



DUBA ZSÓFIA

## INTERAKTÍV MESÉLÉS AZ ÓVODÁBAN

Az interaktív mesélés alatt a fejből mondott, élményszerű mesemondást értjük, amelyet minimális kitérővel, mozgással, játékkal kísérünk. Az interaktív mesélés a gyermekek aktív részvételével létrehozott közös játék, melyben a pedagógus a mesélő, a gyermekek a szereplők. A mesélést segítik az alkalmazott kellékek, jelmezek, a stilizált díszletek pedig fejlesztik a mesetudatot. Az eme módszerben alkalmazott játék fő célja az élménynyújtás (Szatmáriné, 2016). A módszer kiemelkedő jellemzője, hogy egy csoport előre be nem gyakorolt, rögtönzések játéka alapozott folyamattal lép be egy történet cselekményébe, viszont a kellékek, a jelmezek, a térhasználat, a szerepbeletetés módja, valamint a szövegalkítás a dramatizálás eszköztárához tartozik. A módszer választási lehetőséget ad a mesélőnek, hogy szerepbe lépve mesél, vagy mesélői narrációval vezeti az eseményeket (Fehér-Szatmáriné, 2019, 19).

Az eljárás lényege, hogy a hallgatók a mese figyelése közben minél alaposabban ki tudják következtetni, hogy mi fog történni a továbbiakban. A folyamat során a gyerekek énekelnek, dramatikus játékot játszanak, illusztrációkat készítenek, illetve címre épülő elmélkedésbe bocsátkoznak. Mindezt részenként haladva teszik, hogy ezáltal a mese minden pillanatát megélik és megértsék. A technikát és eredményességet nem hátráltatja, ha a történet nem a hallgatóság elvá-

rásai szerint folytatódik, a váratlan-ságtól csak még izgalmasabbá válik a foglalkozás. A mesélés eme módszerét új, azaz még nem ismert mesénél is alkalmazhatjuk, amikor a gyermekek még nem ismerik a történet szövegét (Fehér-Szatmáriné, 2019, 23).

A dramatikus interaktív mesélést az különbözteti meg a többi mesélési fajtától, hogy lehetőséget nyújt a játékvezető számára az összes mesehallgató bevonására, és ezáltal a résztvevők aktívvá válnak a tevékenység során. Az ilyen módszerrel vezetett foglalkozásnak elengedhetetlen eleme a megfelelő meseválasztás. A történetnek meg kell felelnie néhány kritériumnak, például illeszkednie kell a közönség életkorához és befogadóképességéhez. A történet legyen fordulatokban gazdag, szerepeljen benne minél több párbeszéd, rendelkezzen több helyszínnel és sok szerepbevonási lehetőséggel (Fehér-Szatmáriné, 2019, 27).

Szatmáriné Márton Tímea a módszer megvalósításához három fontos lépést javasol: a forgatókönyv előkészítését, a kivitelezhetőség átgondolását és az élményszerű mesélés megvalósítását. A forgatókönyv előkészítése során a mese tartalmát képekre bontjuk, szereplőit és az események változásait foglaljuk magunkba. Részről részre haladva átforgatjuk a szöveget dialógusokra, miközben ügyelünk arra, hogy az eredeti cselekmény és nyelvezet ne sérüljön. A megfelelő forgatókönyv ki-

alakításához át kell gondolnunk, hogy a mesében szereplő karakterek számát miként tudjuk növelni-csökkenteni. Ehhez mindenképp figyelembe kell vennünk az óvodákban megjelenő létszámot (Szatmáriné, 2020).

A második kulcsfontosságú lépés a kivitelezhetőség átgondolása, mely egyfajta ellenőrzést jelent a már megírt forgatókönyvvel szemben. Elsősorban figyelembe kell vennünk a megvalósíthatóságot, vagyis a bemutatás körülményeit, korlátait és lehetőségeit, valamint a szövegalkítások megbízhatóságát, ez utóbbi történet színvonalának alkalmazásával. (Szatmáriné, 2020)

Amikor az első két lépést megtettük, szembetaláljuk magunkat a harmadik lépéssel, mégpedig az élményszerű mesélés megvalósításával. A történetmondás elkezdése után néhány hallgató már szerepbe is léphet. A gyermekek számára ez egy szokatlan találkozás a mesével. Fontos kiemelni, hogy a mesélőnek olyan utasításokat kell adnia a hallgatóságnak, melyek segítségével komfortosan bele tudják élni magukat az adott szövegbe. Alkalmanként eljuthat a cselekmény egy olyan helyzetbe, mikor improvizációval kell megoldaniuk egy adott problémát, ilyen esetben teret kell hagyni a kreativitás kibontakoztatására, persze a mese folyamatának haladására ügyelve. A mesélő folyamatosan rögtönözhet, ezzel korrigálhatja a szereplők koncentrációját (Szatmáriné, 2020).

Mint minden technika, úgy az interaktív mesélés is rendelkezik hátrányokkal. Ilyen elsősorban a kelleténél több megszakítás, melynek hatására a gyerekek gyakran a mese végére már nem emlékeznek a hallottak egy-egy részére. Ilyenkor ajánlott párszor megállnunk mesemondás közben. Ez felkészültséget és időt igényel, a helyzettől adódó kérdések megválaszolása érdekében (Szinger, 2009).

### A MESE A TULIPÁNÉRŐL, A FACIPŐRŐL ÉS A FÜLES FEJKÖTŐRŐL C. HOLLAND NÉPMESE ÓVODAI FELDOLGOZÁSA INTERAKTÍV MESÉLÉSEL

**Csoport:** vegyes csoport

**Tevékenységi forma:** mesélés

**A tevékenység tartalma:** *Mese a tulipánról, a facipőről meg a füles fejkötőről* című népmese

**A tevékenység fajtája:** új ismeret feldolgozása

**Alkalmazott módszerek, eljárások:** interaktív mesélés, beszélgetés, szemléltetés, magyarázat, bemutatás, gyakorlás, értékelés, dramatizálás

**Eszközök:** füles fejkötő, tulipán, facipő, csákó a halásznak, deszka, piros bőrönd, fehér fejkendő, doboz

**A tevékenység céljai:**

- Művelésített célok (az óvoda a foglalkozás végére erre lesz képes): a jellemző holland motívumok megismerése (facipő, füles fejkötő, tulipán), kitartásra, találékonyságra ösztönzés, varázslatos történetek megfigyelése
- Képesség- és készségfejlesztés: képezet, figyelem, emlékezet, kreativitás, kommunikációs képesség, fegyelmesség fejlesztése, interaktivitásra serkentés

### A FOGLALKOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE, KONTEXTUSA

A foglalkozás a *Mese a tulipánról, a facipőről meg a füles fejkötőről* (web 1) című történet köré szöveődik. A szövegben nem jelenik meg szereplőktől származó párbeszéd, ezért a foglalkozás előkészítésének szerves részét képezi a dramaturgiai munka elvégzése, az interaktív mesemondáshoz szükséges adaptáció megalkotása is. A foglalkozás célja, hogy a gyerekek az interaktív mesemondás módszerén keresztül ismerjenek meg egy holland népmesét. A mese a közönség aktív szereplésével kerül bemutatásra, akik a mesebefogadás során tapasztalatszerzéshez, a magabiztosság, határo-

zottság és megfontoltság gyakorlására tehetnek szert.

A történet egy hiú halászeleányról, valamint egy kitartó halászeleányról szól, átvitt értelemben pedig a kitartás és a varázslat a témája. A bonyodalom a szép, de beképzelt halászeleány válogatásával kezdődik, melyet a halászeleány frappáns megoldásai elégítenek ki.

Az előadás folyamán a pedagógus csupán mesélőként szerepel. A szereplők a közönségből kerülnek kiválasztásra, és a történet folyamán többször cserélődnek. A mese által több helyszínt bebarangol a közönség. Kezdetben a halászeleány házat szimbolizáló széknél és egy ladikot szimbolizáló asztalnál játszódnak a cselekmény. A ladikra egy tulipánt rejtő doboz kerül, mely le van takarva egy kendővel. A további eszközök folyamatosan egy piros bőröndből kerülnek elő, mely mindig a foglalkozásvezetőnél van.

### MOTIVÁCIÓ

A foglalkozás indirekt motivációval veszi kezdetét. A pedagógus öltözéke egy nagy utazó benyomását kelti, akinek piros bőröndje az egyik védjegye. Érdeklődik a gyerekektől, már elment-e a Rotterdam felé tartó hajó. A közönség nem fogja tudni. Az utazó rájön, hogy már biztos elment.

Ekkor a *Hullámmozgás* című dramatikus játék következik, melyben a hallgatóság körbe áll, egymás vállát két kézzel fogva. A pedagógus mellett álló gyerek lassan leguggol, majd lassan feláll, mire ő feláll, a mögötte állónak már meg kell kezdeni a gugogolást. Ezzel a gyermekek érzékelik a tenger hullámmozgását. A játék befejeztével a foglalkozásvezető megkérdezi tőlük, tudják-e, melyik országban van Rotterdam. Miután egyhangú tagadással találja szemben magát, elmondja, hogy Rotterdam Hollandia második legnagyobb városa. Arról mesél, hogy nem messze Rotterdamtól volt egy falu, még régebben, melyben élt egy gyönyörű lány. Ekkor kinyitja a bőröndöt, és elővesz egy fejkendőt. Az egyik kislányhoz hasonlítja a mesebeli szereplőt, akit már ki is hív, és a kendő által felruhazza a szerepre.

### FŐ RÉSZ

A történet akkor veszi kezdetét, amikor a pedagógus a kislány fejére köt egy fehér kendőt, és ezzel felruhazza a halászeleány szerepével. A szereplővé varázslás közben a pedagógus mesél a lány szépségéről és arról, hogy

mennyi kérője volt, de neki egyik sem kellett. Kijelentette, hogy csak ahhoz a halászhoz megy feleségül, aki teljesíti három kívánságát.

A mesélő emlékszik egy halászeleányra, aki nagyon szép és okos volt: ennél a pontnál felteszi azt a kérdést, hogy van-e a hallgatóságban olyan legény, akire ez a leírás igaz. Az egyik jelentkező megkapja a szerepet. Szerecsét próbál hát a halászeleány, és minden bátorságát összeszedve megkéri a halászeleány kezét. Erre jön az első kívánság, melyben a halászeleány olyan virágot kér, melyet még soha senki nem látott az országukban, ezután a halászeleányt játszó kislány kilép a szerepből, és visszamegy a közönség közé.

A halászeleány a foglalkozásvezető utasítására bánatos lesz, felül a ladikot jelképező asztalra, és az asztalon fekvő deszkadarabot nézegetve gondolkodik, vajon honnan szerezze meg a virágot. A foglalkozásvezető megkérdezi, hogy is néz ki a tulipán, és tudják-e a gyerekek, hogy melyik ország jellegzetes virága. A pedagógus utasítására a legény az asztalra előre elkészített kendővel leterített dobozba teszi az eszközt. Ekkor a *Hej, tulipán, tulipán* című népdal hangzik el, közben a pedagógus megfordítja a dobozt.

Hej, tulipán, tulipán,  
teljes szegfű, szarkaláb.  
Tele kertem zsályával,  
szerelemnek lángjával.

Nyisd ki, rózsám, kapudat,  
hadd kerüljem ágyadat.  
Ha kertedbe mehetnék,  
a kertészed lehetnék.

A következő pillanatban megkérjük a halászeleányt, hogy nyúljon újra a dobozba. A dal varázsigeként hat, így egy tulipánt vesz elő a ládából. A tulipán látványa a közönség számára varázslatnak bizonyul.

A mese folytatásaként a foglalkozásvezető új kislányt választ a női főszereplő helyére. A halászeleány feláll a háttal a közönségnek állított székre, így szimbolizálva a háza ablakát. A mese hallatára a halászeleány a szék elé helyezi a virágot. A virág láttára a pedagógus segítségével lejön a székről a leány, és kiderül a következő kívánság, melyben a halászeleány kendőt kér, amilyen országszerte senkinek sincs.

A legény elindul a hallgatóság között, ekkor a foglalkozásvezető új ha-

lászlegényt jelöl ki, leülteti a halászleányt is, és egy füles fejkendőt helyez az egyik kislány fejére, ezáltal az öreganyó szerepe ruházódik a gyermekre. A halászlegényt az öreganyóhoz vezeti a foglalkozásvezető. Ennél a résznél a mesélő részletezi a füles fejkötő tipikus vonásait. Az öreganyó odaadja ingyen a fejkötőt. Az *Elvesztettem zsebkendőmet* című játék következik, melyben a hallgatóság körbeáll, a halászlegény a körön kívül sétál. Amelyik lány mögött leteszi a kendőt a „Szabad péntek” résznél, annak el kell kapnia az elfutó legényt. A legény bármelyik kislánynak odaadhatja a fejkendőt, ezáltal ő jelöli ki a következő halászleányt.

Elvesztettem zsebkendőmet,  
szidott anyám érte,  
Annak, aki megtalálja,  
csókot adok érte.  
Szabad péntek, szabad szombat,  
szabad szappanozni,  
Szabad az én galambomnak  
egy pár csókot adni.

A halászleány következő kívánsága egy (fa)cipő beszerzése, melynek kopogása hallatán mindenki utána fordul az utcán. Ekkor a pedagógus irányított kérdésekkel vezeti a gyerekeket: – *Vajon mitől kopoghat az a cipő? Milyen anyagból lehet egy ilyen cipő? Fából készülhet cipő? Milyen lehet az? Mivel díszíthetik?*

A legényt játszó kisfiú felül a ladiként szolgáló asztalra, és egy újabb deszkát helyez az asztalon fekvő do-

bozba. Ekkor elhangzik a *Dombon van a babám* című ének.

Dombon van a babám,  
Dombon van a babám  
nádfedeles háza.  
Akármerre járok,  
Akármerre járok, mindig odalátok.  
Bár ne volna dombon,  
hogy ne látnék oda,  
Hogy ne látnék én el oda.  
Az árva szívemnek,  
a bánatos szívemnek  
Százszor könnyebb volna.

A dal után a halászlegény kivesz egy pár fapapucsot a dobozból. A legény elviszi a leánynak a papucsot, aki nagyon megörül az ajándéknak. A mese végén a lakodalmat szimbolizáló *Ennek a kislánynak nem jutott párja* című játékot játszatja a foglalkozásvezető a gyerekekkel. A résztvevők párban állnak, a dal „Kása, kása, piros kása” részénél új párt választanak. A játékot többször megismétlik, végül mindenkinek lesz párja.

Ennek a kislánynak nem jutott  
párja, jaj, de megharagszik.  
Majd máskor jut néki,  
jobban iparkodik.  
Kása-kása, piros kása,  
ki a párját nem találja,  
keressen magának.

### BEFEJEZŐ RÉSZ

A játék végén a foglalkozásvezető lemondja, hogy hatalmas nagy lagzi

volt. És hogy híre elért egész Delftig. Játékra buzdítja a gyerekeket. A *Nászajándék-csomag érkezett* című játékot játszatja velük, melyben, amikor meghallják azt a mondatot, hogy: *Csomag érkezett!*, minden résztvevő gyorsan lekuporodik a földre, mintha csomag lenne. A következő felszólítás azt fejezi ki, hogy a csomagból mi kerül elő, például kutyák futnak ki (ekkor ugatva, négykézláb futkosnak). Aztán újra elhangzik a *Csomag érkezett!* instrukció, és lekuporodnak a gyerekek. Az utolsó csomagban madarak vannak, amik elszállnak. Amikor a gyerekek lelassulnak, a foglalkozásvezető az órájára néz, és rémülten felkiált, hogy rohannia kell, mert még ezt a hajót is elkési. Megköszöni a remek társaságot, és bőrröndjével elszalad.

### FELHASZNÁLT IRODALOM

- FEHÉR Éva – SZATMÁRINÉ Márton Tímea (2019): *Szerepjáték, mese-játék*. Szerzői kiadás Kecskemét, 2019. ISBN 978-615-6001-04-7.
- SZATMÁRINÉ Márton Tímea (2016): *Halalom, játszom, értem!* In Gradus, 4. évf., 1. sz., 183–193., 2016. ISSN 2064-8014
- SZATMÁRINÉ Márton Tímea (2020): *3 fontos lépés, hogy a dramatikus interaktív mesélés és történetmondás könnyen megvalósítható legyen.*, 2020
- [https://mesemesejatek.blog.hu/2020/01/31/3\\_fontos\\_lepes\\_hogy\\_a\\_dramatikus\\_interaktiv\\_meseles\\_es\\_tortenetmondas\\_konnyen\\_megvalosithato\\_legyen?fbclid=IwAR34mZvZazmd2zHcIW5gUyAZKjYVsYskJLkn5NY-dxjPyY7h2pzUyjKwI](https://mesemesejatek.blog.hu/2020/01/31/3_fontos_lepes_hogy_a_dramatikus_interaktiv_meseles_es_tortenetmondas_konnyen_megvalosithato_legyen?fbclid=IwAR34mZvZazmd2zHcIW5gUyAZKjYVsYskJLkn5NY-dxjPyY7h2pzUyjKwI) (A letöltés ideje: 2020. január 31.)
- web 1 = <http://gyerek.kjmk.hu/mese/holland.htm>

