghatározó elemei vannak egy közösségnek, és rávezet arra is, hogy egyáltalán mit nevezünk kultúrának.

A játék hangsúlya a korcsoporttól és a kitűzött céloktól függően alakítható. Ha a véleményelfogadást kívánjuk kiemelni, a közös tervezésre és vitára fordítsunk több időt. Amennyiben a kulturális különbségekkel szeretnénk foglalkozni, úgy a két törzs jellemzőinek részletessége bővíthető,

és az első találkozás utáni benyomások megbeszélésével érdemes többet foglalkozni.

Eszközsükséglet

- piros színű, nem felfújtt lufi, legalább a csoportlétszám felével megegyező mennyiségben – ez lesz a piros lappancsfű, a Lu-k gyógynövénye
- zöld, felfújtt lufi, minél több, de legalább a csoportlétszámnak megfelelő számban – ez lesz a zöld, lebegő szállítóeszköz
- polifoam vagy takaró, a játék végén a talaj kiegyenlítésére, puhítására
- nyomtatott feladatkártyák
- tollak, filctollak, papírlapok

4. A játék menete

4.1 A játék megnyitása – csoportalkotás

A keretmese rövid ismertetésével indíthatjuk el a játékot. A résztvevőkből két csoportot alakítunk. Érdemes egy rövid energetizáló-jégtörő játékkal összerázni a résztvevőket, és közben két részre osztani őket. (Megtaníthatunk például egy egyszerű, zenés törzsi táncot. Egy 4-8 ütemből álló koreográfia afrikai zenére vagy tapsolásra, dobogásra kellő hangulatot teremt.) A csapatok különvonulva megkapják a saját kultúrájukat leíró kártyákat (mellékletek).

4.2 A kultúrák megismerése – csoportfeladat 15 percben (idősebbeknek 30 percben)

A legfőbb feladat ebben a részben, hogy a csoportok a lehető legtöbb megtudjanak a saját kultúrájukról. A játékvezető által kiosztott (1) jelű kártyák tartalmazzák a népek főbb társadalmi szokásait, hiedelmeit, történelmét. A játék kitűzött céljaitól függően itt lehetőség van több időt szánni egy-egy kulturális jellemvonás kitalálására, de az első számú szempont a társadalmi viszonyok megbeszélése, megértése és egy-egy nép problémájának (betegség, vallási célok) felismerése a csoporton belül, ki-ki a maga „szigetén”. A csoportok beszéljék meg, hogy hogyan alakult a népük sorsa, mit tartanak fő értékeknek, mik a céljaik, a vágyaik.

Az átélés növelésére a feladathoz tartozik egy-két sajátos gesztus, egyedi kommunikációs forma kitalálása.

Ha a játékvezető úgy látja, hogy a csoportok elsajátították népük jellegzetességeit, úgy odaadhatja azokat a kártyákat, melyeken a másik törzsről vélt vagy valós ismeretek [(2) jelű kártya], illetve saját célok szerepelnek [(3) jelű kártya]. A csoportoknak itt megint lehetőségük van az olvasottak átgondolására, megbeszélésére.

4.3 Az első találkozás – az ismerkedés

Amint a csoportok maguk között megbeszéltek mindent, a játékvezető tolmácsolja a Fi törzs kérését a közös találkozóra, melyet először kötetlen formában, az ismerkedés jegyében, a „két sziget közti” területen bonyolítanak le. Cél, hogy minél több Lu minél több Fi-vel beszélgessen, hogy a csoportok minél többet megtudjanak egymásról és arról, hogy milyen céljaik vannak. Fontos, hogy a Lu-k és Fi-k egyaránt próbáljanak meg minél inkább a saját kultúrájuk szabályai szerint viselkedni.

Beszélgessenek, ismerkedjenek, derítsenek ki minél többet a másik népről, annak kultúrájáról, étkezési szokásairól, lakhelyéről, táncairól, ünnepeiről...

Amikor már a beszélgetések intenzitása alábbhagy, megkérjük a csoportokat, hogy vonuljanak vissza szigeteikre, osszák meg egymással a tapasztalataikat a másik törzsről, a szokásaikról, a céljaikról, és készüljenek fel egy közös tanácskozásra.

4.4 A második találkozás – a Lu-Fi Csúcs

Ha mindenki felkészült, és elfoglalta helyét a közös térben, a játékvezető megnyitja a Találkozót, és ismerteti a helyzetet, mely szerint a kapcsolatfelvételt a Fi-k kezdeményezték, akik felkérik a törzsből egy tagot, hogy ismertesse ennek az okát. Ezek után a játékvezető feladata a tanácskozást a célok által kijelölt mederben tartani és kérdésekkel, biztatásokkal biztosítani a beszélgetés folyamatosságát, élénkségét. A találkozó célja, hogy a két csoport megtalálja, hogy miben tudnak egymástól tanulni, és hogyan tudnak közös megoldást találni.

4.5 A közös felszabadulás – a „lufiágy”

A közös megoldást a „lufiágyakra” való fekvés jelenti mind a két népcsoport számára. A Lu-k így repülhetnek, a Fi-k pedig gyógyírt találnak a népüket sújtó betegségre. A játékvezetőnek a tanácskozás során figyelnie kell, hogy a lufiágyak megtervezésénél a történetből következő szempontok teljesüljenek:

- Minden lufiágnál segédkezzen legalább egy Lu és egy Fi (kell egy Lu, aki hozzáérhet a piros lufihoz és egy Fi, aki tudásával segít megépíteni a szerkezetet).
- Minden lufiágyban legyen piros és zöld lufi is.

Miután előkészítették a résztvevők a lufiágyakat, következhet a feladat: Minden Lu és Fi feküdjön rá egyszer a lufiágyra!

A technikai megvalósítás szempontjából célszerű a lufik alá polifoamot vagy takarót, szőnyeget tenni. A sikeres gyakorlat titka, hogy a testsúlyt egyenlően kell elosztani több lufira helyezve a különböző testrészeket egészen addig, míg teljesen csak a lufik tartanak meg minket. A gyakorlat elvégzéséhez a „fekvő” játékoson kívül legalább egy „építő” kell, de többel könnyebb a feladat. A lufik csak nagyon nagy, hirtelen nyomásra pukkannak ki, a játék veszélyei minimálisak.

A megvalósítás legegyszerűbb módja: az egyik játékos háttal a földnek négykézlábra ereszkedik, és a segítők megpróbálnak minél több lufit alá tenni, miközben a „fekvő” folyamatosan helyezi rá a testsúlyát a lufikra.

Ötlet bátrabbaknak

Tapasztalataink szerint egy ilyen lufiágy két, átlagos testsúlyú embert meg tud tartani. Az, hogy a társak segítettek felépíteni ezt a „lebegő” szerkezetet, amelyen ketten is fekehetnek, nehezen feledhető élményt nyújt a résztvevők számára.

5. A játék zárása, tapasztalatok megbeszélése

A játék zárásaként, immár a szerepekből kilépve, fontos lehetőséget biztosítani a történetek és érzések átgondolására, megbeszélésére. A már használt lufik segítségével és a következő négy lépés átbeszélésével zárhatjuk le a foglalkozást.

- *Mi történt?*
Székeken körben ülve próbáljuk meg közösen felidézni, mi történt a játék során, hogyan követték egymást az események, mit csinált a csoport, mit csinált a résztvevő? Egy lufit egymásnak ütögetve, „passzolva” lehet körben haladni a válaszadással (ami nem kötelező).
- *Mit éreztél?*
A második lépésben egy közös lufit kiválaszt az egész csoport, és a játék során tapasztalt érzéseket mindenki ráírhatja a lufira, ami a filctollal együtt körbejár. A játékvezetőnek érdemes az érzésekhez kapcsolódó eseményekre is rákérdeznie, amennyiben a résztvevők nyitottak a feldolgozásra.
- *Mi volt fontos?*
A harmadik lépésben mindenki saját lufit gyűjt, és arra a számára fontos kulcspontokat kell felírnia. Segítő kérdések: Hol volt a kulcspont? Mikor kellett dönteni? Milyen döntés volt?
- *Mit tanultál?*
Mit viszel haza magaddal? Ezt egy másik, üres lufira írhatják fel a résztvevők. Jó, ha ezt a lufit haza is vihetik. Utolsó mozzanatként felkínálhatjuk a lehetőséget, hogy az előző lufit (kulcspont) odaadhatják annak, akivel kapcsolatban valamilyen fontos élmény, érzés alakult ki bennük a játék során.

A játékot a *Képzők könyve – Te is más vagy, Te sem vagy más* (Mobilitás Európai Fejlesztési Igazgatóság, Európa Tanács, 2006) A *Sziget* című játéka ihlette, amelyben a lufiknak hasonló szerep jut a történetben, de a felhasználásuk és a játék eseményei a szerző ötletei alapján megváltoztak és új értelmet nyertek.

A Lu csapat feladatkártyái

A Lu-k kultúrája

(1)

A Lu-k nemzetsége kifejezetten nyitott, vidám nép. Ha találkoznak, hangos szóval köszöntik egymást, férfiak és nők egyaránt nagy öleléssel üdvözlik a másikat. Mindig egymás szemébe néznek. Tisztelik a kort, a bölcsességet, vezetőiket az idősebb Lu-kból választják ki. Ismerik a sziget összes gyógynövényét, kiváltképp a piros lappancsfüvet, mellyel mindent meg tudnak gyógyítani. Épp ezért nagy becsben tartják ezeket a növényeket, őrzésükkel a legtapasztaltabb Lu-k, a Vének vannak megbízva. Egymással mindent megosztanak, nem vetik meg a finom ételeket, a hagyományaikban fontos szerepet játszik a zene és tánc.

Évszázadokon keresztül a Vének által összegyűjtött tudás mutatta a Lu-knak az utat. Történelmük kezdete óta élnek a szigeten. Zsige-reikben érzik a környék minden rezdülését, az időjárástól a jövő évi termésig. Minden Lu számára a legnagyobb rejtély a Nagy Repülés mítosza. Ősi legendáik szerint eljön majd a nap, amikor kék, zöld és piros felhőkön feküdve fognak levegőbe emelkedni, így érve el az isteneik által számukra kijelölt égi ösvényt.

Feladatok:

1. Találjatok ki egy-két olyan alapvető szóbeli vagy nonverbális jelet, amellyel a Lu-k kommunikálni tudnak egymással, a magyar nyelv használata nélkül (köszönés, megszólítás, igen-nem, kérdés, köszönet, tiltás...!)
2. Találjatok ki további jellemzőket a kultúrát illetően (történelem, dísz tárgyak, zene, tánc, családi viszonyok, elismerésre méltó kompetenciák, erkölcsi szabályok, tiltott tevékenységek...!) Próbáljátok leírni magatoknak a törzs életét és szokásait minél részletesebben!

Amit a Fi népről tudtok:

(2)

Noha már régen vége a nagy háborúk idejének, még mindig úgy érzitek, hogy a Fi-k nem igazán ezekre a szigetekre valók. Arcvonásaik idegenül hatnak, alkatuk is különbözik a szigetcsoport többi népétől. Nem tisztelik az idősebbeket, és a túlpartról sokszor hallani furcsa kerregő-berregő hangokat, a hajóikon még evezősök sincsenek.

Rendkívüli esemény!

(3)

A Fi-k találkozózt kezdeményeznek veletek. (Nem tudjátok, mit akarnak, de jó esélynek látszik, hogy egy régi álmotokat valóra váltsátok!)

A Fi csapat feladatkártyái

A Fi-k kultúrája

(1)

A Fi-k mindig az újat, az ismeretlent keresik. A világot „nagyítóval” nézik, és különleges hínár-papír tekerceiken ősrégi titkokat őriznek. Vezetőiket a legkiválóbb tudósok közül választják, lehetnek azok akár nők, akár férfiak. Zárt közösségekben élnek, beszédük halk és tisztelet-tudó, nem szívesen néznek a másik szemébe, kerülik a fizikai kontaktust (érintést). Szívesen kutatnak, terveznek, építenek guruló, csúszó, szálló masinákat, melyeket a természet formái alapján keltenek életre, és maguk irányítanak. Az évek során egy különös rendszert is kidolgoztak: növények rostjaiból szőtt lebegő gömbök szállítják üzeneteiket a sziget egyik feléből a másikba.

Történelmük a szigeten néhány évszázadra nyúlik vissza, amikor is a Fi-k egy maroknyi csoportja egy felfedezőút alkalmával egy viharban a lakatlan szigetre vetődött. Ott virágzó kultúrát építettek fel, ahol mindenről közös megegyezéssel döntenek. Érkezésük óta állandó problémát okoz nekik egy rejtélyes kór. A magas lázzal járó betegséget hetekig, olykor hónapokig szenvedik az érintettek. A betegség okai olyan környezeti hatások lehetnek, amelyek ellen a Fi-k, a környező népektől eltérő génállományuk miatt képtelenek alkalmazkodni. Régóta keresik a gyógymódot, amivel megelőzhetnék a betegséget, vagy jelentősen meggyorsíthatnák a gyógyulást.

Feladatok:

1. Találjatok ki egy-két olyan alapvető szóbeli vagy nonverbális jelzést, amellyel a Fi-k kommunikálni tudnak egymással, a magyar nyelv használata nélkül (köszönés, megszólítás, igen-nem, kérés, köszönet, tiltás...)
2. Találjatok ki további jellemzőket a kultúrát illetően (történelem, dísz tárgyak, zene, tánc, családi viszonyok, elismerésre méltó kompetenciák, erkölcsi szabályok, tiltott tevékenységek...)! Próbáljátok leírni magatoknak a törzs életét és szokásait minél részletesebben!

Amit a Lu népről tudtok:

(2)

A Lu nagyon ellentmondásos nép. Legfőbb értéküknek az életkort tartják, szerintük csak az lehet bölcs, aki megélt legalább száz évet. Ennek ellenére nem vetik meg az élet örömeit, szeretik a veszélyt és a káros szenvedélyeket. Sokszor hallani hangos mulatozást a szomszéd szigetről.

Rendkívüli esemény!

(3)

Szükségeitek van a szorgos munkáskezekre, ezért egyre sürgetőbb, hogy a betegeket valahogy meggyógyítsátok. Idegenkedéseitek ellenére elhatározzátok, hogy találkoztátok kezdeményeztek a Lu néppel – akik köztudottan jó gyógyítók, és századok óta itt élnek –, hogy segítsenek gyógymódot találni.