

Élményalapú oktatás

Társadalmi
nyomozójáték
módszertan

Írta:

Simor Ágnes
Illés Márton

Szakértette:
Hanák Anna

Szakmai partnereink:
Eleni Evagorou,
Maria Marianova,
Ester Lomova

Fiatalokkal dolgozik, és szeretné, ha több ismeretet szereznének hátrányos helyzetű csoportok körülményeiről, az előttük álló kihívásokról és bennük rejlő valós lehetőségekről? Mégsem talál olyan helyzetet, ahol a fiatalok találkozhatnak az adott csoport tagjaival, és ösztönözve érezhetnék magukat, hogy felelős állampolgárként aktívan vegyenek részt a közösség életében? Olyan fiatalokkal van dolga, akik megvetnek bizonyos hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó egyéneket, vagy gyűlöletbeszédet alkalmaznak velük szemben? Szeretné megváltoztatni az ilyesfajta hozzáállást?

Csalódott a társadalmi kérdésekkel és hátrányos helyzetű csoportokkal kapcsolatos hagyományos érzékenyítő és ismeretterjesztő eszközökben, mert nem keltik fel kellően a fiatalok érdeklődését, sőt, olykor a legerősebb ellenállást mutatókat arra sarkallják, hogy még inkább támadó magatartást tanúsítsanak a szóban forgó kérdésekkel és csoportokkal szemben? Aggasztják a fiatalok bizonyos hátrányos helyzetű csoportok hibáiról és az általuk jelentett fenyegetésről szóló kijelentései, például bevándorlókról, akik ellopják a munkát, LGBT személyekről, akik abuzálnak másokat, vagy Romákról, akik minden bizonnyal bűnözők?

Olyan fiatalokért aggódik, akiket jobban érdekel a „virtuális valóság” és a videojáték, mint a valós életük és társas környezetük? Nem tud mit kezdeni olyan fiatalokkal, akiket nem érdekel az iskolai tematika, de szívesen és aktívan részt vesznek olyan foglalkozásokon, ahol egy csapat részei lehetnek (pl. sportokban)?

Értetlenül áll olyan fiatalokkal előtt, akik megfelelő tudásanyag-gal és tanulási képességekkel, ámde gyenge együttműködő vagy praktikus készségekkel rendelkeznek? Vagy olyanok előtt, akik jó iskolai eredményeik ellenére képtelenek racionális érvek mentén, a másik véleményét tiszteletben tartva vitatkozni egy adott kérdésről?

Olyan helyzeteket keres, ahol fiatalok sikerélményt élhetnek át társadalmi kérdéseket érintő társas foglalkozások aktív résztvevőiként? Hiányolja az olyan nem formális oktatási módszereket, amelyek fiatalok egy csoportjának különböző erősségeire átfogóan építenek?

Szeretne a változás része lenni?

Kíváncsi, hogy milyen kreatív módokon lehet fiatalokkal együtt dolgozni? Érdeklődik az innovatív módszerek? Nem riad vissza kísérletezéstől? Kedveli a meglepetéseket, a titkokat és a játékokat?

Ha a fent felsorolt kérdések bármelyikére igen volt a válasza, akkor mindenképpen érdemes többlet megtudnia a társadalmi érzékenyítő nyomozó játékok elméleti és gyakorlati módszertanáról! Reméljük, hasznára válik majd az útmutatónk, és mások hasznára válik saját, későbbi útmutatása!

Tartalomjegyzék:

I. Innovatív oktatási módszerek	5
II. A hátrányos helyzet különböző aspektusai – közös munka hátrányos helyzetű kollégákkal	15
III. Általános információk a nyomozójátékokról	23
IV. Társadalmi nyomozó játékok	31
V. Módszerek, eszközök, modulok	35
VI. Tervezés, előkészítés, megvalósítás és utánkövetés	61
VII. Gyakorlati javaslatok	69

Ez az anyag az Autonómia Alapítvány koordinációjával jött létre. A kiadvány szakmai anyagait az Autonómia Alapítvány és a Detectivity- kreatív oktatási és élményközpont csapata hozta létre együttműködve a Promitheas Institute-tal, az Infinite Oppportunitites Associationnel és az Open Societyvel a 'Gamification 4 Inclusion and Active Citizenship' projekt (2017-3-HU01-KA205-046883) keretein belül.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, az kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelősé ezen információk bármilyen felhasználásáért.

I. Innovatív oktatási módszerek

Útmutatónkból kiderül, hogy a nyomozó játék igen rugalmas és sokoldalú eszköz, mely számos egyéb nem formális módszer különböző technikáit és megközelítését képes alkalmazni. Alább összegyűjtöttünk néhány érdekes példát arra, hogy milyen típusú technikákat és megközelítéseket lehet egy nyomozó játék során alkalmazni.

Játékok

Mivel a nyomozó játék maga is a gamifikáció elvén alapul, vegyük először számba a játékot mint nem formális oktatási segédeszközt.

Az ember érzelem alapú lény. Döntéseinknek és viselkedésünknek csupán 30%-át határozza meg a racionalitás, a maradék 70% az érzelmeink függvénye. Ebből számos következmény adódik, melyeket a nyomozó játék oktatási célra fordítva kiaknázhat. Először is kiaknázza azt a tényt, hogy a résztvevők érzelmileg bevonhatók a foglalkozásba. Másodszor azt a tényt, hogy a szórakoztató tevékenység (pl. játék) általában vonzóbb az emberek számára, mint a szórakozással nem járó tevékenység (pl.: szókincs memorizálása). Harmadszor azt, hogy a résztvevőt rendes környezetéből és szerepéből „kivonva” alternatív, képzeletbeli környezetbe és szerepbe „helyezi bele”. Illetve kiaknázza a játéknak azt az ösztönző erejét, hogy lehet benne nyerni.

Egy játék keretén belül a játékos képes levetkőzni a 16 éves iskola szerepét, és lovaggá változhat, vagy matrózzá, sőt, akár egy hátrányos helyzetű csoport tagjává is. A játék során, ahogy a játékosok fejében az „ők” helyét felváltja a „mi”, az alternatív szerep elfogadása az adott csoport új szemszögből való átértékelését eredményezi. Külső szemlélő számára gyakran úgy tűnik, hogy egy adott személy vagy csoport viselkedését/körülményeit leginkább saját döntéseik és jellemzőik határozzák meg, míg ellenkező

szemszögből, belső szemlélő számára szembeszökőek a viselkedést/körülményeket befolyásoló külső hatások. Ennek az emberi jellegzetességnek a megértése fontos felismeréshez vezet: a legtöbb ember, aki negatívan áll hozzá bizonyos csoportokhoz, viselkedésüket és körülményeiket saját maguk felelősségének tartja, míg önmaga döntéseinek, körülményeinek, és viselkedésének értékelésében inkább külső tényezőket hangsúlyoz.

Mihelyst egy játékos másik személy szerepébe helyezkedik, könnyebben fel képes mérni az ő valóságát, és következőképp könnyebben is empatizál vele, mintha külső szemlélőként csupán megfigyelné. Mivel a játék célja a győzelem, a résztvevők aktív szerepet vállalnak, mely érzelmi elköteleződéssel jár. A győzelem elérése érdekében tett erőfeszítések közben a résztvevők megértik a kezdeményezés és a helyes döntéshozás fontosságát az adott körülmények fenyegetése mellett, melyeket úgy terveztek, hogy a valóságra reflektáljanak. Ennek eredményeképpen belső szemlélőként is átérzik az adott csoport tagjainak helyzetét, és új szemszögből mérik fel mozgásterüket és döntési lehetőségeiket. Mindezekre az ösztönző tényezőkre együttesen hat, hogy a résztvevők együttműködésben, vagy egymással versengve tevékenykednek, melyek közül mind a két lehetőség hasznos modellt nyújt a felelős állampolgári viselkedés különböző módozatainak elsajátítására.

Társasjátékok

Számos olyan társasjáték létezik, mely segít a játékosoknak azonosulni hátrányos helyzetű csoportokkal (hátrányos helyzetű tanulókkal vagy szegénységtől sújtott vidéken élő lakossággal), illetve olyan szakemberekkel, akik velük dolgoznak (pl. mentorok). A résztvevők hasznos információt szerezhetnek a témában, és személyes (játék)tapasztalatot mind az érintett csoport vagy társadalmi kérdést illetően, mind pedig az olyan nézetekről, melyek az adott csoportot okolják saját hátrányos helyzetükért. Az ilyen nézetek átértékelődhetnek, ha a résztvevők „átélik” a szóban forgó csoport mindennapi életét kísérő nehézségeket. A *Path from the ghetto* (Kiút a gettóból) című cseh játék úgy világít rá erre a témára, hogy a játékosokat kitalált élettörténettel ruházza fel, mely szerint a gettóban születtek, és számos ehhez köthető

akadályal kell szembenéznük. A magyar "mentorjáték" során a játékosok hátrányos helyzetű csoportoknak segítő szakemberek megpróbáltatásaival szembesülnek.

Bármely játék megtervezésénél fontos kiszámítani a nehézségi szintet: nem szabad, hogy túl egyszerűen megoldható legyen (ez rontja a játék ösztönző hatását, és a játékosok bevonására való képességét), ugyanakkor túl nehéz sem lehet (ez kudarchoz vezethet, és ily módon sikerélmény helyett csalódáshoz). Egyes játékokat úgy terveztek, hogy a hátrányos helyzetű csoport tagja mindig elérik a céljukat. Ez a tervezési stratégia azon az elven alapul, hogy a pozitív élménynek jótékony hatása lehet a résztvevők hasonló jövőbeni helyzetekben tanúsított magatartására. Az ellenkező típusú stratégia alkalmazása során a szigorú forgatókönyvi keretek alig hagynak esélyt a győzelemre. Például a magyar Szociopoly nevű játék azt mutatja be, hogy a vidéki, mélyszegénység által sújtott térségekben az élet a legjobb döntések meghozatala ellenére is egyre súlyosabb elszegényedést hozhat. Bár az ilyen típusú élmények hatásukat tekintve sokkolóak lehetnek, ismeretszerzésre kiválóan alkalmasak. Az a résztvevő, aki korábban a szegények életkörülményeit saját felelősségüknek képzelte, olyan helyzetekkel szembesül, amelyekben a mélyszegénységbe való süllyedésen kívül nehéz más végkifejlethez eljutni. A bemutatott mindkét stratégia a maga módján hatásos. A szervező feladata eldönteni, hogy melyik változat szolgálja leginkább a foglalkozás céljait, körülményeit és végső soron a célcsoportot.

Ezen felül egy társasjátékok kiváló kiindulópontként szolgálhat a fiatalok egymással való kommunikációjának és együttműködésének megindításához, melyre később építeni lehet.

Online játékok

A fiatalok egyre több időt töltenek az interneten, online. Gyakran komoly kihívást jelent bevonni őket olyan „offline” tevékenységekbe, amelyeknek keretében szemtől szemben vehetnek részt egymással valami közösben, esetleg egy társasjátékban.

Az online játék egyik előnye, hogy olyan fiatalokat is képes elérni, akik folyton számítógép vagy mobil telefon mögé bújnak.

Ráadásul az ilyen játékok egyik gyakori jellemzője, hogy a játékosok különböző szerepekbe bújhatnak. A bolgár Tolerado nevű játékban a játékosok négy különböző emberjogi aktivista közül választhatnak (Mahátma Gandhi, Martin Luther King, Jr., Aun Szan Szu Kji, Andrej Szaharov), és az ő személyükön keresztül kell emberi jogi kérdésekre megfelelniük. A játék személyesen szólítja meg a játékosokat, miközben értékes ismereteket ad át nekik aktuális kérdésekkel kapcsolatban. A fentebb már említett Path from the ghetto (Kiút a gettóból) nevű cseh játék rendelkezik online verzióval is, melyben a játékosok játszhatnak a gép „ellen”, vagy, mint az szintén gyakori az online játékok esetében, kapcsolatba léphetnek távoli játékosokkal, és ily módon olyan kapcsolatok alakulhatnak ki, amelyek a játék keretein is túlléphetnek. Mindazonáltal egy online játék hosszú távú vonzerejének fenntartásához folyamatos vizuális és technikai frissítésekre van szükség, amely komoly kiadásokat jelenthet. Ennek ellenére, bár egy online játék költséges lehet, igen hatásos eszköz távol lakó fiatalok esetén a felmerülő logisztikai problémák áthidalására.

Interaktív színházi játékok

Némely társasjátékból nem csak online verzió készült, de interaktív színházi előadásként is megvalósult. A Szociopoly esetében a játékosokból közönség lesz, a játék főbb karaktereit pedig színészek elevenítik meg. Az előadás során a közönségnek egy kisebb csoportja „eljátssza” a falu lakosait, akik igyekeznek nap mint nap megküzdeni a szegénység viszontagságaival. E játékosok számos különböző helyzettel szembesülnek, melyek döntéshelyzetbe kényszerítik őket, például hogy egy gyerek új cipőjére vagy a szemüvegére költsenek-e, igényeljenek-e hitelt, stb. Amellett, hogy kénytelenek átérezni saját tetteik és döntéseik súlyát, a színészek által előadott jelenetek Más hasonló jellegű színházi előadás során a színészek mellett az érintett hátrányos helyzetű csoport képviselői is megjelennek, és ily módon növelik a jelenetek hitelességét.

A játékos elemekre koncentráló színházi előadások mellett léteznek olyanok is, amelyek lehetővé teszik, hogy a közönség egyes helyzetekhez megjegyzéseket fűzzön, az egyes karaktereket érvekkkel vagy javaslatokkal lássa el, esetenként azt is megenged-

ve, hogy egy néző beugorjon egy színész helyett, hogy kipróbálhassa, mit tenne egy adott hátrányos helyzetű csoport valamely tagjának helyzetében. Az ilyen szituációk fejleszthetik az összes résztvevő kritikai gondolkodását, illetve kommunikációs és vitakészségét. A Forum theatre módszere arra használja az ilyen jellegű technikákat, hogy útmutatást adjon az elnyomó hatalommal, politikai rendszerrel szembenéző hátrányos helyzetű csoportoknak. Az ilyen típusú megközelítés rendkívüli hasznossága abban rejlik, hogy jellegzetes helyzetek modellezése révén a résztvevők az elnyomással, gyűlöletbeszéddel, stb. szembeni sikeres megküzdési módokkal kísérletezhetnek.

Tematikus séták

A legtöbb fiatal nem csak szívesen játszik, de a városban csatagolni is jobban szeret, mint a tanteremben ülni, főleg, ha kellemes idő van odakint. Erre a preferenciára alapozva a tematikus séták a szabadba ültetik át az oktatás helyszínét. Az Uccu és a Zachor Alapítvány például úgy döntött, nem zárt térben beszélnek fiataloknak a roma, illetve régi zsidó közösségekről, hanem a saját környezetüket át meg átszelve, saját kortársaik vezetésével mutatják be múltbeli és jelenkori életét, olyan épületeket és tereket érintve, amelyekben nevezetes személyiségek éltek, vagy ahol nevezetes történelmi események zajlottak le. Könnyebb elképzelni az olyan emberek életét, akiknek a lakó körülményeit saját szemünkkel látjuk. Közelebb érzünk magunkhoz egy-egy történelmi kort vagy személyt, ha valami összeköt velük: ugyanabban a térben éltek és mozogtak, ugyanazokat az utcákat járták, mint mi. Kétségtelenül minden kis utca, minden sarok tartogat rejtélyeket és titkokat, amelyeket egy ilyen séta során fel lehet fedezni.

Természetesen a személyes kapcsolat érzete sokkal erősebbé válik, ha nem csupán helyszínek kötnek össze minket a múlttal, hanem valóságos emberi arcokat is látunk, nem csupán egy leírást, de múltbeli emberek valós hangját is halljuk. Ezért egyes séták például tableteket is alkalmaznak, melyeken olyan fotók és videók is megtekinthetők, a múltbeli korok olyan hangjai is meghallgathatók, amelyek elénk kerülhettek volna, fülünkbe juthattak volna az adott helyszínen egy adott múltbeli korban. Az ilyen megoldások azért is hasznosak, mert a fiatalok körében igen

népszerűek a digitális eszközök, melyeket szívesen és otthonosan használnak.

Mivel a közvetlen, személyes találkozás, egy másik emberrel való szemtől szembe kerülés még a fotóknál, videóknál és hanganyag-nál is hatékonyabb élményt nyújt, egyes sétákon találkozhatunk a környék jelenlegi lakóival, esetleg múltbéli korok fiktív karaktereivel, zenészekkel, stb. A legjobb megoldás mindig a szóban forgó csoporttal való személyes találkozás.

Közös beszélgetés fiatalokkal és hátrányos helyzetű csoportok tagjaival

A fentebb említett oknál fogva pedagógiai szempontból igen hatásosak az olyan foglalkozások, amelyek a személyes találkozásra helyezik a hangsúlyt. Számos kezdeményezés működik azzal a céllal, hogy hátrányos helyzetű csoportok képviselőinek iskolai, osztálytermi látogatását segítse elő, melynek tematikus keretein belül szabad beszélgetésre is lehetőség nyílik. Egyes programok informális oktatást kínálnak, amely alkalmat ad a fiataloknak, hogy kifejtsék a véleményüket, vagy például pro és kontra érveket gyűjtsenek egy adott témában. Ám mivel a személyes történetek fejtik ki mindig a legintenzívebb érzelmi hatást, az ilyen találkozások legfőbb hangsúlya a hátrányos helyzetű csoportok képviselőinek saját identitásukkal, értékeikkel, és küzdelmeikkel kapcsolatos beszámolóira esik, amelyekkel kapcsolatban a fiatalok negatív következmény nélkül kérdéseket tehetnek fel.

Az ilyen találkozások azért is fontosak, mert a legtöbb fiatal a mindennapjai során nem találkozik romákkal, mozgásszervi nehézséggel küzdő, vagy LGBT személyekkel, és ezért nincs lehetősége, hogy szabadon beszélgethessen velük. Azzal, hogy alkalmat adunk a fiataloknak, hogy időről időre feltegyék akár provokatív jellegű kérdéseiket is, amikre józan és hiteles válaszokat kaphatnak, meggátolhatjuk az adott csoporttal szembeni sztereotípiák és negatív előítéletek megmerevedését, vagy akár megjelenését. Természetesen, bár egy adott csoport egy-két képviselőjével való találkozás még nem feltétlenül adja azt az érzetet, hogy az egész csoportot megismertük, a pozitív élmények pozitív előítéletekhez vezethetnek, éppen úgy, ahogy a negatív

élmények negatív előítéletekhez, és így az ilyen jellegű alkalmak kiváló alapot teremtenek az adott csoporttal kapcsolatos további diskurzushoz. A legfontosabb szempont, amit az ilyen programok esetén hangsúlyozni kell, hogy a vendégek akkor is józan és tiszteletteljes módon válaszoljanak a résztvevőknek, ha azok kritikus vagy sztereotip, esetleg provokatív kérdést tesznek fel. Ennek érdekében a meghívott vendégeket előre fel kell készíteni ilyen jellegű helyzetek előfordulására, hogy biztosak lehessünk, saját identitásukhoz ragaszkodva, ám mégis olyan fajta túlfűtött érzelmektől mentesen mutatják be történetüket és nézeteiket, amelyek veszélyeztetnék a beszélgetés kiegyensúlyozott és tiszteletteljes hangulatát.

Ehhez hasonló módszer az úgynevezett élő könyvtár, mely egyetlen hátrányos helyzetű előadó (az „élő könyv”) és egy befogadó személy (az „olvasó”) közötti beszélgetésre ad lehetőséget, melynek során az „olvasó” kérdéseket tehet fel.

Ne feledjük, hogy tanulók egy adott csoportja nem csupán hátrányos helyzetű csoportok képviselőit kérdezheti ki ily módon, hanem egyebek között akár a társadalmi elit képviselőit is. Cipruson számos alkalommal szerveznek találkozót politikussal, akik politikai jellegű kérdéseket eljűk tárva, és ezeket velük közösen körüljárva aktív közösségi tevékenységre sarkallják a fiatalokat. Bár a hátrányos helyzetű csoportok gyakran népszerűtlenek, és ily módon politikusaik és politikai nézeteik is azok, a személyes találkozás sokat segíthet abban, hogy a fiatalok társadalmilag befogadó, demokratikus és aktív közösségi magatartásformákat sajátítsanak el. Egy találkozás és beszélgetés más közös tevékenységek kiindulópontjaként szolgálhat.

Inkluzív foglalkozások különböző csoportokhoz tartozó résztvevőkkel

Két különböző csoport közelebb kerülhet egymáshoz, ha közös sikerélményben van részük. Ilyen közös sikerélmény megteremtése a célja a Yacht Club Varna nevű kezdeményezésnek, amely hátrányos helyzetű személyekkel közös vitorlázó utakat szervez. Egy ilyen jellegű közös vállalkozás együttműködésen és a másikkal való bizalmon alapul: ha a hajó megfeneklik, vagy eltéved, az

mindkét csoport közös kudarca, ha viszont egy kellemes hajókázás után visszatérnek a kikötőbe, mindkét csoport győz. Ráadásul együttműködésen keresztül jobban is megismerhetjük a másikat, mint pusztán dialóguson keresztül. A közös cselekvés közvetlen betekintést nyújt a másik valóságába, és nem reked meg annak körülírásánál. Egy józan beszélgetéshez hasonlóan a sikeres hajóút is válhat jövőbeni közös mindennapi tevékenységek kiindulópontjává. Az inkluzív programok lehetőséget teremtenek más csoportokhoz tartozók erősségeinek személyes megtapasztalására. Minden egyénnek megvannak a sajátos erősségei, melyekben a maga módján kiemelkedő. Mivel egy komplex helyzet megoldásához különböző képességek és készségek szükségesek, mindenki hozzájárulhat a közös cél eléréséhez.

Számos projekt született annak érdekében, hogy különböző csoportokat közelebb hozzon egymáshoz. A magyarországi Magosfa például gyerekeket hoz közelebb idősek otthonában lakó személyekkel. Az általuk szervezett workshopok keretében mindkét csoport tagjai tanulnak valamit a másiktól, illetve a moderátoroktól is, miközben közös erőfeszítéssel létrehozhatnak valamit, ami később a közös pozitív élmény emlékeztetőjéül is szolgálhat.

Bármely tevékenység megfelelő lehet, ami valamilyen módon vonzó mindkét csoport számára. Ez lehet akár közös kertészkedés, futballmérkőzés, falfestés vagy főzőcskézés. Téma tekintetében sincsenek korlátok, hiszen a hátrányos helyzetű csoportokról való ismeretterjesztés és az aktív közösségi életre való ösztönzés első sorban a módszereken alapul. Az inkluzív tevékenység akkor hozzájárulhat az inklúzióhoz, az emberi jogi érzék fejlődéséhez, és a nyitottsághoz, ha ezek a fogalmak egyáltalán nincsenek is külön megemlítve.

Hátrányos helyzetű csoportok értékei és személyes hangja

Ahogy egyéneknek, minden hátrányos helyzetű csoportnak is megvannak a maguk sajátos erősségei, amelyekben a maguk módján kiemelkednek. Olyan tevékenységek, amelyeket élvezettel és szakértelemmel végeznek, és amelyek a többség számára is értéket jelentenek. Azzal, hogy elősegítjük az ilyen csoportoknak, hogy előállítsák és terjesszék különleges termékeiket

vagy szolgáltatásaikat, támogatjuk őket sajátos képességeik megvalósításában, és ez általános társadalmi megítélésükre is kihathat, miközben a csoport tagjai élvezettel és büszkeséggel végezhetnek egy számukra ismerős tevékenységet. Számos kezdeményezés alapozza tevékenységét hátrányos helyzetű csoportok sajátos erősségeire. A Kóstolda roma lakásétterem a roma nők főző kedvét aknázza ki. A bolgár Multi Kulti Kitchen (Multi Kulti Konyha) kezdeményezés a bevándorlók felé irányuló negatív hozzáállásra válaszul az ázsiai és afrikai konyha fegyvereit vetette be inkluzív szolgáltatásukban. A magyar Autistic Art Alapítvány az autista személyek különleges vizualitására, az ő rajzaikra és festményeikre alapozva hozott létre divatmárkát.

Ugyanakkor a hátrányos helyzetű csoportok által nyújtott értékes szolgáltatások és termékek megvalósításának támogatása közben nem szabad szem elől téveszteni az ő sajátos nézőpontjukat. Gyakori hiba, hogy a támogatók a hátrányos helyzetű csoport helyett „beszélnek”, és nem hagyják, hogy saját hangjukat hallassák. Arra nézve is számos kezdeményezés született, például rádiócsatornák, folyóiratok, weblapok, stb., hogy hátrányos helyzetű csoportok tagjait megszólaltassanak. Az ilyen csatornákon keresztül különböző hátrányos helyzetű csoportok mind a saját közösségüket, mind a többségi társadalmat képesek megszólítani. Következésképpen a hátrányos helyzetű csoportok bármely elérhető (közösségi) médián keresztüli megismerése további hasznos informális oktatási módszer felfedezéséhez vezethet.

Egyéb alkalmazható eszközök

A fentebb említett módszereken, tevékenységeken, és eszközökön kívül számos egyéb olyat találhatunk, amely vonzó lehet a fiatalok számára, és az együttérzési, együttműködési, kommunikációs, vagy bármely más olyan készségeik és képességeik fejlődéséhez vezethetnek, amelyek a társadalmi inklúziót vagy a közösségben való aktív részvételt elősegíthetik.

A nyomozó játékok esetében bevethetőek különféle elemek akár a cirkuszpedagógia, a drámapedagógia, vagy a történelem oktatás területéről. Mivel a nyomozó játék rendkívül rugalmas műfaj, a világ bármely tapasztalható aspektusa köré szerkeszthe-

tő, és így gyakorlatilag bármi megjelenhet a játékban. Bármilyen szakterület szakembere találhat a saját területén olyan elemeket, amelyeket beleilleszthet. Egy komplex nyomozó játékba bármilyen sporttal, művészettel, irodalommal, vagy tudománnyal kapcsolatos tartalmat beleépíthetünk.

II. A hátrányos helyzet különböző aspektusai – közös munka hátrányos helyzetű kollégákkal

Ahhoz, hogy társadalmi témájú érzékenyítő nyomozó játék segítségével ismeretek közvetítsünk hátrányos helyzetű csoportokról, és ez által formáljuk a velük szembeni hozzáállását, először is vizsgáljuk meg hátrányos helyzet főbb vonásait, valamint azt, hogy milyen narratívák és attitűdök jelennek meg ezzel kapcsolatban egyrészt a közbeszédben, másrészt érzékenyítő foglalkozásokban.

Azt tekintjük **hátrányos helyzetű csoportnak**, amelynek tagjait **nagyobb eséllyel sújthatja diszkrimináció, erőszak vagy más hátrány** (pl.: gazdasági). Más szóval olyan emberek csoportját értjük alatta, akiknek bizonyos aspektusokat tekintve általában nehezebb körülményekkel kell szembenéznie, mint a többségi társadalomnak. Az ilyen csoportok hátrányos helyzete fakadhat a nemükből (pl. nők), korukból (pl. fiatalok és idősek), etnikumukból (pl. romák, bevándorlók), vallásukból (pl. muszlimok, zsidók), szexuális orientációjukból (LGBTQI személyek), testi és szellemi állapotukból (testi vagy szellemi fogyatékossgal élők), családi állapotukból (pl. elváltak, egyedülállók), és így tovább.

Azokon a valós különbségeken kívül, amelyek a hátrányos helyzetű csoportokat a többségi társadalomtól elhatárolva meghatározzák a hátrányos helyzetüket, fontos még figyelembe venni az önmagukkal szemben kialakított képüket, amelyek identitásuk alapját képezik. „Mi fiatalok vagyunk, akiknek új gondolatai vannak, de kevés tapasztalatuk.” „Mi romák vagyunk, akiknek Európa-szerte vannak közösségeik, és gyakran vagyunk diszkriminációnak kitéve.” Az ilyen nézetek rendszerint egyszerre tartalmaznak pozitív és negatív elemeket is, amelyek együttesen befolyásolják a csoport saját képességeiről, lehetőségeiről, és a

többségi társadalomhoz való viszonyáról alkotott képét. Ezen túlmenően a csoport saját önképén, vagyis **belső megítélésén** kívül a többségi csoportok gyakran sztereotípiákon alapuló **külső megítélését** is feltétlenül meg kell vizsgálni.

Ha valaki provokatív módon öltözködő LGBT személlyel találkozik, vagy olyan muszlim férfival, aki tiszteletlenül bánik a nőekkel, előfordulhat, hogy arra következtethet, hogy minden LGBT személy, illetve minden muszlim férfi hasonlóképpen viselkedik. Így válik a sztereotípiából előítélet. Mindenki van **sztereotípiák és előítéletek**, ám ha tisztában vagyunk a jelenlétükkel, és rendelkezünk olyan belső mechanizmusokkal vagy külső eszközökkel, amelyekkel képesek vagyunk kezelni őket, akkor nem feltétlenül szabják meg a tőlünk eltérő csoportokkal szembeni viselkedésünket. Ha az ember megérti, hogy példának okáért egy idős személlyel szembeni előítéletei nem többek pusztán előítéleteknél, és nem minden idős személy ugyanolyan, lehetséges, hogy értékes kapcsolatot fog tudni kialakítani idős személyekkel. Nem csak a többségi társadalomnak vannak azonban sztereotípiái, a hátrányos helyzetű csoportoknak is vannak saját magukkal kapcsolatos sztereotípiái, melyeket szintén érdemes megkérdőjelezni. Ettől a saját önértékelésük és nézőpontjuk is előnyére változhat, és javulhat a többségi társadalom tagjaival való viszonyuk. Vagyis a társadalmi befogadás egy legalább kétirányú folyamat, amely csak akkor lehet hatékony, ha mind a többségi, mind a kisebbségi csoportok saját nézőpontjukat kritikus vizsgálat tárgyává teszik.

A hátrányos helyzetű csoportokat tehát konkrét **objektív hátrányok** sújtják. Emiatt gyakran **áldozatnak tekintik** őket, akiknek, mivel nem képesek arra, amire a többségi társadalom tagjai, nem is jár egyenlő tisztelet. Bár ez a hozzáállás a hátrányos helyzetű csoportokkal szembeni együttérzésen alapul, kizárja az egyenrangú félként való kezelésüket, és legjobb esetben is a segítségükre irányuló társadalmi kötelességérzetként jelenik meg. Emiatt az ilyen hozzáállás nem vezethet valódi befogadáshoz. Egy másik jellemző attitűd a hátrányos helyzetű csoportokkal szemben (mely már fentebb említésre is került), hogy a hátrányos helyzetük a társadalmi körülményeikből fakad, amelyekért viszont saját maguk a felelősek. Ez a felfogás, mely szerint saját

tetteinket és körülményeinket környezeti tényezőkkel magyarázzuk, míg mások tetteit és körülményeit csakis saját döntéseiktől függőnek értékeljük, jól ismert szociálpszichológiai jelenség. Sőt, bizonyos esetekben hátrányos helyzetű csoportokat nem csak saját maguk helyzetéért, hanem olyan más társadalmi problémákért is felelősnek tarthatnak, amelyek a többségi társadalmat érintik. Mivel az ember előszeretettel keres külső okot az őt érintő nehézségekért, a társadalmon belüli hátrányos helyzetű csoportokat gyakran hibáztatják különféle társadalmi problémákért. Így alakul ki például, hogy a bevándorlók felelősek az elégtelen munkalehetőségért, vagy, hogy a különböző hátrányos helyzetű csoportoknak járó állami támogatás miatt nő az adó. Ez a bünbakképzés, vagy úgynevezett "bünbak mechanizmus" rendkívül veszélyes társadalmi jelenség, amely szélsőséges esetben akár még népirtáshoz is vezethet.

Ahhoz, hogy hatékonyan alkalmazzunk hátrányos helyzetű csoportok és befogadásuk kérdésével foglalkozó nem formális oktatási eszközöket, figyelembe kell venni a szóban forgó csoportokkal kapcsolatos azon nézeteket, attitűdöket és viszonyrendszereket, amelyeket kritika tárgyává szándékozunk tenni. A már említett okok miatt az áldozatként való bemutatás rendszerint nem eredményez aktív közösségi részvételt és befogadó magatartást. Ezen kívül a tapasztalat azt mutatja, hogy a résztvevők informális oktatási foglalkozás keretein belül történő szembesítése saját sztereotípiáikkal és előítéleteikkel, illetve az ezek helytelen voltára való rámutatás a szándékkal ellentétes hatást érhet el. **Az ember attitűdjét nem lehet megváltoztatni pusztán racionális érvekkel**, illetve objektív tényekkel, és ez tulajdonképpen az oka annak, hogy a hátrányos helyzetű csoportok nehézségekkel kénytelenek szembenézni, és hogy a diszkrimináció jóval elterjedtebb gyakorlat, mint a társadalmi befogadás egyetemesen hasznos magatartásformája.

Mivel az ember alapvetően érzelmi lény, a viselkedésére sokkal hatékonyabban hatnak a személyes történetek. Egy hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személy által előadott történet érzelmi hatása befolyásolhatja a szóban forgó csoporttal szembeni hozzáállást. Emiatt a történetnek nem elsősorban a csoport vagy a személy áldozatként való bemutatását kell megcélözni, hanem értékeikre kell

rávilágítani, illetve arra, hogy milyen felelős viselkedéssel igyekezett elérni valamely, a többségi társadalom számára is értékként számon tartott célt. Például meghatóbb egy LGBT személy esete, aki gyereket szeretne, vagy egy roma anyáé, aki jó iskolába szeretné járattatni a gyermekét, mint egy olyan történet, amelyben a célt a többségi társadalom nem tartja értéknek. Mivel a „család” és a „tanulás” mindkét csoport számára értéket képvisel, a többségi csoportokhoz tartozók nagyobb eséllyel érznek együtt az ilyen jellegű történetek karaktereivel. **A hasonlóságok hangsúlyozása hatékonyan hozza emberi közelségbe a feleket.** Fontos továbbá az is, hogy a történetek ne csupán sokkoló eseteket írjanak le, mert a kizárólag negatív elemeket tartalmazó történet hatására a hallgatóság önvédelmi reakcióként elzárkózhat a foglalkozásban való részvételtől. Ezzel szemben a humor a komoly témák befogadását is megkönnyítheti. Ügyelni kell arra is, hogy a történetek ne legyenek kiszámíthatóak, illetve didaktikusak, hiszen előbbi esetben a résztvevők elveszíthetik érdeklődésüket, utóbbi esetben pedig úgy érezhetik, hogy manipulálni akarják őket. Mindkét eset az adott csoporttól való elzárkózást eredményezheti.

Az emberi történetek, közös értékek és hasonlóságok bemutatása mellett fontos, hogy kiemeljük **a hátrányos helyzetű csoport-hoz tartozó személy valamely erősségét.** Könnyebb a másikat egyenlő félként elfogadni, ha valamilyen téren egyenlő (vagy különböző) képességekkel bír. Így tehát fontos hangsúlyozni, például egy gyengén látó esetében, hogy könnyebben tájékozódik a sötétben, egy közel-keleti származású személy esetében, hogy ízletes kuszkuszt készít, egy idős személy esetében, hogy érdekes történetekkel szolgálhat régebbi korokról. Ám nem csupán a csoport erősségeit célszerű hangsúlyozni, hanem a csoport-hoz tartozó konkrét személy egyéni erősségeit is. Például lehet szó egy gyengén látó személyről, aki történetesen folyékonyan beszél angolul, egy közel-keleti származású személyről, aki tehetséges mérnök, illetve egy idős személyről, aki ért a flamenco tánchoz. Az első gesztussal a csoport egészére jellemző (sztereotip) erősséget emelünk ki, míg az utóbbi gesztussal arra mutatunk rá, hogy minden csoport sokoldalú.

Mindkét aspektus fontos: akkor hatékony az üzenetünk, ha azt fejezi ki, hogy bár az adott csoportnak nem minden tagja

ugyanolyan, vannak sajátos erősségeik, amelyek erre a konkrét csoportra jellemzőek. Nem hatékony megoldás tehát, ha kizárólag különleges személyeket mutatunk be, illetve a bemutatott személyeknek csak a különleges vonásait mutatjuk be, hiszen a résztvevők így azt hihetik, hogy kivételes személyekkel van dolguk. Ám azzal, hogy bemutatjuk a személyeknek **mind a csoportjára jellemző, mind az egyéni erősségeit** (pl.: egy közel-keleti származású nő esetében, hogy ízetes kuszkuszt készít, és tehetséges mérnök), rámutatunk, hogy a csoport sokoldalú, ámde rendelkezik közös pozitív vonásokkal is. Ha erre lehetőség nyílik, a legjobb megoldás természetesen az, ha egy hátrányos helyzetű csoportból több személyt is felvonultatunk, és ezzel jelezzük a csoport sokszínűségét, illetve elkerüljük azt a látszatot, hogy a csoportnak minden tagja hasonló.

A hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek sokszínűségén kívül **a csoporton kívüli és azon belüli kapcsolataik sokszínűségét** is fontos bemutatni. Ami a csoporton kívüli kapcsolatokat illeti, kedvezőtlen hatása lehet, ha a történet során kizárólag negatív jellegű kapcsolatok fordulnak elő a hátrányos helyzetű csoport és a többségi társadalom tagjai között, hiszen a többségi csoportok alapvetően diszkriminatív és ártó színben való feltüntetése miatt a résztvevők elzárkózhatnak a történettől. A csoporton belüli kapcsolatokat illetően pedig jelentősen növeli egy történet hitelességét, ha a hátrányos helyzetű csoporton belül esetlegesen felmerülő feszültségeket az előadók nem kendőzik el, hanem nyíltan bemutatják.

A játék jellegétől függően olyan helyzeteket is létre lehet hozni, amely valamilyen hatalommal ruházza fel a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyeket. Például a résztvevőknek szüksége lehet valamilyen információra, amelynek ő(k) a birtokosa(i), vagy nála/náluk van egy tárgy, ami szükséges valamilyen feladat elvégzéséhez. Mint az korábban kifejtésre került, a hátrányos helyzetű csoportok képviselőivel való találkozások pozitív hatással lehetnek a résztvevők jövőbeni hozzáállására. Optimális esetben lehetőség van olyan játék kialakítására, amelyben mindkét csoport győz; mind a résztvevők, mind a hátrányos helyzetű csoport tagjai a találkozás által gazdagabbá válnak valamilyen módon.

Közös munka hátrányos helyzetű csoport tagjaival

Bármely hátrányos helyzetű csoporttal foglalkozó játék vagy egyéb nem formális oktatási eszköz kialakításánál fontos, hogy az adott csoport tagjait már a **tervezési** szakaszban **bevonjuk** a folyamatba. A játék vagy egyéb foglalkozás akkor lesz hiteles, ha magában foglalja a hátrányos helyzetű csoport nézőpontját. Számos társadalmi befogadást hirdető kezdeményezés létezik, amelyeket kizárólag a többségi társadalom képviselői dolgoztak ki és bonyolítanak le, és amelyek ezért rendre fontos szempontokat kifelejtve csupán szánakozó, paternalisztikus hozzáállással fordulnak az adott csoporthoz vagy kérdéskörhöz. Az által, hogy a hátrányos helyzetű csoportot vagy egyes tagjait már a tervezés korai szakaszában bevonjuk, a csoport vagy tagjai érezni fogják, hogy valóban szerves részei a folyamatnak, és annál lelkesebben és motiváltabban vesznek majd részt a későbbi megvalósításban is.

A korábban már említett személyes történetek illetve hátrányos helyzetű csoportokkal vagy képviselőkkel való találkozások ismeretszerzésben játszott fontosságát illetően egyértelmű, hogy az ilyen események megszervezéséhez is nélkülözhetetlen a hátrányos helyzetű csoportok vagy tagjaik bevonása. Nem helyes, ha gyengén látó, roma vagy LGBT személyeket színészek vagy egyéb olyan munkatársak alakítanak, akiknek semmilyen kapcsolatuk sincsen a szóban forgó csoporthoz, hiszen az ilyen jellegű találkozások alapvető hatása abban rejlik, hogy a résztvevők a csoporthoz ténylegesen tartozó személyekkel találkozhatnak és beszélhetnek. Ha ezek a személyek hamisnak bizonyulnak, minden más elem is hamissá válhat a szemükben. Ezen kívül a játék vagy egyéb foglalkozás tekintetében nem célszerű, ha a hátrányos helyzetű csoport tagjának vagy tagjainak a beszámolója kizárólagos szerepet élvez. E helyett érdemes beépíteni valamilyen módon az ő valóságukat a játék történetébe, narratívájába, például keveredhet a történetük fiktív elemekkel (játszódhat egy képzeletbeli társadalomban, stb.).

Minden beszélgetés, játék, vagy nem formális, oktatási célú foglalkozás során, amelynek keretében a résztvevők hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyekkel vagy a hátrányos helyzet-

tel kapcsolatos kérdésekkel szembesülnek, adódhatnak kényes helyzetek. Kulcsfontosságú, hogy a résztvevők a játék szabályait tiszteletben tartva kérdéseket tehessenek fel és megjegyzéseket fűzhessenek a látottakhoz, hiszen ez biztosítja az esemény nyíltságát, amely nélkül nem lehetséges hatni az emberek hozzáállására. A hátrányos helyzetű csoportok tagjai a provokatív kérdésekre és megjegyzésekre jellemzően érzékenyek, és előfordulhatnak olyanok, akiknek a saját identitásukhoz vagy a csoportjukhoz fűződő viszonyuk nem elég erős ahhoz, hogy ellensúlyozza az ilyenkor keletkező stresszhatást. Ezért fontos, hogy olyan hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyekkel dolgozzunk együtt, akik tisztában vannak saját identitásukkal, elfogadják azt, és készen állnak arra, hogy esetlegesen provokatív, rájuk nézve kellemetlen helyzetben találhatják magukat. E célból hasznos, ha a vendégek előzetes felkészülés során valamilyen a tréningen vesznek részt, amely felvértezi őket a valós szituációkban való helytállásra is.

Ugyanakkor lehetnek olyan témák, amelyek még tapasztalt kollégák vagy vendégek számára is érzékeny területet jelentenek. Ezekkel mindig tisztában kell lenni, és vigyázni, hogy ne fektessünk rájuk közvetlen hangsúlyt, illetve egy moderátornak készen kell állni, hogy közbelépjen, ha maguk a résztvevők előhozzák. Bár igaz, hogy nem kell feltétlenül minden kérdést válasszal méltatni, és nem kell minden megjegyzést elfogadni, a moderátornak fel kell készülnie arra, hogy ezekre is legyen megfelelő válasza, ha kényes helyzet alakul ki. Ha szükséges, egy hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személy történetét elmondhatja az adott csoport egy másik képviselője is, ha az előbbi személy érzelmileg nem áll készen arra, hogy megossza történetét. Mint már korábban kifejtésre került, bár a találkozás személyes jellege, illetve a történet érzelmi töltése alapvető fontosságú a hatásuk megfelelő kifejtéséhez, a hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek esetlegesen túlzott intenzitású érzelmi megnyilvánulásai indokolhatják közvetítő személy igénybe vételét.

A közös tervezés, felkészülés és megvalósítás ezen túlmenően **előnyös helyzetbe hozza a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó munkatársainkat**, akik eközben fejleszthetik saját

képességeiket, új nem formális oktatási technikákat sajátíthatnak el jövőbeni munkájukhoz, illetve olyan problémamegoldó módszerekre tehetnek szert, amelyeket a magánéletük során is alkalmazhatnak.

III. Általános információk a nyomozójátékokról

A detektív játékok eredete

A kincsvadászat a detektív játékok korábbi hátterének tekinthető. Ez a hagyományos ünnepegekről ismert szórakozás, felnőttek, baráti társaságok, gyerekek körében is ismert. Emellett az ilyen játékok hátterét az oktatásban is fellelhetjük. A non-formális oktatási formák, problémamegoldó feladatok a nyomozós játékok alapjai, amikor is speciális, nehéz feladatokat, logikai feladványokat, kis csoportokban kell megoldani kommunikáció és csapatmunka segítségével.

2007-től Japánban egy új játékot találtak fel, az úgynevezett szabaduló szobát, amely "kijutós játékként" szintén ismert, egy olyan fizikai kalandjáték, amelyben a játékosok sorozatos feladványokat oldnak meg rejtvények és logikai játékok megfejtésével, különféle eszközök kinyitásával próbálkoznak, esetleg egy zárt szobából is ki kell jutniuk. Az alapváltozatban a játékosoknak egy meghatározott idő alatt kell teljesíteniük a küldetést. A szabaduló szobák a 2010-es években népszerűvé váltak Észak-Amerikában, Európában és Kelet-Ázsiában is.

Az állandó szabaduló szobákat először Ázsiában nyitották meg, majd újabban követték őket immár Magyarországon, majd később Észak-Amerikában, Ausztráliában, Új-Zélandon, Oroszországban és Dél-Amerikában is elterjedtek.

A kijutós játékok megjelenése után sokkal könnyebbé vált alkalmazni a korábbi csapatépítő tréningeket is különböző területeken, csoportok fejlesztése mellett a nem formális oktatásban is. A nyomozós játékoknak sokféle formája lehet, a Detectivity csapatával többféle típusú foglalkozást fejlesztettünk. És létrehoztuk a Társadalmi nyomozójátékokat.

A Detectivity létrejötte:

A Detectivity olvasó táboros hagyományokra épül. Arra, hogyan lehet társadalmi problémákról játékosan gondolkodni. A keretjáték szabadságot ad, mert elvontan és szórakoztatóan lehet vizsgálni a felmerülő kérdéseket.

A Detectivity célja, hogy kiszakítsa az embereket a hétköznapiakból. Mindenképpen szórakoztató programról van szó, akkor is, amikor történelmi, oktatási, társadalmi játékról beszélünk.

A detectivity játécai különböző kategóriákba sorolhatók:

- Korcsoport szerint: Gyerekeknek szóló játékok, Családoknak szóló játékok, Felnőtt csoportoknak szóló játékok
- Helyszín szerint: Szabadulósobák, kitelepülő játékok, tematikus városi sétás nyomozások
- Különböző célt szolgálnak: szórakozás, oktatás, csapatépítés stb.
- Időtartam: 1–2 órától több naposig

A Detectivity játécai mindig történetre épülnek. A Játékosok nem szerepjátékot játszanak, de ők a játék főszereplői. Velük történik a krimi. Ők nyomoznak. Egy képzeletbeli világba kerülnek, ahol ki kell bogozniuk a történet szálait.

Minden játékban vannak interaktív elemek. A nyomozások csapatépítő jellegűek. Logikusan kell gondolkodni a történetek megfejtéséhez. A csapatban különböző tulajdonságokkal bíró játékosoknak is jut szerep (domináns, elemző, jó memóriával rendelkező stb.). A játék kezdetétől a végéig minden, amivel a játékosok találkoznak a történet része. Vannak nagyon kötött keretű játékok, ahol egyértelmű, hogy mikor kezdődik a játék, mi a nyomozás tárgya stb., de van, ahol inkább elmosódik a valóság és a fikció határa. Vannak olyan játékok, melyeknél a műfajok is elmosódnak, mert cirkuszi vagy színházi előadással keverednek.

- A szabadulósobák: (gyerek, családos, felnőtt) viszonylag kötött keretek között zajlanak a játékok. Interaktív szereplők itt is vannak. Szintén egy történetbe csöppennek a játékosok.
- Kitelepülő játékok: Általában valamilyen valóság alapja van a játéknak, amiből kiindul a fikció. Van, hogy a helyszín szolgál a történet alapjául, van, hogy valamilyen történelmi esemény, van hogy maga a csapat, aki játszani jön.

Szabályok és keretek

A Játék elemeinek szabályrendszere:

A játékosok megérkeznek. A játékban való részvétel szabályzata: ez külön leírás, mikre kell figyelniük a biztonság érdekében és saját felelősségvállalási nyilatkozat, vagy a játékba beleépített szabályzat, ugyanígy kölcsönös szerződés, vmilyen megállapodás a játékban való részvételre. Természetesen nem kell játékként kommunikálni, lehet nyomozás, vagy városi séta stb.

Játékvezető karaktere: a jelmeze, kelléke, karaktere, beszéde jellemzi, megtudjuk a játékosokhoz fűződő viszonyát, mindenképp szereplő is, nem játékvezetőként definiáljuk, de feladata a játék irányítása és a keretek betartatása beépített szereplőként.

Játék bevezetése különféle verziók szerint:

1.

- A. megbízólevél, amiből kiderül az ügy
- B. Játékvezető karaktere tárja fel az ügyet
- C. másik külsős színész, vagy több színész hoz be egy problémát
- D. megbízólevél lehet más típusú forma pl. online eszköz , projektoros vetítés, hirdető stb.

2.

Az első nyom a megbízásból kiderül legtöbb esetben, ezt követi a nyomról-nyomra haladás

A nyom mindenképp a történetbe illeszkedő játékelem. Mind látványában, mind megfogalmazásmódjában. A nyomokat különféle helyeken kell megkeresni, ez lehet kis résekben, de zárt tárgyban, másnak nézhető tárgyban, ami különösen nyílik, lehet kulccsal, számozással, vagy cseles lakatokkal, vagy más típusú cseles zárral nyíló. Lehet nyom elrejtve szereplőnél, melyet vmi. fortélyal kell megszerezni.

Nyomok típusai: asszociációs, logikai, ügyességi, készségfejlesztős, matematikai, műveltségi stb.

kb. 8-10 nyom szükséges egy 1 órás játékhoz.

Variáció nyomokhoz: A Detectiveynek ehhez nagy tárháza van, de fontos, hogy mindenképp a történethez igazítsuk. Minden játék igényelhet teljesen új, különféle nyomokat, de a kontextustól nem térhet el, az a jó, ha teljesen szervesen épül a nyom a történetbe.

3.

A fordulat vagy konfliktus:

Általában jó, ha van ilyen a történetben a játék háromnegyedénél, vagy izgalmas további színészek bevonása, akik a történetet alakítják, interakcióba keverednek a játékosokkal, vagy konfliktust hoznak létre.

4.

Megoldás vagy csavar: a végén még kiderülhetnek különös dolgok, vagy lehet összetett a történet, ami feltárul, lehet benne meglepetés elem, akár ajándék is. Katartikus élményt okoz egy-egy jól sikerült nyomozójáték. Mindenképpen legyen motiváló, segítsen kérdéseket felvetni, segítsen válaszokat keresni társadalmi kérdésekre, összetett problémákra.

5.

Szükséges az élményeket megbeszélni, levezetni, közös gondolkodós kör, amennyiben sérülékeny csoportokkal zajlik a játék, mindenképp javasoljuk a résztvevőkel való szabadabb ismerkedést is, esetleg rotációs rendszerben minden résztvevővel való párperces kérdéskört.

Játékdinamika

- **keretek, feladat legyen könnyen érthető, motiváló**
- **legyen tétje** – ha a résztvevők nem érzik úgy, tétje van a nyomásnak, kevésbé lesznek aktívak, motiváltak
- **ne túl nehéz, ne túl könnyű** – a modulok összeállításánál fontos figyelni arra, hogy azok ne legyenek nagyon könnyűek, mert így elmarad a sikerélmény, és elmehet a kedv a játéktól, de ne legyen túl nehéz sem, mert akkor az időkeret is felbomolhat, illetve kudarc esetén mind a résztvevők élménye, mind a játék megvalósíthatósága kapcsán problémák merülhetnek fel.
- **legyenek fordulatok, meglepetések** – ha túl didaktikus, illetve kiszámítható a játék az is unalomhoz vezethet, illetve ha előre sejtik a résztvevők, hogy mi lesz a játék kimenete, vagy mi lehet a játék szervezőinek célja, az is kedvüket szegheti.
- **frusztráció, erőszak kezelése** – fontos, hogy a konfliktushelyzetek valamilyen frusztrációt okozzanak a résztvevőknek – ne hagyják a történések, fejlemények hidegen őket, ugyanakkor az sem jó, ha bárki megsérül, fizikai agresszióra kerül sor. (Ezt pl. megelőzhetjük szabályok kialakításával – nem lehet erőszakot alkalmazni – de fontos, hogy ez ne a játék szabálya legyen, hanem valamilyen olyan játékon belüli rendszer szabálya, ami így életszerű marad
- **eltérő ritmusú, fókuszú, jellegű modulok váltogatása** – jó ha a beszélgetős részek után pörgős aktivitások jönnek stb. tehát vannak felpörgősebb részek, és nyugodtabbak, amikor lehet higgadtan mérlegelni stb. is.

- **elemek kapcsolódása egymáshoz** – jó, ha az egyes részek között szerves, akár több szálon futó kapcsolat van, és nem csak időbeni egymásutániség.
- **aktív szerepvállalás** – mivel a játék célja az, hogy az állampolgári aktivitásra motiváljon, fontos, hogy a játékos keretek között a résztvevők döntési helyzettel szembesüljenek, ami révén valamilyen aktivitást kelljen kifejteniük (pl.: megismert büntény kommunikálása) – és itt sikert tudjanak megélni.
- **többlet információk, amik félreértésre adhatnak okot** – ha vannak olyan infók, nyomok is, amik relevánsnak tűnnek, majd mégsem lesznek azok, az növelheti az izgalmat, ugyanakkor fontos, hogy ne váljon túl nehéz a játék.
- **facilitátor(ok)** – játékkísérők segíthetik a nyomozók munkáját annak érdekében, hogy ne térjenek teljesen vakvágányra, ne vesszenek össze egymással, vagy éppen ne találjanak túl hamar célba, ha éppen túl jók a megérzéseik. Nagyon fontos a felkészültségük, ismerjék a játék összes részletét, és legyenek felkészülve eltérő lehetséges helyzetek kezelésére

Játékkörnyezet, eszközök

- **a játék valóságos megjelenése** – minél életszerűbb helyszíneken játszódik a játék, minél részletgazdagabbak a díszletek, nyomok, annál hitelesebb a játék (így, ha pl. egy iskolában fogjuk játszani a játékot, jó, ha a játékbeli helyszín is inkább egy iskola vagy kollégium és nem pl.: egy teljes város, vagy egy bolygó az űrben. amennyiben erre nincsen lehetőségünk fontos, hogy legalább az eszközök, nyomok legyenek hitelesek, ha a helyszín, díszlet nem is tud az lenni.
- **ugyanígy használható** a képzelet is, fiataloknál a jelzésszerű eszközök, a direkt szegény-színházis módszer is működik, vagy az asszociációs technikák, ahol a tárgyak új értelmet nyerhetnek
- **mivel a fiatalok általában szeretik a mobilkommunikációs és audiovizuális eszközöket** ezekkel érdemes élni (pl.: infó mobi-

lon érkezik, videófilm, ők maguk használhatnak kamerát, GPS koordináta infók stb.)

Konkrét játék modul típusok

Forma:

- interaktív színház – amiben megjelenik a nyomozás
- élkönyvtár jellegű (szereplők sztorijából indul)
- körforgós – eltérő szereplőktől eltérő infókat gyűjtenek be (szereplők vagy helyszínek körforgása – esetleg állomások egymás után)
- nyomról-nyomra haladás
- egy helyszín – asztal körül szerepkártyákból infók, viszonyok – plusz bejönnek sorban külső infók
- konkrét bűntényhez kapcsolódó helyszínelés
- cirkusz-, illetve drámapedagógiai eszközök is bekapcsolhatóak.

Modulok:

- összerakós illetve szétszedős játékok
- logikai játékok
- cseles zárok, lakatok
- interjúk készítése szereplővel
- beszélgetés egymással (ha eltérő infók vannak a csoporttagoknál)
- asszociációs feladványok

- közösen megoldható fizikai kihívás (pl.: sok kézzel nyitható szekrény)
- útvonal felismerést segítő eszközök, tárgyak (pl.: térkép, lézerefény stb.)
- online eszközök
- dokumentumelemzés (pl.: szöveg, jegyzőkönyv, hanganyag)

IV. Társadalmi nyomozójátékok

Mitől is érzékenyít egy játék? Avagy milyen játékok érzékenyítenek?

Valójában számomra minden játék átfordulhat érzékenyítésbe, akár véletlenszerűen is. Hiszen a mesék, a nevelő jellegű fókuszkérdésekre épülő drámaórák, az egymás akár teljesen különböző testfelépítésére mégis kölcsönösen odafigyelést igénylő, egymás óvására építő cirkuszpedagógiai mozgásos elemek, mind érzékenyítésére sarkallnak.

Minden korosztálynál, minden adott közegnél különféle témák jelenhetnek meg hangsúlyosabban az érzékenyítést illetően, de alapvetően minden típusú játékos oktatásnál fontos, hogy a csoportkohéziós elemek, mellett -melyek szintén ösztönzik természetesen az egymásra figyelmet és így növelik a toleranciára való hajlamot- megjelenjenek olyan alapvető értékek, amelyek a gyermekek, fiatalok érzékenységi szintjét mélyítik.

Nem kell nagyon messzire mennünk, amikor a Detectivity alapvető gyerekjátékait elkezdtem kitalálni, volt olyan játék, amit egy idős bácsi karakterére építettem, a másokban egy a régmúlt orvosait és állatorvosait idéző történet során egy akadémikuskodó, ellenszenves figurát kell kicselezni a gyerekeknek, aki inkább viseli magán az állatok szőrét, semmint gyógyítsa őket, de volt, ahol csupán a különféle mesebeli kalandokban elakadt valós, vagy fantázia-szereplőknek kellett segíteni. És éppen ez a lényeg, a társadalmilag fontos mondanivalót hordozhatja a téma, a karakter, vagy a történet, de onnantól kezdve, hogy nyomozójátékot játszunk mindenképpen segítünk valakinek, megoldunk valamit vagy éppenséggel helyreteszünk dolgokat.

A problémákat megoldani pedig nagyon izgalmas dolog, olyanmilyra, hogy a rejtélyek, szövevényes ügyek feltárása érdekében, akárkivel szóba állunk, ha ez szükséges, vagy veszélyes

terepekre, helyszínekre is elmerészkedünk. Egyedi érzékenyítő nyomozójátékaink fejlesztése, kialakítása során ezt a direkt manipulációt használtuk. Hiszen egyáltalán nem biztos, hogy például középiskolás fiataloknak hajléktalanokkal támad kedvük csevegni, vagy vakoknak szeretnének segíteni vajjas kenyeret kenni, vagy célirányosan körbejárni a korabeli zsidónegyedet és így tovább, viszont, ha a nyomozás indokoltan az adott sérülékeny célcsoportok korabeli lakhelyére, vagy a valóságnak megfelelő adott játékhelyszínre telepített, akkor fel sem merül a kérdés, hogy miért is mennek oda, vagy kell segíteniük a sérülékeny csoportoknak. Ezek az ismerkedős helyzetek pedig erősen bevonnak az adott sérülékeny célcsoport életébe, empátiára készítetnek, elgondolkodtatnak.

Érzékenyítő játékaink során különösen hangsúlyos, milyen módon vonjuk be a sérülékeny csoportokat.

A játéktervezésbe:

A sérülékeny csoportok már a nyomozójáték tervezése során bevonhatóak. A tervezés része, hogy minél több mindent megtudjunk az adott célcsoportról. Annál valószínűbb egy érzékenyítés, minél személyesebb, a beszélgetések, ismerkedés során a sérülékeny célcsoport személyes történeteket oszt meg, amiket a játékba adoptálhatunk. nagyon ösztönző a játékvezetők számára is részt venni ezeken az alkalmakon.

A tudás őrei:

A nyomozás során a sérülékeny csoport tagjai lehetnek a titkos információk hordozói is, azaz tőlük kell kideríteni dolgokat, saját maguk alakítanak szerepeket, akár saját életükből is merítve a témákat.

Akiknek segítünk:

Azzal, hogy valakinek segítünk, szívességet teszünk könnyebben meg is kedveljük az illetőt. Ha ez kellemes élmény az még tovább mélyíti az érintett célcsoporttal való kapcsolatot.

A játékosokat motiválja, hogy információt is akarnak szerezni az érintettektől, így közben szívesebben is segítenek, a folyamat így visszahat. Mindeközben vigyázzunk, hogy a sérülékenyek segítségre szoruló helyzetben való bemutatása ne erősítsen sztereotípiákat.

Építsünk az erősségekre:

Olyan érdekességek, hogy nagyon jó vak jogászok, informatikusok, zongorahangolók vannak, segíthetnek, hogy egy-egy komoly munkakörrel, vagy egyéni erősséget kiemelő példával pozitívumokra építsünk, hiszen téves kifejezetten elesettséget bemutatni. És minden szempontból segíthet a sérülékeny csoportok önállóságát, vagy önállóságához vezető lépéseket is jelezni, megtenni.

Aki a megrendelő:

A nyomozásra való felkérést egy sérülékeny csoporttagtól is kaphatják a résztvevők. A megrendelés miatt indokolt a jó kapcsolat kialakítása, a másokra való tisztelet, tájékoztatás, esetleges megbeszélések.

Jellemző élethelyzetek:

Ha megismertük a célcsoportot, akkor velük együtt izgalmas számukra is életszerű, egyedi helyzeteket, szituációkat teremteni, amikbe interaktív módon kapcsolhatóak be a játékosok. Érdemes elkerülni, vagy átalakítani a sztereotípiákat. Hogy jobban belelássunk, hogy is működnek ezek a helyzetek valójában.

Meghatározó témák:

Amennyiben a játékhoz valamilyen olyan probléma, téma kapcsolódik, ami fontos az adott csoport társadalmi helyzete kapcsán (pl.: meleg örökbe fogadás, romák munkanélkülisége stb.) – ezen témák kapcsán információt is átadhatunk, illetve érzékenyíthetünk, növelhetjük a témával kapcsolatos tudatosságot. Amennyiben a játék témái, problémái párhuzamba hozhatóak a valós témákkal, problémákkal, ezek értelmezésére érdemben is hathat a játék.

A társadalmi érzékenyítő nyomozójátékok szerkezete alapvetően nem kell különbözzön más típusú nyomozójátékoktól, de mindenképp jó, ha megjelenik benne néhány olyan elem, mint a kis csoportban való gondolkodtatás, közös döntéshozatal, közösen megoldható feladatok, a játékosok eltérő készségeire építés, tehát vegyítése az improvizációs, asszociációs, logikai, műveltségi, vagy kézügyességre erőre építő feladatoknak. A játékosok kaphatnak különféle feladatköröket, szerepeket, de mindenképp fontos, hogy saját bőrön tapasztalat helyzeteket éljenek át, hiszen amennyiben a résztvevők maguk is tapasztalhatnak bizonyos nehézségeket (pl.: elnyomás, diszkrimináció, szegénység stb.) akkor sokkal jobban átélik ezeket, mintha csak elméletben hallanának róluk a saját élmény pedig meghatározó lehet későbbi döntéshozatalaikban.

Milyen típusokra bontjuk a társadalmi nyomozójátékokat?

A társadalmi érzékenyítést meghatározhatja a bevont sérülékeny csoportok száma, különféle típusai, a helyszín, ami lehet történelmi közeg, városi tér, ami adott sérülékeny csoportokhoz kapcsolódott vagy kapcsolható az adott korban, amikor a játék játszódik. Különféle társadalmi és szociális kérdéseket felvető témák is érzékenyíthetnek, de kifejezetten fontosnak gondoljuk, hogy a játék alapvetően az érintettek együttműködésével, tudásával, tapasztalatával jöjjön létre, hogy bármilyen típusú hamisítást, látszatok kialakítását, vagy túl általánosításokat elkerüljünk a játék során. Hiszen az érzékenyítő játék alapvetően is érzékeny téma, amivel óvatosan kell bánnunk, sokszor le kell ellenőriznünk egy-egy játék ötletet, hogy biztosak legyünk benne, hogy nem újabb skatulyákat teremtünk, hanem lebontjuk azokat.

V. Alkalmazott módszerek, eszközök, modulok

Drámapedagógia alkalmazása nyomozójátékok során

A nyomozójátékok tulajdonképpen szakértői játékként hivatalosan drámajátékoknak is tekinthetők. Amennyiben van egy csapat nyomozó, akiknek ez a szakértői feladatuk, hogy kiderítsenek egy rejtélyt. Ilyen módon valóban érdemes is alkalmazni a drámajátékok szerkezetét, miközben ötvözhetjük is azt más módszerekkel a korábban említettek szerint, azaz az interaktív színháztól a nyilvános vitákon át, a filmes trükkök, cirkuszpedagógia elemek, vagy cirkuszi trükkök mind felbukkanhatnak egy-egy komplex nyomozójátékban.

A **drámajátékok tervezésekor** szokásos modellek szerint az alábbiakra érdemes odafigyelni nyomozójáték tervezésekor:

A **játék célcsoportja**, korosztály mindenképp, társadalmi helyzet, ha tudható, és szükséges, vagy marginális csoportok esetén külön háttér munka a célcsoportról is

fókusz kérdés, olyan főbb kérdések, amelyekre választ kívánunk találni a játék során. A kérdések, tanító, nevelő szándékúak, érzékenyítőek lehetnek, soha nem valamilyen eldöntendő kérdés, hanem egy probléma körüljárása. A probléma legyen az adott célcsoport számára releváns.

szabályzat: a már említett szabályzat része a játékra való felhívásnak. Részletezzük, hogyan kell nyomozni, mire kell odafigyelni egy nyomozás során, megállapodunk a közös szabályok betartásában, és megszületik a döntés, hogy vállaljuk közösen az ügy kiderítését. Mindezt természetesen minél jobb a kontextusba ékelni. Ha a játék során valamilyen okból kihagyjuk, akkor előzetes írásos megállapodásban valamilyen módon meg kell jelenjen a két fél együttes szándéka a közös játékra.

Időtartam: Gondoljuk át előzetesen a korcsoport szerint, hely szerint. Nyomozójáték lehet speciális helyeken, erdőben, szabadterén, kastélyban stb. Ezek alapján tarthat 1 órától napokig is.

Téma: Az adott korcsoport számára legyen vonzó, a díszlet, kellékek, látvány, színészek segítik a kidolgozást

Bemelegítő játékok: a nyomozás elején tarthatunk bemutatkozó-kört drámajátékos módon, ez jó, ha már a történetbe van ékelve. Használhatunk hozzá gombolyagot, ami szövevényes nyomozást idéz, labdát és az ügyességi játék lehet nyomozói próbatétel, asszociációs technikákat és a memória ellenőrzése lehet már feladat, stb.

Ráhangolódás: Lehet segíteni a játékosokat, már azzal is ráhangolódni a témára, hogy felidézük, nyomoztak e valaha, akár kiskorukban a télapó, vagy húsvéti nyuszi után, elrejtettek valamit egy széder estén, stb. esetleg, csak anya táskájában kotorásztak, vagy egy elveszett radírt kerestek. A különféle történetek megfogalmazása a kicsiket kifejezetten oldja, a felnőttek esetén a humor segíti az oldást, ami néhány régi történet kapcsán alpból előjöhethet, vagy az is segít, ha csak megszólalnak, egy-egy mondatot mondva arról, hogy mikre is fognak figyelni, ha közösen akarnak nyomozni. A ráhangolódás lehet a témáról való szaktudás gyűjtése is. Ez lehet szóban, rajzosan, internet használatával, bármilyen a játékhoz kapcsolódó módon.

Empatikus játékok, bizalomjátékok: A nyomozás elején jó beépíteni olyan elemeket, amelyek segítik az egymásra való odafigyelést, a történet részeként ebben sokszor segít, ha a nyomozóknak akár próbákat is ki kell állniuk, hogy alkalmasak e a feladatra, ehhez párban, vagy kiscsoportban dolgozva különféle érzékeket is bevethetünk, úgy mint becsukott szemes játékok, szaglász, erősségi feladatok, ügyességi feladatok. Nagyon jó, ha az adott feladatok során valami személyeset is elő tudnak hozni a játékosok, tehát, ha például szerepbe helyezük őket, vagy reflektálniuk kell egy helyzetre, akkor kifejezhetik az érzéseiket, hozzáállásukat. Csak egy példa, amikor lélek és bátorságjeleket kell fessenek egymás kezére, hogy felkészülhessenek mágikus birodalmakba való belépésre, az egymásnak adott szimbólumoknak mindig szerepük van és személyessé teszik a feladatot.

Szabály játékok, körjátékok, élőképek, fórum színházi elemek, szereplők kihangosítása, külső elemek- deus ex machina, vagy postás, mint hírt hozó, vagy csak egy levél a semmiből, mind tovább gördíthetik az ügyet.

Mindezen elemek a drámajáték és interaktív színház határterületére helyezik a nyomozójátékos történeteket.

Szerepjátékok: Kaphatnak szerepeket a játékosok, kellékekkel, eszközökkel, de lehetséges az is, hogy egy-egy helyzetet, karaktert, gyanúsított kört kell megtestesíteniük, ahhoz, hogy többet megtudjanak róla, vagy az eszközökről, amit a használ az illető, a kellékeivel így ismerkedjenek meg. A szerepbe helyezéshez lehet ötvözve asszociációs játékokat, ügyességi feladatokat vagy mást is kapcsolni.

Külső szereplők érkezése: Mindig nagyon izgalmas egy nem várt szereplő érkezése, ha erre nagyon nincs mód, akkor bizonyos karaktereket a játékvezető is megtestesíthet, eljátszhatja, milyen volt az illető, amikor találkozott vele. A társadalmi nyomozójátékoknál pedig sérülékeny csoportok saját személyes sors-történeteik mellett bekapcsolhatnak egyéb sztorikat, a valóság és fikció keveredése kifejezetten elgondolkodtató lehet ezeknél a játékoknál.

Probléma, konfliktus: A megoldandó ügy a nyomozójátékoknál alapból egy probléma, vagy lehet a konfliktus forrása. Itt azonban olyan is lehetséges, hogy csak sejtjük, hogy történt valami, de pontosan azt sem tudjuk, hogy mi is történt, hiszen arra is rá kell jönnünk, ilyenkor a teljes történetet kell felderíteni, ami számos további problémát, elgondolkodtató ügyet, konfliktusos helyzetet rejthet magában, ahogyan egy-egy színpadi darab, úgy építkézhet. Szerkezetében mindez az arisztotelészi Esztétika szerinti alap dráma felépítés szerint haladhat legtöbb esetben. Maga a katarzis a játékosok öröme, a sikeres megoldás esetén, ami érzékenyítő játékoknál valóban hasznos, ha egy-egy mély társadalmi problémára is válaszokat ad, vagy további kérdéseket vet fel.

Fordulat: Akárhogyan is alakul egy nyomozójáték, akárcsak egy jó színházban, vagy film esetében, attól lesz igazán ismer, ha vá-

ratlan fordulatot rejt, kiderül valami, amire nem is számítottunk, netalán egészen új értelmezések, vagy ránk váró döntéshelyzetek is felbukkannak ahhoz képest, amit korábban észleltünk.

Csavar: A fordulat és a csavar jó esetben együtt járnak. Azaz nem csupán egy váratlan meglepetés ér minket, egy összetettebb történet bontakozik ki előttünk, mint amire számítottunk, hanem egészen átértelmezhetjük az addigiakat egy-egy többlet információ után. Egy valamire kell figyelni, hogy a csavar logikusan fakadjon azért a történetből.

Megoldás: A végső megoldás egy jó játék esetén mindenképp felfokozott érzelmi állapotot teremt amiben a játékvezetőnek segíteni kell a játékosokat. A sikerélmény nagyon jó csapat élmény, amit érdemes használni, lehet közös tappsal is segíteni, vagy valamilyen rítussal zárni. De ne feledjük, hogy a megoldás közelében, főleg váratlan fordulatok esetén kisebb gyermekek az ismeretlent ijesztő elemként is megélik.

Levezetés: A valóság és a játék képes keveredni, felfokozott lelki állapotban, amit intenzív interaktív nyomozójátékos helyzetek ki tudnak váltani, a játékosok élhetik meg mindezt szinte valóságként is, és fontos figyelmet fordítanunk azokra, akik valóban nem tudják mi a játék és mi a valóság. Kisebbség esetében, akár végig is lehet beszélni, mi volt valóság és mi játék, ugyanis nagyon eltérő válaszokkal szembesülhetünk. De jót tesz a gyerekeknek ezt átbeszélni, ha van rá igény, akár részletesen is, mint pl, a tér, ami valós, a szereplő valóban ott volt, de ő nem fantázialény, hanem színész stb. egyes effektek, hatások még felnőtteket is átlendíthetnek a valóság, nem valóság kérdéskörébe, érdemes ezekről is beszélni, a játékkal kapcsolatos egyéb érzelmek, érzések, csoportdinamika mellett.

Cirkuszpedagógia alkalmazása nyomozójátékok során

Egy-egy komplex nyomozójátékban főként a drámajátékos, illetve drámai szerkezetre épülő

modelleket, nem csupán színesítheti a cirkuszpedagógia eszköztára, hanem alapvető játék elemként is szolgálhat. A cirkuszi já-

tékok rendeltetésük szerint alkalmasak rá, hogy különféle fizikai felépítésű emberek elmélyedjenek fizikai kihívásokat igénylő feladatokban. A feladatok nehézsége vagy összetettsége egyrészt alkalmassá teszi őket arra, hogy különféle képességeket kibontakoztassanak a résztvevők, másrészt hasonlóképpen nehéz feladatok, vagy érdekesek ügyességi játékok, feladványok sikerélményt jelenthetnek olyanoknak is, akiknek saját fizikalitásukkal amúgy problémájuk, nehézségük van, vagy valamilyen mozgásos részképesség sérüléssel élnek.

Az alap cirkuszi játékos zsonglőr eszközök egyszerre képesek több mindent is fejleszteni: koncentrációs készséget, koordinációt, egyensúlyérzékletet, ritmusérzékletet, meditációt és elmélyülést idéznek elő, a két agyfélteke összehangolását segítik. Egyes eszközök izolációs technikákat is fejlesztenek. Alap cirkuszi játékok: lebegőpálca, virág vagy ördögbot, diabóló, hulahoop, izolációs hoop, zsonglőrtányér, meteorok, zsonglőrlabdák, buzogányok, kendők. Cirkuszi oktatói játékokban magasabb szint a levegőakrobatika beépítése, különös kalandparkos, akadálypályás varázslatos világokban, természeti környezetben ez azonban nagy hatással lehet szinte bármilyen korú résztvevőre.

Az akrobatika, egyensúlyjátékok, erősségi ügyességi feladatok, súlypont áthelyezéses technikák mind olyan elemek, amelyek a cirkusz eszköztárából átvehetőek, szokatlanok és együttes csapatmunkát igényelhetnek így egy-egy nyomozójátékban szép kihívást és egymásrafigyelést jelenthetnek a résztvevőknek. A kúszós, mászós jelenetektől sem kell megijedni felnőttek esetében sem, nem mindenki kell vállalkozzon az extrémításra, azonban, ha egy-egy játékos felállal egy különleges tettet a csoport érdekében, az nagy hatással lehet mind órá, mind a csoport tagjaira és komoly játékélményt jelent. Kifejezetten érdekes olyan különleges elemek használata is, mint a tűz, vagy a jég, melyet azonban csak kellő szakértelemmel és odafigyeléssel kezelünk. Nyomokat vízbe, jégbe, extrém magasságokba rejtetni vagy speciális eszközökkel megszerezni szintén egyedi kihívás.

A cirkuszpedagógia szabályjátékai, mozgásos, ügyességi játékok, feladatok, ugyanúgy, mint a cirkuszi eszközök is kontextusba épülve jelenjenek meg. Ehhez kisebb gyerekek és kamaszok ese-

tén varázslatos világok, mesebeli lények, mágikus világok, fantázia birodalmak esetén rengeteg lehetőség van. Lehetnek mágikus eszközök, valamilyen külső szereplő kellékei is lehetnek, lehetnek mesebeli állatok tárgyai, amelyek valamilyen történet, szín, vagy tulajdonság alapján kapcsolódnak gazdájukhoz, lehetnek elvarázsolt tárgyak, vagy éppenséggel a segítségükkel lehet varázsolni, vagy harcot folytatni. nagyon jól tesz ilyen intenzív mozgás bevitele kicsik és kamaszok esetében, ahol nagy energiák tudnak így felszabadulni, sokkal hosszabb játékidőket lehet teremteni, mert az eszközökkel gyakorlás egy a játékba ékelt szabad játék lehetőségét is megteremti.

A bűvészet külön hatásfokozó elem, szintén szakértelmet igényel, kisebb trükkök azonban könnyedén elsajátíthatóak egy kis magabiztossággal és gyakorlással, azonban fontos, hogy a nyomozójátékban bűvész nem létezik, csak varázsló, varázslat, a trükköket pedig itt is vétek lenne leleplezni, a titkok csak növelik a rejtélyt és segítenek karaktert formálni.

Éő könyvtár módszer:

Az első élő könyvtárat (dán Menneske Biblioteket) Dániában rendezték 2000-ben a Roskilde Fesztiválon. Az eredeti ötletet egy dán ifjúsági nem kormányzati szervezet fejlesztette ki az általuk felajánlott tevékenységek részeként „Állítsa le az erőszakot” (Foreningen Stop Volden) néven indították el a programot fesztiválózóik számára.

A Living Library 2003-ban az Európa Tanács programjának részévé vált, ennek háttérében az a felismerés állt, hogy az emberi jogokat önmagukban jogi szövegekkel nem lehet megvédeni.

Az Élő Könyvtár olyan eszköz, amelynek célja az előítéletek és a diszkrimináció elleni fellépés. Úgy működik, mint egy normál könyvtár: a látogatók a rendelkezésre álló címeket böngészik a katalógusban, kiválasztják a kívánt könyvet, amit olvasni, kölcsönözni szeretnének, majd az olvasás után visszajuttatják a könyvet a könyvtárba. Az egyetlen különbség az, hogy az Élő könyvtárban, a könyvek emberek, és az olvasás beszélgetésből áll.

Az élő könyvtár módszerét a Detektivty játékainkban karakterek formázásával tudjuk megvalósítani, ahol az élő könyvtár szereplői saját történeteikkel vesznek részt, amelyeket megosztanak a játékosokkal. A játékosok feltehetnek kérdéseket és ezáltal a beszélgetőpartner egyrészt nyomokat szolgáltat, másrészt pedig bevonja a résztvevőket a különleges történetek elmesélése által. A társadalmi detektív játék módszerének ötlete során a sérülékeny csoportokkal való munkát, amennyire csak lehetséges előtérbe helyezzük. Ilyen módon a szociálisan vagy egyéb módon hátrányos helyzetű csoportok megosztják a valós vagy ahhoz hasonló élményeken alapuló történeteket a nyomozás során. Ez nagymértékben személyes élmény. Az egész A játék alatt a különböző könyvek „megnyitásával”, feltárásával, megértésével bontakozik ki maga a játék.

Színházi előadásból kiinduló nyomozás:

Egy valódi színházba szervezett nyomozós játéknak valóban nagyszerű hatása lehet, de valójában erre a célra bármilyen más hely is használható: bármilyen helyiség, hajó, vagy szabadtér, ahol a szereplők érkezhetnek akár lóháton, vagy egyik játékunkban példának okáért kompon látják be a múlt századi jelmezben érkező hőst. Különbőféle eszközöket használunk, melyek a képzőművészet határaival játszanak, de játékainkban gyakran megjelennek cirkuszi elemek vagy más művészeti elemek. A kiinduló ötlet az előadáshoz való hasonlóság, azaz egy erős antré, ami megragadja a közönséget, majd esetleg kissé később kiderül, hogy valójában mindez egy rejtett történetet tár fel. A közönségnek egymással együttműködve kell megoldania a történetet. Külön izgalmat hordoz, ha közben rájönnek, hogy a rejtett történet sokkal fontosabb, mint a bevezető jelenet, és, ahhoz, hogy az ögyet felfejtsék társadalmi kérdésekben is állást kell foglalniuk, hogy kollektív módon dolgozhassák ki a megoldást.

Egy másik forgatókönyv esetén a konfliktus megjelenhet a szereplők között, és ezáltal bontakozhat ki az ügy, például a szereplők maguk leállítják az előadást, és felkérlik a közönséget, hogy vegyene részt a pártjukon. A történet további folytatása a közönség reakciótól függ.

A forgatókönyv variációja lehet olyan játék is, hogy nem egy színházi eseményre érkezünk, hanem műszaki prezentáció vagy kiállításmegnyitóra, ahol egy darabig úgy tűnik, mintha valós eseményen vennénk részt, majd egy váratlan fordulat következtében kiderül, hogy egy ügybe cseppentünk. Például, valaki talál egy holttestet, a közönség bezáródik, vagy az esemény főszereplője titokzatosan eltűnik. A résztvevőknek itt is együttesen kell folytatniuk a nyomozást. A játékmesterek figyelemmel kísérik a helyzetet, miközben fontos meggyőződniük arról, hogy a játékot nem hiszik a szereplők teljesen valóságnak és például ennek következtében nem eshetnek pánikba.

Rotációs módszer:

Ez a technika a közismert gyerekjátékokhoz hasonló. A gyerekek kisebb csoportokban dolgoznak, a kerettörténet szerint minden csoport más játékvezetőhöz tartozik, vagy a csoporton belül irányítottan a tematikába illeszkedő feladatokat old meg, amivel előre görgeti az ügyet. A rotáció mindig egyszerre zajlik, azonos időben és mindenképp játékvezető, moderátor irányítja. A nyomozás végére a résztvevők minden feladatot megoldanak és minden számukra kijelölt csoportba eljutnak. A játék közben akár félidőben, akár a játék után a feldolgozás előtt egy szünet gyakran szükséges. A rotációs nyomozójátékos technika rövidebb sétálás nyomozások során is lehetséges, amennyiben az idő és a séta menet nagyon pontosan meghatározott. A feladat szokásunkhoz híven mindig csak kísérfője a történetnek, alapvető része, mely az ügy felgöngyölítését szolgálja és ahhoz szervesen kapcsolódik. A rotációs nyomozások nagyon jók kitelepülő játék esetén, a játékvezetők külön felszereléssel érkehetnek.

Érdeemes ösztönözni az asszociációs módszereken, mozgáson alapuló játékokat, a szituációs és logikai készségfejlesztést, miközben az egész csoportot bevonjuk a feladatokba.

Nyomról nyomra:

Szinte mindenféle detektív játék ezen a modellen alapszik, vagy részben ezt a modellt használja.

A nyomról nyomra haladás azt jelenti, hogy az egyes feladatok megoldása egyiktől a másikig vezet. A válasz keresése közben a kérdés újabb kérdéseket vet fel. A teljes probléma megoldása egy al-problémákkal tűzdelt sorozat megoldását jelenti. Más szavakkal, a nyomról-nyomra játék alapvetően lineáris narratívát nyújt.

Az arányosan beosztott időre, mint a dramaturgia alapjára kell figyelni. Egy általános játék, amely 1 másfél óra, körülbelül 8-10 nyomot alkalmazhat.

Természetesen más elemek is felhasználhatók az interaktív tényezők fokozására, például színészek, filmek, online kommunikáció megjelenése.

Fontos továbbá, hogy egy játékban különféle nyomokat használjunk: logikai alapú nyomok, asszociatív gondolkodásra épülő nyomok, kreatív képességekre épülő eszközök. A nyomok építhetnek általános ismeretekre vagy kulturális háttér-ismeretekre – az oktatási tartalom beépítésének egy-egy játékban belül ez direkt módja lehet. Míg egyes nyomokat egyetlen feladat során is megoldhatunk, más nyomokhoz a sorozatos feladatok megoldását célszerűbb használni. Kisebb csoportok esetén összekapcsolódhatnak az egyes csoportoknál található nyomok, hogy aztn közösen nagyobb csoportban fejtsék meg azokat, vagy egyidejűleg a saját nyomozásukkal üzenhetnek a csapat másik felének, átadhatnak információkat, egymás kisebb csapaton belüli nyomozását is elősegítve ezzel.

A részt vevő csoportok nyomokat hagyhatnak a többi csoport számára is a nyomozás során, amelyek lehetséges részét képezik valamilyen jövőbeli feladatnak.

Színház/cirkusz-művészettel határos területek

Bár maga a nyomozás nem feltétlenül színházi környezetben jelenik meg, maga a történet mégis épülhet színházi csoport köré. Elképzelhető azonban még enélkül is green boxos filmes effektek használata, film trükkökkel kombinált online eszközök alkalmazása, mintha csak eg filmjelentbe cseppenénk. Maga a cirkusz számtalan váratlan effektet tud hordozni, ilyen például a tűz használata,

vagy légi jelenetek beépítés a nyomozásba. Ezek az elemek nem csupán vizuális stimuláló hatást érnek el, hanem építik is a történetet. A dramaturgia annál jobban hat, minél inkább bevonjuk a játékosokat a történet folyamába. Természetesen ez a technika mindenképp próbafolyamatot igényel, még ha estleg félig improvizált részek is vannak. A színészeknek is tudniuk kell az egész játékot, a nyomok hllétét, megfejtésüket, hogy megfelelő információval szolgálhassanak, ha estleg a résztvevők elakadnának egy-egy nyom feltárása közben. Ha nem szeretnénk, hogy a játékosok személyes segítséget kapjanak, a játék kerete során meghatározhatunk külső segítőket is, akik az egész nyomozást figyelemmel kísérik és szükség esetén tudnak segíteni. Telefonos segítség esetén azonban fordítsunk figyelmet arra, hogy a vonal végén levő karakter, aki lehet egy ügyvéd, tanácsadó, stb minden alapvető információval el legyen látva, ami szükséges lehet a játékosok számára.

Állomásról állomásra:

Az állomások szerinti játék szintén ismert technika, mikor is egyik állomástól a másikig haladunk, az állomások közt pedig sétálni kell, esetleg kirándulni. Az állomásokat fenntarthatják színészek, akik közben a résztvevőkkel interaktív jeleneteket alkotnak. Ezt akár úgyis elképzelhetjük, mintha egy könyvet jelenítenénk meg, melynek az egymást követő fejezetei közt haladunk. Élőkép technika is megjelenhet, azaz a színészek szoborszerűek, amíg a játékosok meg nem érkeznek és inetrakcióba nem kezdenek velük. A karakterek válaszolnak, de mindig visszaállnak a képbe, részletenként elevenedik meg a történet. Akárcsak egy megfagyott kép, ami látványos eszközévé válhat egy múltbeli jelenet megidézésének, vagy akár egy korabeli bűncselekmény vissza-játszásának. Ugyanígy indez beszéd nélkül is megoldható, a karakterek körül lehetnek érdekes tárgyak, melyek elárulják történetüket, ők pedig szellemként is megjelenhetnek, akiket szavak nélkülük kell megérteni. Mindez megengedi, hogy a játékos akár többféle aspektusát is megsejtsék a szövevényes történeteknek.

Nyomozójátékok- alkalmazott drámajátékok

Az alábbi játékok teljesen önálló nyomozós elemekre épülő saját játékok, vagy létező csoportos gyermekjátékok, vagy drámajátékok

nyomozós módra átalakított variációi. 6-14 éves kor között különféle szinteken, de ezen belül bármilyen korcsoportnak megfelelnek. Egy-egy komplex nyomozójátékra való felkészülésként, felvezetésként, vagy zárásként levezetőjátékként is segíthetnek. Önmagukban is játszható, kontextusba is illeszthető szabályjátékok:

1. Hullapóz

A játékvezető bekötözi a gyerekek szemét, majd csukott szemmel különböző helyekre vezeti és állítja őket a térben. Ezután az egyiket vállérintéssel kijelöli. A gyerkőc földre fekszik, a játékvezető körberajzolja, hullapózban. Ezután újra összekeveri a gyerekeket. Kinyithatják a szemüket és megtudják, hogy van köztük 2 nyomozó, aki kérdezhet. A hulla nem árulhatja el, hogy ő volt, a nyomozók kérdéseire a többiek tippelhetnek. Nagy előszeretettel fekszenek a rajzolt ábrába a gyerekek, a nyomozók tippelhetnek méret alapján is, ami a körberajzolásnál becsapós.

2. Derítsd ki

- A. Két nyomozót kiküldünk a teremből, a többieknek ki kell jelölni valakit, aki irányítja a mozgásukat, a nyomozók ki kell derítsék, kit utánoz a többi.
- B. Két nyomozót kiküldünk a teremből, a többieknek el kell rejteniük valamit, csak hideg-meleggel lehet megtalálni.
- C. Két nyomozót kiküldünk a teremből, a többieknek egy dolgot meg kell változtatniuk valamelyik társukon.
- D. Két nyomozót kiküldünk a teremből, a többieknek egy dolgot máshova kell tenni, mint addig volt a teremben.
- E. Két nyomozót kiküldünk a teremből, a többiek ruhákat cserélnek.

3. Elcserélt személyiség

Két nyomozó dolgozik együttesen az ügyön. A többiek vallomásokot tesznek. A városban eltűnt egy lakos, de nem tudjuk ki-

csoda. A vallomásokat a közösség tagjai teszik, bármit lehet tőlük kérdezni, de előzetesen személyiséget cseréltek. Mindenki egy másik társa nevét húzta, és aszerint kell beszélnie, gesztikulálnia, viselkednie, válaszolnia. 1 személynek a közösségből nem raktuk be a kalapba, senki nem tudja előre, kiét. A nyomozók kiderítik.

4. Titkos ügynökök

Két csoportban zajlik a játék. A két titkos ügynöknek a játékvezető súg egy-egy feladatot, azok visszazaladnak a csoporthoz, akiknek teljesítenie kell a teendőt. A titkos ügynökök váltakoznak.

5. Ki a gyilkos?

A csoport kiküldi a nyomozót. Eldöntik, ki lesz a gyilkos. Kitalálnak egy tömör bűntényt főbb adatokkal: Pl Tegnap éjjel, hajnali háromkor holtan találták az épület takarítóját egy seprűvel a kezében. Ezek után kitalálnak egy jelet, amit mind azonosan kell csináljanak bizonyos egyszer-egyszer a játék alatt, kivéve a gyilkost! Pl: akik nem gyilkosok, azok időnként megnyalják a szájuk szélét. A nyomozó bejön. Megtudja az ügyet, bárkit faggathat. A játékosok végig improvizálva válaszolnak az ügyről, amiből nagyon vicces történet is kialakulhat és közben használniuk kell a közös jelet/ezt a csoport létszámától függően a csoportvezető meghatározhatja, hányszor kell mindenképp/fő használni. A nyomozó ki kell derítse ki a gyilkos.

6. Szuper ügynökök

A cél, hogy csoportosan a legkiválóbb, legkomolyabb képességekkel rendelkező szuperügynökké váljunk, ezért segíteni kell egymást, hogy mindenki képes legyen a feladatot végrehajtani. Játékvezető a főügynök, felrajzol a földre egy hatalmas csigát, aztán vonalakkal elválasztva négyzeteket alakít végig a csiga alakon ugróiskolát hozva létre. Aztán jeleket rajzol bele. Pl háromszög, kérdőjel, x, négyzet. Ezután elmondja, hogy a célba mindenkinek be kell érni, mert akkor válunk csapatosan szuperügynökké, innentől támogassuk egymást, drukkoljunk, hogy mindenkinek sikerüljön. A játék nem egyszerű, a háromszögnél

le kell guggolni, x-nél háttal ugrani, kérdőjelnél egy lábon, és az ugróiskola vonalaira lépni tilos. Ha valaki négyzetre ugrott, akkor, ha ront legközelebb a négyzettől elég folytatnia az ugrálást az a Check point. A játék addig tart, amíg mindenki szuper ügynökké válik.

7. Bűn a labdában

Játékvezető előzetesen kis cédulákat készít mindenféle rövid bűnesettel. Ezek a vallomások. Pl: reggel megettem a barátom reggelijét, meglestem a télapót, elloptam anya fülbevalóját stb. A cédulát a szétnyithatós labdába teszi. Egy játékos középre áll a kör közepére, a többiek szűk körben. A középső becsukja a szemét, játékvezető az egyik gyerek kezébe adja a labdát, és amikor a középső kinyitja a szemét a többiek a hátuk mögött adogatják kézről-kézbe a

labdát, a középső deríti ki kinél van, ha eltalálja, helyet cserél, ha tévedett és övé a bűn, amit felolvas, ami lehet vmi vicces dolog. A játékvezető új cédulát tesz be és folytatódik az új középső felderítővel.

8. Nyomozók az Amerikából jöttem mintájára

Játékvezető előkészít ballonkabátokat, kalapokat, nagyítót, bőrröndöt, gyertyát, kesztyűt, jegyzetfüzetet, ceruzát, kötelet, virágcsokrot, stb. kellékeket, ami nyomozáshoz kapcsolódhat. Két nyomozó kimegy a térből a kellékeket használhatják, ki kell találni, milyen típusú nyomozók, milyen ügyeken dolgoznak. Az egyikük is lehet a nyomozó, a másik a bűnöző, vagy hulla, vagy játszhatnak több szerepet is. Ki kell találni, hogy egy sztorit, amiből kiderül, ki, milyen nyomozó, ezt adják elő csak mutogatással, a többiek kitalálják.

9. Közös mesélés az ügy érdekében

A játékvezető a csoport elé áll és elkezd egy történetet: Tegnap különös eset történt....miközben beszél a többiek szavakat mondanak be, jelentkezéssel szólítja őket és a szavakat a történetbe szövi, úgy, hogy egy furcsa bűntény keveredik az ügyből. ha már jól

működik, a gyerekek is lehetnek a rendőrfőnökök, akik hasonlóképpen vezetik fel az ügyet. Egy-egy különös esetet el is játszhatunk, vagy TABLÓKÉP formájában megformázhatunk.

10. Nyomozd ki, mi történt?

A játékvezető bekészít minél több különböző tárgyat. Megad 1 helyszínt pl: hegytető, szereplőket: pl. Jancsi és Juliska, egy szimpatikus bűnesetet: az állatkerti állatok szabadon engedése. A tárgyat választani kell és eljátszani az esetet a többiek számára. A témák, helyszínek stb lehetnek cédulára írva és lehet húzni őket.

11. A nyomok

Kellék egy nagy lepedő, amin állatos lábnyomok vannak.

Elmesélünk egy fura bűnesetet állatos szereplőkkel. Pl: Micimackótól valamelyik állat ellopott egy bödön mézet. Mindenki rá kell álljon egy-egy azonos lábnyomra. Anélkül, hogy leesnének a lepedőről eljutunk egyik lábnyomról a másikra. Aki a legvégéig marad, anélkül, hogy lelépne, az, aki visszaszerezte a mézet Micimackónak.

12. Vicces bűneset

Az esethez lehetőleg teljesen ártalmatlan, vicces tárgyakat kell kikészíteni. Egy esetben négy, öt tárgy összefüggésével jön létre különös történet. Minimum 3 fős csoportokban játszunk. Többen is mesélhetik, közben többen mozgásban adják elő a történeteket.

13. Közös rajz, szakértői háttérépítés a témához

Nyomozáshoz előkészítésként szakértői háttérteret teremtünk. Az adott témáról összeszedjük tudásunkat, aztán két csoportban rajzolunk, festünk, képet alkotunk a nyomozás témájáról. Pl, sárkányokról, képzeletbeli lényekről, misztikus történetek esetén.

14. Nyomozók vagyunk-szakértői keret

A játékvezető megkérdezi, hogy az életükben nyomoztak-e valaha. Ha szeretnék elmesélik röviden. Ha nem, akkor felidézi, hogy

a szüleik dolgai után, vagy a karácsonyi ajándék után talán csak kutakodtak már.

Átbeszéljük mi mindenre kell figyelnie egy nyomozónak. Megkérdezi a játékvezető, ha az egész csoport közösen nyomozókból áll, mi mindenre kell közösen figyelni. Felépítjük a kereteket: részletek, kisebb csoportokra bontás, nagy csoportban közös döntések, kommunikáció, minden ötlet közös átbeszélése, kupaktanácsok, nyomok egy helyre gyűjtése, csendben időnként, titoktartása időnként. Ezt követően már nekiindulhatunk, hogy közösen feltérképezzünk egy ügyet. A szakértői keret a nyomozás alatt bármikor visszaidézhető.

15. Kakukktojás

Egy vagy két nyomozó kimegy a térből. A csoport kitalál egy tablóképet, saját testükből állóképet állítanak be, lehet fodrászat, könyvesbolt, vagyis bármilyen helyszín, de valami nem illik oda. A gyanús szereplőt, vagy tárgyat ábrázoló személyt kell kiszűrniük a nyomozóknak, azaz ki a kakukktojás. A tábló helyett lehet egy mozgásos szerkezet is, ahol a testünkből építünk egy közös gépet, de valaki nem megfelelően van beépítve, lehet hangjátékkal is, ahol mindenki valamilyen ritmus szerint mozog, de valaki nem.

Térképes nyomkeresések variációi:

1. térrajz tépőzáras helyszínábrák elrejtett tárgyak rajzával
2. térkép és színek a térben vagy tárgyak, szalag stb.
3. találós kérdéses térkép rajzokkal
4. feladványos vándorlós
5. egymásra helyezhető áttetsző
6. összerakható kirakós, több darabból

Videón keresztül információ-átadás

Egy játék során nem csak nyomok, karakterek vagy kellékek révén adhatunk át információkat a résztvevőknek, hanem videó anyagok révén is. Ezzel kapcsolatban arra kell ügyelni, hogy a videó formailag és tartalmilag kapcsolódjon a játékhoz, hogy illeszkedjen a játék által létrehozott valóságba. Ha például a helyszín egy lakás, elhelyezhetünk egy bekapcsolva felejtett televíziót. Ha egy közintézmény, alkalmazhatunk egy ismétlődő video-tájékoztatót. A Zóna című játékban a szegregációs negyed látogatóinak címzett „promóciós” filmet vetítettünk. Mivel az ilyen nyilvános köztéri promóciós video formailag felismerhető az emberek számára, a megoldás a játék kontextusán belül hihetőnek tűnt, és így hatékony eszköznek bizonyult nem csak azért, mert olyan információt közvetített, amely szükséges volt a játékhoz, de azért is, mert jellegzetes képét adta a hátrányos helyzetű csoportok ellen uszító médiatartalmaknak. Az efféle sztereotip képek jellegzetes narratívák szerinti ábrázolása kiválóan alkalmas arra, hogy azok, akik maguk is hasonló nézeteket vallanak (pl.: a romák agresszívak; az LGBT személyek gyerekeket abuzálnak; a hajléktalanok lopnak, stb.) felvállalják ezen nézeteiket, és így lehetővé váljon az ezzel kapcsolatos párbeszéd. Más szóval, ha az előítéletes résztvevők nem érzik úgy, hogy szabadon felvállalhatják előítéletes nézeteiket, és azok így rejtve maradnak, nem lehet szembeszállni a hozzáállásbeli problémával.

A csoport kisebb csoportokra osztása

Némely nyomozós játék hatékonyabban működik, ha a résztvevők kisebb csoportokba rendeződnek. Ha például egy teljes iskolai osztály vesz részt egy játékban, egyes részeknél érdemes több kisebb csapatba rendezni őket. Hat-nyolc fő általában jóval hatékonyabban képes együttműködni, mint egy ennél nagyobb csoport, amelyben egyesek dominanciája mellett többen esetleg teljes passzivitásba süllyednek. Ezen túl a több kisebb csoport arra is alkalmas, hogy különböző információkat szétszítva juttassunk el a csoporthoz, amelyeket először a kisebb csapatok külön-külön dolgoznak fel, majd ez után összegző munka során újra egyesülve értelmeznek, így jutva el a feladat végső megoldásához. Ugyanakkor az együttműködés helyett választhatjuk azt

is, hogy a csapatok versengjenek egymással. Ilyenkor azonban fontos elkerülnünk a túlzottan heves versengést, amely aláásná az érzékenyítés hatékonyságát.

Kulcsfontosságú az a mozzanat, amellyel a teljes csoportot kisebb csapatokra bontjuk. Célszerű ezt az átmenetet a játékba beépített valamely körülménnyel vagy eseménnyel elindítani ahelyett, hogy egyszerűen utasítanánk a csoportot, hogy kisebb csoportokba rendeződjenek. A Zóna című játékban például a nyomozóknak/látogatóknak azért kellett kisebb csapatokra válniuk, hogy a rendelkezésre álló idő alatt több szükséges helyszínt végiglátogathassanak. A különböző terekbe eljutva az egyes csapatok egy fénykép egy-egy darabját találták meg (amely egy bizonyos hátrányos helyzetű csoporthoz kapcsolódó képet ábrázolt), majd a csapatok együttesen értelmezték az összegyűjtött darabokat. A közös munka során ki kellett találniuk, hogy milyen hátrányos helyzetű csoportra következethetnek a képből, és így még a következő feladat előtt megkezdődött az adott csoporttal kapcsolatos beszélgetés.

Elnyomás, hátrányos helyzet, vagy egyéb körülmény hatásán keresztül történő ismeretkövetítés

Amint arról már szó esett, a személyes tapasztalatok jóval hatékonyabban befolyásolják a társadalmi csoportokkal vagy kérdésekkel szembeni hozzáállást, mint a racionális érvek vagy az objektív adatok. A játék tervezési szakaszában az egyik legnagyobb figyelmet igénylő kérdés az, hogy hogyan kerüljenek olyan helyzetbe a résztvevők, amely kívül esik a komfort zónájukon anélkül, hogy felháborodjanak vagy elzárkózzanak a játéktól. Ha az őket érő hatások túl gyengék, a résztvevők nem nyernek rendes bepillantást az elnyomás vagy a hátrányos helyzetű csoportok előtt álló nehézségek borzalmaiba. Természetesen a túl erős hatások szintén kerülendőek.

A Zóna című játékban a résztvevőknek át kellett haladniuk egy állomáson, ahol két ór véletlenszerű kérdéseket tett fel nekik a különböző dolgokkal kapcsolatos szokásaikról, véleményeikről és tapasztalataikról. Az szigorú modorú őrök elállták a játékosok útját, és megakadályozták a továbbhaladásukat, ha nem

adtak megfelelően komoly választ. A kérdések közül némelyik személyes jellegű, némelyik politikai színezetű volt. Bár a szigorú örök és szokatlan kérdéseik kissé humoros hatást keltettek, és ez kizárta bármiféle veszélyérzet kialakulását, a résztvevők mégis érzékelték a hivatalos személyek tekintélyének abszurditását, amely személyes vagy politikai jellegű kérdések megválaszolására készíti az embert. Ily módon bepillantást nyertek egy elnyomó rezsim világának borzalmaiba.

Kapu feladatok

Az olyan nyomozó játékok számára, amelyek több helyszínt vagy állomást érintenek, praktikus játékelem az úgynevezett kapu feladat, melynek során a résztvevőknek meg kell oldaniuk egy feladatot ahhoz, hogy bejussanak a célállomásra, vagy találkozhassanak a keresett karakterrel. A játékosok, tegyük fel, csak fehérbottal a sötétben közlekedve érhetik el egy gyengén látó személy lakhelyét. Egy efféle szokatlan helyzet együttműködést és egymásra való odafigyelést igényel, így ezeket a készségeket fejleszti, és egyúttal a hátrányos helyzetű csoport élményvilágába is egyfajta betekintést nyújthat. Egy másik esetben a játékosok egy meleg karakter lakhelyéhez érve arcokat ábrázoló képeket látnak, mellettük LGBT személyekről megfogalmazott állításokkal, valamint egy tükröt, mellette kérdőjellel. Ez a modul egyrészt logikai elemet is tartalmaz, hiszen a játékosoknak rá kell jönniük, hogy csak az által juthatnak tovább, ha véleményt mondanak LGBT személyekről, másrészt ösztönzi maguknak a véleményeknek a megfogalmazását, mely a nyitott hozzáállás megalapozásával járulhat hozzá a téma későbbi tárgyalásához.

Térkép feladatok

Egy másik praktikus megoldás a több helyszínt vagy állomást érintő nyomozós játékban az olyan térképek használata, amely előzetes vizsgálatot és értelmezést igényel. Az ilyen térkép feladatok fejlesztik a résztvevők logikai és információ-feldolgozási képességeit, vizuális kompetenciáját, és emellett, csoportos feladat lévén, az együttműködő képességüket is. Egy térkép szolgálhat például útmutatóul, amelynek segítségével megtalálhatnak bizonyos vizsgálni kívánt hátrányos helyzetű csoportokat.

Ezen kívül egy térkép tartalmazhat egyéb információt vagy rész-információkat is, amelyek segítségével azonosítható a következő állomás.

Hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karakterek kikérdezése

Az ismeretközvetítő nyomozó játékok egyik legfőbb eszköze a résztvevők találkozása hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyekkel, akik a saját hátrányos helyzetű csoportjukhoz tartozó karaktert személyesítenek meg, vagyis bizonyos értelemben saját magukat játsszák. Bár azt feltétlenül jelezni kell, hogy a személyek csak szerepet játszanak, mégis érdemes kiemelni néhány hasonlóságot a karakter és a valós személy között. A játék által megteremtett keretek között a játékosok motiválttá válnak arra, hogy a hátrányos helyzetű karakterrel hatékonyan kommunikáljanak ahhoz, hogy szert tegyenek valamilyen hasznos információra, vagyis feltételezhetően tapintatos módon fognak kommunikálni, hogy ez által elnyerjék a karakter bizalmát. Az ilyen találkozások tehát alkalmat adnak arra, hogy a hátrányos helyzetű csoportok képviselői, akikkel a résztvevők szemtől szembe kerülnek, a nyomozáshoz kapcsolódó információkon túl az életvitelükről, az őket érő jellemző kihívásokról, vagy bármely más általunk közvetíteni kívánt kérdésről ismereteket közvetíthessenek.

Ha előzőleg szükségesnek ítéljük, tájékoztathatjuk a résztvevőket a tapintatlan vagy agresszív viselkedés elkerülésének előnyeiről: a tapintatos kommunikáció nem csak etikailag kívánatos, de hasznos is az esetben, ha valakitől értékes információt akarunk szerezni. A résztvevőket arra is érdemes lehet emlékeztetni, hogy figyeljenek oda a hátrányos helyzetű csoportot képviselő karakter viselkedésének, beszédének, stb. minden aspektusára, hiszen bármiről kiderülhet, hogy kapcsolódik a nyomozáshoz.

Mint fentebb vázoltuk, a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karakter kommunikációja állhat a nyomozáshoz szükséges, és valamely egyéb tematikailag kapcsolódó információkból. A karakter például megkérheti a résztvevőket, hogy segítsenek neki végrehajtani valamilyen feladatot (pl. egy hajléktalan személy megkérheti őket, hogy segítsenek valamilyen hajlékot felépíte-

ni neki). A résztvevők bevonása a karakterrel való közös tevékenységbe többlet értéket ad a találkozáshoz az által, hogy kölcsönösen nyereséges élményt teremt mindkét fél számára: a résztvevők új, hasznos információhoz jutnak, a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karakter pedig segítséghez és talán maga is egyéb hasznos információkhoz. Az ember sokkal könnyebben empatizál olyanokkal, akikkel kölcsönösen nyereséges élményben volt része. Ellentétes forgatókönyv esetén, ha a találkozás valamely résztvevője vesztesként tűnik fel, megesik, hogy áldozatként viszonyulnak hozzá. Ha mi magunk válunk áldozattá, a másik félhez ellenséggként viszonyulhatunk. Ha a másik fél válik áldozattá, vagy egyszerűen sajnálatot, illetve szánalmat érzünk iránta (amely kizárja az egyenlő félként való kezelését), vagy, még rosszabb esetben, tudatilag kizárjuk áldozati voltukat, és még szánalomra is méltatlanként viszonyulunk hozzájuk, amely dehumanizációhoz vezet.

Hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek szakértelmével megoldható feladatok

Gyakori elképzelés, hogy a hátrányos helyzetű csoportok tagjai képességeiket és értéküket tekintve nem érnek fel a többségi társadalom tagjaihoz. Ezért az olyan helyzetek, amelyekben csakis az ő szakértelmük révén lehet megoldani egy feladatot, befolyásolhatják a velük szembeni hozzáállást. Braille írást például leginkább gyengén látó tud értelmezni; cigány dalt leginkább olyan, akinek cigány az anyanyelve. Mint fentebb is leírtuk, egy adott csoport jellegzetes erősségei mellett érdemes kihangsúlyozni a csoportot képviselő konkrét egyén személyes erősségeit is. Egy hajléktalan esetében esetleg azt, hogy az illető széleskörű irodalmi műveltséggel bír. Ha a résztvevők váratlan erősségeket tapasztalnak, képet kaphatnak a csoport (és általában a csoportok) sokoldalúságáról. Lehetőség szerint mind a csoportra általános jellemző erősségeket, mind az aktuálisan jelen lévő személyek erősségeit hangsúlyozzuk. Ezen kívül arra is ügyelni kell, hogy ha negatív tulajdonságoktól teljesen mentesen mutatjuk be a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyeket, akkor az ábrázolásuk a résztvevők számára nem lesz hiteles, és ezért jó eséllyel elmarad a kívánt hatás. Az esetben, ha egy bizonyos hátrányos helyzetű csoportnak több tagjával dolgozunk együtt, ajánlatos ki-

hangsúlyozni a köztük lévő különbségeket, ezzel is jelezve a csoport sokszínűségét.

Közös csoportmegbeszélések

A jól tervezett nyomozós játékban a játékosok számára elsőre nem egyértelmű, hogy mely információk lényegesek az ügygel kapcsolatban, és hogy milyen úton induljon el a nyomozás. Ezért azt javasoljuk, hogy az egyes feladatok és játékfázisok közé rövidebb csoportmegbeszéléseket ékeljünk, amelyek során a résztvevők összegezhetik az addig összegyűjtött információkat. A csoportmegbeszélések alkalmat adnak rá, hogy a játékosok összefoglalják ismereteiket, ötleteiket, gyanúikat, hogy megosszák véleményeiket, és hogy megvitassák a további információszerzéshez szükséges következő lépéseket.

Az ilyen megbeszélések arra is kiválóan alkalmasak, hogy fejlesszék a résztvevők együttműködési és vitakészségét, valamint kritikai gondolkodását. A résztvevők közösen számba vehetik, hogy a karakterektől begyűjtött információk közül melyek lehetnek igazak, melyek ellentmondóak, és mely elméletek lehetnek tarthatóak a bűnténnyel vagy egyéb központi kérdéssel kapcsolatban. A logikus és racionális érvek mellett a karakterek megbízhatósága, szavahihetősége is felmerülhet, ahogy a hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó karakterek körülményei és személyisége is, amely elvezethet a téma társadalmi és személyes vonatkozásaihoz. Ezen a ponton jöhetnek felszínre a hátrányos helyzetű csoportokkal kapcsolatos előítéletek és kerülhetnek konfliktusba az újonnan szerzett tapasztalatokkal. Emiatt a játék közbeni csoportmegbeszélések kulcsfontosságúak lehetnek a hátrányos helyzetű csoportokkal vagy azok képviselőivel szembeni hozzáállás alakítására. Olyan alkalmakat teremtenek, amelyekben a játék során szerzett új tapasztalatok és információk fényében vitathatóvá és átértékelhetővé válhatnak a résztvevők nézőpontjai.

Egyes résztvevőknek például lehetnek előítéleteik a hajléktalannal szemben; azt gondolhatják, hogy mind lopnak és hazudnak. Ám ha a játék során szerzett tapasztalataik ellentmondanak ezeknek az előítéleteknek, felülvizsgálhatják a sztereotípiáikat előbb a játék során megismert karakterekkel kapcsolatban, majd

általánosságban az egész csoporttal kapcsolatban is. Bár a megbeszélések során facilitátort is alkalmazhatunk, a legjobb eset mindig az, ha a csoport maga rendezi saját vitáit, mivel a csoport jóval hatékonyabban befolyásolja tagjainak hozzáállását, mint egy kívülálló moderátor, tanár, vagy facilitátor. Ha a játék során a csoport több kisebb csapatra oszlik, a közös csoportmegbeszélések szerepe egyenesen nélkülözhetetlen, mivel a csoport ilyenkor tudja összevetni és értelmezni a csapatok által külön-külön összegyűjtött információkat és gondolatokat.

Írott vagy hallható szöveg vizsgálata

Egy játék során a résztvevők mindenféle szövegekkel találkozhatnak a naplóktól kezdve, a különböző hang és video anyagokig. A játék kerettörténetétől függően ezek lehetnek archív anyagok valamilyen fiktív szereplő otthonában, egy valaki által küldött üzenet, stb. Egy ilyen szöveg felfedezésekor a résztvevők megkísérik feldolgozni a tartalmát, és kiszűrni, hogy mi az, ami lényeges belőle a nyomozással kapcsolatban. Emiatt a szövegek olyan feladatok elé állítják a csoportot, amelyek fejlesztik a szövegfeldolgozó képességet és az együttműködési készséget. A feladat nehézségi fokát úgy lehet emelni, hogy a szövegben közvetlenül nem hozzáférhető információt, például jelképeket alkalmazó üzenetet, rejtett kódot vagy egyéb komplex tartalmakat rejtünk el. További bonyolítást jelent még, ha két vagy több szöveg csak együttes vizsgálat során értelmezhető. Ha például egy szöveg utal egy másik szövegre, példának okáért egy írott levél egy versre, az előbbi tartalmát esetleg csak úgy lehet értelmezni, ha a résztvevők felfedezik az utóbbit, és felismerik annak jelentőségét. Sorozatos feladatok épülhetnek egymáson alapuló vagy egymásra visszautaló szövegekre, és így a rendelkezésre álló információ folyamatos áttekintést, egyre mélyrehatóbb vizsgálatot és egyre komplexebb gondolatalakítást tesz szükségessé.

Ugyanakkor jelképek vagy rejtett üzenetek alkalmazása esetén találni kell a játék történetébe illeszkedő okot arra, hogy az a bizonyos szöveg miért olyan módon jelenik meg. Kitalálhatjuk, hogy az üzenet küldője fél, hogy rossz kezekbe kerül az átadni kívánt információ, és ezért nem akarja, hogy akárki hozzáférhessen. Esetleg olyan személlyel van dolgunk, aki költői lelkülettel

van megáldva, és nem félelemből használ titkos kódot, hanem passzióból. Ha a játék kerettörténete más történelmi korban vagy földrajzi helyszínen játszódik, ügyelni kell a szöveg tartalmi, stílusi, sőt akár hordozójának fizikai korhűségére és kulturális hitelességére is. Egy olyan történet, amely a múlt század elején játszódik, indokolhatja például sárgult papír használatát; egy '90-es években játszódó történet magnókazettákat, és így tovább.

Kémiai/fizikai vagy más tudományos mérések, kísérletek

Egy tanulóknak tervezett játékba az iskolai tematika elemeit is beleszerkeszthetjük. Maga a játék épülhet valamilyen történelmi kor vagy irodalmi sajátosság köré; tartalmazhatja földrajz vagy idegennyelv-oktatás elemeit. Ugyanez igaz a reáltudományokra is. A nyomozás során szükség lehet a további előrelépéshez valamilyen vegyi anyagok vagy fizikai mennyiség mérésére. Ezek a műveletek lehetnek valóságosak vagy pusztán jelképesek is. Már a tervezési szakaszban érdemes eldönteni, hogy a reáltudományok részét képezzék-e a játéknak, és ha igen, milyen mértékben, illetve mennyire fontos a műveletek valódi tudományossága. Ugyanakkor a hitelesség kérdése akkor is fontos, ha a játék nem valós tudományos műveleteket alkalmaz. Például ahhoz, hogy a játékosok kiderítsék, hogy egy pohár vízben található-e mérge, nem szükséges egy valóságos kémiai laboratórium, de ajánlott a hitelesség látszatát adó eszköz használata (pl.: egy LED égő ki-gyulladás, ha mérget érzékel). Az ilyen modulok olyanok számára lehetnek vonzóak, akik szívesebben manipulálnak tudományos készülékeket, minthogy élő karakterrel tárgyaljanak, szövegeket vagy térképeket értelmezzenek, vagy más, inkább humán jellegű feladatokat végezzenek.

Kooperációs feladatok

Általános szabály, hogy egy játék akkor jó, ha minden résztvevő egy időben aktívan részt vehet benne, kérdéseket tehet fel, érveket fogalmazhat meg, helyzeteket és feladatokat oldhat meg. Máskülönben az aktívabbaknak ugyan sikerélményben lesz részük, ám akik passzívak maradnak, azok számára ez az élmény elmarad. Ha a játék során facilitátort alkalmazunk, az ő egyik leg-főbb funkciója éppen az, hogy felügyelje a résztvevők aktivitását/

passzivitását, és megakadályozza a dominánsabb személyeket abban, hogy ötleteiket, döntéseiket és javaslataikat ráerőltessék a többiekre.

Az általános aktivitás biztosításának egy praktikus módszere a modulokon belüli részfeladatok kialakítása. Például ha a csoport egy karakterrel találkozik, egy résztvevő a környező tárgyakat megvizsgálva átnézheti a terepet, míg egy másik résztvevő érintkezik a karakterrel, és egy harmadik esetleg mobil eszközzel külső forrásból igyekszik információhoz jutni. Egy másik megközelítés, hogy a játék párhuzamosan futó feladatokat tartalmaz több kisebb, önállóan működő csapat számára. Ilyen esetben például mindegyik csapat segíthet egy hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személynek valamilyen művelet végrehajtásában. Ha a csoport kisebb létszámú, az ilyen jellegű párhuzamos feladatokat egy-egy résztvevőre is bízhatjuk, ám ez sokkal időigényesebb, mint ha több csapattag vesz részt egy feladat végrehajtásában.

Ennek ellenére kialakíthatók olyan feladatok is, amelyeket csakis az összes résztvevő együttes erejével lehet megoldani. Egy tízfős csoport esetén például adódhat egy 20 ponton rögzített kapu, mely csak akkor nyitható, ha mind a húsz ponton egyszerre mozdítják meg. Ez esetben mind a tíz ember mind a húsz kezére egy időben lesz szükség. Az ilyen jellegű feladatok vonzereje abban rejlik, hogy egyesítik a csoportot, és minden résztvevő hasznosnak érezheti magát egy közös erőfeszítés szükséges részeként.

IT eszközök

Mivel az IT eszközök egyre népszerűbbek a fiatalok körében, a játékban való alkalmazásuk nagymértékben növelheti annak vonzerejét. Tervezhetünk olyan feladatokat, amelyekben mobiltelefonon keresztül lehet valamilyen információhoz jutni, vagy olyan játékot, amelynek során egy központi irodával, játékbeli karakterrel kommunikálva kell végrehajtani feladatokat. Optimális esetben a résztvevők nem a saját készülékeiket használják a játékhoz, hiszen az elvonhatja a figyelmüket, illetve nyilvánosan megoszthatnak tartalmakat a játékkal kapcsolatban, mellyel elrontanák a későbbi résztvevők játékélményét.

Számos fiatal szívesebben készít fotókat, minthogy más emberekkel beszéljen, vagy szöveget értelmezzen. A nyomozó játék kiaknázhatja ezt, és beépíthet a játékba fényképkészítésen alapuló feladatokat. Egyes feladatokhoz helyszínekről, személyekről, tárgyakról készített képekre lehet szükség, és ez által a játékosok izgalmas és hasznos módon végezhetnek olyan tevékenységet, amely ismerős és élvezetes a számukra. Ha a fénykép- vagy videó készítés csupán egy részfeladat, a moderátornak vagy facilitátornak meg kell tudnia állapítani, hogy kik azok a résztvevők, akikhez közelebb áll az ilyen fajta vizualitás, mint a szövegértés, a logikai feladat vagy a kommunikáció, és elősegíteni, hogy a csoport az ő számukra delegálja ezt a feladatot.

A játék során alkalmazható számítógép is, amelyen a résztvevők információkat találhatnak, vagy amely segítségével kommunikálhatnak a külvilággal. A számítógép szolgálhat olyan „álmásként” is, amelyhez csak előzetesen teljesített feladatok lévén lehet hozzáférni, pl.: valamilyen (belépési) kód megszerzését követően. A számítógép tartalmazhat az üggyel kapcsolatos nyomokat, információkat (audio és video fájlokat), illetve az internet révén bővebb ismeretek szerzésére is használható. Ezen kívül szolgálhat állandó kommunikációs eszközként is (Messenger, Skype). Lehetséges például olyan játék, amelyben a játékosoknak a megoldást interneten kell elküldeniük egy harmadik félnek, mivel őket „bezárta” a szobába egy gonosz karakter.

Záró beszélgetés a résztvevőkkel és a hátrányos helyzetű csoport képviselőivel

Hasznos a nyomozó játék befejeztével lehetőséget biztosítani a résztvevők számára, hogy megoszthassák egymással tapasztalataikat, meglátásaikat és érzelmeiket. Ez egyrésztől szolgálhat a szervezők számára visszajelzés forrásául is, amelynek birtokában a játék esetleg továbbfejleszthető, másrészt mind a szervezők, mind a résztvevők számára alkalmat ad arra, hogy értékeljék a csoport teljesítményét, és végül, de nem utolsó sorban, hogy megbeszéljék a játék során megjelenő hátrányos helyzetű csoporttal és egyéb felmerülő társadalmi kérdésekkel kapcsolatos gondolataikat. A moderátoroknak ekkor készen kell állniuk, hogy esetlegesen kényes kérdéseket is megválaszoljanak, és arra ösz-

tönnözék a résztvevőket, hogy az olyan megjegyzéseiket is osszszák meg, amelyeket a játék során magukba fojtottak. Míg a játék során társadalmi témája kérdések csak közvetve, a küldetés vagy nyomozás mellékes elemeiként jelentek meg, a záró beszélgetés egyik fő funkciója, hogy ezekre a kérdésekre, valamint a résztvevők saját személyes hozzáállására, és a játéknak a valósághoz való viszonyára ráirányítsa a figyelmet. Mivel a csoport ekkor épp egy esetlegesen igencsak intenzív élményen esett át, a témák és kérdések, amikkel a játék során találkoztak, sokkal jobban megmozgatják, megihletik őket, mint ha ugyanezekről iskolai környezetben lenne szó.

Miután a résztvevők megosztják egymással tapasztalataikat és meglátásaikat, találkozhatnak a hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó karaktereket játszó személyekkel, akik ekkor már „nincsenek szerepben”. A csoportnak így alkalma nyílik rá, hogy vele, vagy a hátrányos helyzetű csoporttal kapcsolatban bármilyen kérdést feltegyenek neki, ő pedig további fontos információkat oszthat meg a csoporttal, személyes történeteket mesélhet nekik, amelyek nélkülözhetetlenek a hátrányos helyzetű csoportokkal szembeni hozzáállás formálásában. Ezek a találkozások a résztvevők körében általában igen népszerűek. Ha a záró beszélgetés nincs előre bejelentve, a résztvevők, akik még mindig valamelyest a játékélmény hatása alatt állnak, általában spontán nyíltsággal és az adott hátrányos helyzetű csoport iránti érdeklődéssel reagálnak rá.

VI. Tervezés, előkészítés, megvalósítás és utánkövetés

Tervezés

A társadalmilag érzékeny tematikájú nyomozó játék megtervezésekor az alábbiakat mindenképp figyelembe kell venni:

- Az ismeret közvetítési projekt célcsoportját (Milyen jellemző hozzáállással bírnak? Milyen üzenetet szeretnének közvetíteni? stb.)
- A célcsoport viszonyát az aktuális kérdéskörhöz (hátrányos helyzetű csoporthoz)
- A célcsoport erősségeit és preferenciáit
- A foglalkozás középpontjában álló hátrányos helyzetű csoportot
- A rendelkezésre álló szakterületeket, humán- és anyagi erőforrásokat, kapcsolati tőkét
- A létrehozni kívánt játéktípust (formai és stratégiai kérdések, helyszín(ek), résztvevők és munkatársak létszáma, karakterek/facilitátorok)

Miután ezeket a kérdéseket tisztáztuk, a további döntéshozatalba be kell vonnunk a munkacsoportunk többi tagját is. Talán a legfontosabb személyi kérdés az ábrázolni kívánt hátrányos helyzetű csoportot érinti. Természetesen a legjobb megoldás, ha a hitelesség érdekében az aktuális hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyeket is bevonunk a projektbe, és a hátrányos helyzetű csoportokat képviselő karaktereket ők maguk „játsszák el”, ily módon nem csak a megvalósításban, hanem a tervezésben és előkészítésben is részt vállalva. Ezzel nem csak azt érjük el, hogy a produkciónk hiteles lesz, hanem egyszersmind olyan munkatársakkal gazdagítjuk a csapatunkat, akik az adott cso-

port körülményeivel, problémáival, erősségeivel kapcsolatban hasznos javaslatok tehetnek, és gyorsan észreveszik, ha a játék narratívájába valamilyen helytelen, nem realiztikus, vagy előítéletesen alapuló elem kerül. Más szóval a hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyek bevonásával garantálhatjuk, hogy nem beszélünk a csoport helyett, hanem egyenlő felekként hallathatják a hangjukat. Mindazonáltal meg kell bizonyosodnunk a felől, hogy a kiválasztott hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személyek pozitív hozzáállással bírnak, ki vannak békülve saját identitásukkal, és fel vannak készülve a résztvevők esetlegesen provokatív kérdéseire és megjegyzéseire.

A hátrányos helyzetű csoportokhoz tartozó személyeken kívül érdemes bevonni nem formális oktatási szakembert, játékvezető szakértőt, és a játékban érinteni kívánt egyéb területek szakértőit (pl.: történelmi témájú játék esetén történészt) is. Természetesen bár egy személy több feladatot is elláthat (pl.: a nem formális oktatási szakember lehet hátrányos helyzetű csoporthoz tartozó személy), a játék minden egyes aspektusához rendelni kell legalább egy munkatársat.

A tervezési szakaszban különös figyelmet érdemelnek az alábbi szempontok:

- A játék erős felütéssel induljon!
- A díszlet, eszközök, nyomok, jelmezek, stb. passzoljanak a történethez!
- Az egyes feladatok és modulok más-más képességekre koncentráljanak, és ne legyenek se túl könnyűek, se túl nehezek!
- A játék történetében legyen csavar; ne legyen kiszámítható!
- A játék megoldása ne legyen előre egyértelmű!
- A hátrányos helyzetű csoportot képviselő karakterek sokfélék legyenek, szerethetőek, de ne túlzottan tökéletes jelleműek, és kapjanak hangsúlyt egyéni, személyes valamint a csoportjukra jellemző erősségeik is!

- A résztvevőknek legyen lehetőségük megbeszéléseket tartani, illetve legyen egy záró beszélgetés, amelyben a hátrányos helyzetű csoport képviselői is részt vesznek, és amely során nem csak a nyomozásról esik szó, hanem a karakterek által elmesélt történetekről, a szóban forgó csoportot sújtó körülményekről és kihívásokról, valamint erősségeikről is!
- A játék során a résztvevőknek legyen sikerélményük, érezzék át a közösségekben való aktív részvétel fontosságát, és tapasztalják meg a sokoldalú csoportok értékét!

A játék kerettörténetének felvázolása mellett fontos, hogy az egyes karakterek számára elegendő, sőt, a játék szempontjából feltétlenül szükséges mennyiséget meghaladó mennyiségű háttér-információt gyártsunk. Ha például a játék egy képzelte városban játszódik, annak lakói nyilván rengeteg mindent tudnak arról a városról és a benne lakó szomszédjaikról. A résztvevők ugyanis bármilyen kérdést feltehetnek a karaktereknek, nem csak olyat, ami a játékkal kapcsolatos, és aláaknázza hitelességüket, valamint a narratíva zökkenőmentességét is, ha ők ezekre nem tudnak felelni.

Végül pedig, miután rendelkezésre áll a történet és a megfelelő mennyiségű „felesleges” információ is, elkezdhetjük előkészíteni a nyomokat, jelmezeket, eszközöket, és minden más alkalmatosságot, amik a játékhoz szükségesek.

A facilitátorok és karakterek felkészítése

Minden olyan munkatársnak, aki a foglalkozás lebonyolításában is részt vesz, fel kell készülnie arra, hogy mi minden történhet meg élesben a résztvevőkkel való találkozás során. Nem csak arra kell felkészülniük tehát, hogy megtanulják a szövegüket és eljátsszák szerepüket, hanem arra is, hogyan kezelhetik az esetlegesen kialakuló problémás helyzeteket. Például azt, ha:

- a résztvevők nem találnak egy nyomot, nem jutnak el egy következtetésig, ami segítené a nyomozásban való további előrehaladást;
- a résztvevők túl korán közel kerülnek a megoldáshoz;

- a résztvevők között belső konfliktus alakul ki valamely véleményt, döntést, cselekvést, stb. illetően;
- a résztvevők konfliktusba kerülnek egy karakterrel vagy facilitátorral (esetlegesen a szóban forgó hátrányos helyzetű csoportra irányuló gyűlölet beszédet használnak);
- a résztvevők nem a karaktereket szólítják meg, hanem az azokat alakító személyeket;
- egyes résztvevőknek negatív a hozzáállása, unatkoznak, stb.;
- egy nyom elvész, valamely technikai eszköz nem megfelelően működik;
- a résztvevők megszegik a játékszabályokat (pl.: agresszívan viselkednek; elhagyják a csoportjukat; olyan tárgyakhoz nyúlnak, amikhez nem szabadna).

A felkészülés során érdemes megtárgyalni az összes érintett munkatárssal, hogyan lehet kezelni az ilyen helyzeteket. A csapat az egyes modulok és feladatok tesztelése közben lehetséges jeleneteket improvizálva is készülhet az ilyen jellegű esetekre. Ha munkatársaink már a felkészülés alatt szembesülnek kényes helyzetekkel, sokkal hatékonyabban lesznek képesek reagálni rájuk, ha valóban előfordulnak egy tényleges játék során. Ellenkező esetben pedig megnyugodva tapasztalhatják, hogy a valóságban nem is olyan elvetemültek a résztvevők, mint akikkel készültek szembeszállni. Érdemes bevonni egy tapasztalt moderátort, aki tanácsot adhat abban, hogyan lehet provokatív viselkedésre reagálni, a megingott lélekjelenléte visszanyerni, kérdéseket elhárítani, és hogy hogyan segíthetnek az egyes karakterek, munkatársak egymásnak.

A feladatoknak se túl könnyűnek, se túl nehéznek nem szabad lenniük, és fontos, hogy pontos képünk legyen a teljes játék és az egyes modulok időigényéről. Ami ezek dinamikáját illeti, az egymást követő modulok optimális esetben különböző hosszúságúak; egy időigényesebb feladatot jó, ha egy könnyebb feladat követ. Így tehát természetesen az előkészítési szakaszt a felada-

tok kipróbálása és tesztelése kell, hogy lezárja annak érdekében, hogy felmérjük valós nehézségi fokukat és időigényüket.

Próbajátékok és végső igazítások

A játék befejezése előtt tesztelési fázist kell beiktatni, mely próbajátékok lebonyolítását jelenti. A próbajátékokban a játékok során ténylegesen használatra kerülő kellékeket, jelmezeket és technikai eszközöket kell használni annak érdekében, hogy minden esetleges hiba kiszűrhető legyen mire megkezdődnek a valódi játékok. Ilyenkor a saját csapatunkon kívülről érkező észrevételek és javaslatok nélkülözhetetlenek. Ha huzamosabb ideig foglalkozik egy adott projekttel, belső szemlélőként még a tapasztalt játékszervezőnek is nehezebb lehet megítélnie, hogy egy adott modul túl hosszú, vagy túl rövid ideig tart, túl nehéz, vagy unalmas; hogy egy karakter szimpatikus, vagy sem; hogy a történetben a csavar elég meglepő-e, stb. Ezért azt javasoljuk, hogy ismerősökből és/vagy munkatársakból álló csoportok részére tartsunk próbajátékokat, és előzőleg figyelmeztessük őket, hogy nyitottan és pozitívan álljanak a játékhoz, mivel az még nem a tökéletes, befejezett verzió. Félkomoly alaphangulat megteremtésével biztosíthatjuk, hogy a „próbajátékosoknak” pozitív élményben lesz részük, és így hasznos visszajelzéseket kaphatunk tőlük a játékkal kapcsolatos szükséges fejlesztéseket illetően.

A próbajátékok végeztével tartsunk megbeszélést, amelynek során átbeszélhetjük a résztvevők tapasztalatait, és meghallgathatjuk a javaslataikat! A megbeszélésen jelen lehet a játék lebonyolításában résztvevő összes munkatársunk, hiszen mind egyenlő felek a projekt keretén belül. Mindazonáltal megvan annak is az előnye, ha korlátozzuk a beszélgetésben résztvevők számát. Nem minden visszajelzés lesz feltétlenül hasznos ugyanis, és elhangozhatnak olyan megjegyzések is, amelyek esetleg sértően hatnak a próbajátékban amúgy is elfáradt munkatársakra. Akárhogyan is döntünk, előbb-utóbb a projektben résztvevő teljes csapattal is tartani kell egy megbeszélést, amelyen nem csak közvetíthetjük a „próbajátékosok” észrevételeit, de a saját tapasztalataikat is kifejtethetik, a jót és a rosszat egyaránt; hogy milyen nehézségekkel találkoztak, és hogyan lehetne ezeket leg-

közelebb hatékonyabban kezelni. Ezeknek a megbeszéléseknek, illetve saját megfontolásaink alapján úgy dönthetünk, hogy a játék végső formájához igazítunk a történeten, a feladatokon, esetleg a karakterek viselkedésén.

Megvalósítás és utánkövetés

A moderátorok, játékvezetők, és színészeken túl gondoskodjunk olyan személyzetről is, akik segítségünkre lehetnek a vendégek fogadásában, ellátásában, és egyéb praktikus feladatokban! A csapatunk jóval a résztvevők előtt érkezzenek a helyszínre, hogy legyen elég idő egy végső, motiváló eligazításra! Ez után minden munkatárs öltözzön át a szükséges jelmezbe, majd foglalja el a játéktérben meghatározott pozícióját, mielőtt még a résztvevők megérkeznek!

Ha egy napon több játék is megrendezésre kerül, biztosítanunk kell, hogy az egyes játékok között van elegendő idő, hogy a résztvevők kifújhassák magukat és megbeszélhessék a tapasztalataikat. Eközben arról is meg kell bizonyosodnunk, hogy minden a játék során használt kellék, nyom, stb. a következő játék előtt visszakerül a helyére, és hogy az előző csoport nem hagyott a játéktérben oda nem tartozó holmit. Hasznos elővigyázatosság, ha a játék során használt legfontosabb nyomokról, kellékekről, és eszközökről legalább egy pótdarabot tartunk az esetre, ha az eredeti elveszne, vagy a játék során meghibásodna.

A játék végeztével köszönjük meg a résztvevőknek illetve a munkatársainknak a játékot, és kérjük tőlük visszajelzést! A záró beszélgetést követően a résztvevőket meg lehet kérni, hogy töltsenek ki névtelen kérdőívet a tapasztalataikról és javaslatokról a játék további fejlesztése, illetve a csapat további okulásá érdekében. Az értékelési folyamat eredményeinek összegzése révén felvázolhatjuk egy adott projekt esetleges továbbfejlesztését.

Ha a résztvevőktől elkértük és megadták az email címüket, kapcsolatba léphetünk velük, hogy meghívhassuk őket jövőbeni eseményekre, illetve, ha valaki mélyebb érdeklődést fejez ki egy

adott társadalmi kérdés vagy hátrányos helyzetű csoport iránt, összeköthetjük őket a megfelelő szervezetekkel vagy szakértőkkel. Ha vendégeink között voltak például iskolai osztályok, vagy nonprofit szervezetek munkatársai, hatékony utánkövetés révén további felkéréseket kaphatunk az adott játékra, sőt, akár új projektekre való megbízást is.

VII. Gyakorlati javaslatok

Biztonság

A játék helyszínét előzetesen fel kell mérni. Meg kell vizsgálni minden környező teret és tereptárgyat, hogy kizárhassuk a baleset lehetőségét. Beltéri játék esetén győződjünk meg róla, hogy az ablakok és ajtók rendesen nyílnak, a lépcsők biztonságosak, stb.! Ha a játék résztvevői gyerekek, fontolóra kell venni, hogy alkalmas-e a tér arra, hogy gyerekek játsszanak benne. A tér méretei nem csak biztonsági, de kényelmi szempontból is fontos. Fontolóra kell venni, hogy az adott korcsoporthoz viszonyítva hány résztvevő fér el kényelmesen.

Lakatok és kulcsok

Válasszuk ki a használni kívánt lakatokat és kulcsokat! Egy játékon belül nem ajánlott háromnál több lakatot alkalmazni. Ne feledjük, hogy lakat helyett titkos dobozt, vagy saját magunk által tervezett konstrukciókat is használhatunk!

Egy lakat kiválasztásánál mindig fontoljuk meg, hogy a kinyitása meghaladja-e az adott korcsoport képességeit! Hat éves kor alatti résztvevők kezébe például nem ajánlott lakatot és kulcsokat adni. Az ő esetükben inkább más, motoros képességeket fejlesztő feladatot érdemes alkalmazni. Mindig legyen kéznél pótkulcs és pótlakat, és ezeket jól elrejtve, egy külön elzárt térben tartsuk, ahol a résztvevők nem bukkanhatnak véletlenül rájuk! Például nem ajánlatos, hogy a játékvezetők a zsebükben tartsanak egy kulcsot, amire szükség van a játék során. Az ilyen kulcsokat a játéktértől távol kell tartani, hogy pótolni lehessen az eredetit, ha játék közben nyomuk vész. Ugyanez igaz más eszközökre, például elemekre, UV lámpákra, széfekekre, stb. nézve is.

Szerződés

Biztonsági kérdések tekintetében mindig a megrendelővel kötött szerződéshez tartunk magunkat! Ha iskolásokkal vagy fiatalokkal

dolgozunk, a tanár vagy oktatási intézmény felelősségét kell magunkra vállalnunk. Tanulmányozzuk az adott országban hatályos törvényi biztonsági előírásokat, és hivatkozunk ezekre a résztvevőkkel kötött szerződésünkben!

Különleges igények

A tanárokat és szülőket minden korosztály esetében (lehetőleg előre) meg kell kérdezni afelől, hogy van-e különleges igényekkel rendelkező gyermek, és amennyiben van, a játékba be kell vonni egy erre szakosodott munkatársat. Általánosságban figyeljünk oda, hogy melyik gyermeknek van szüksége több támogatásra vagy törődésre! Ezen kívül mivel lehetséges, hogy némely résztvevőt korábban valamilyen trauma ért, ügyeljünk arra, hogy egy olyan játék során, amelyben például gyilkosságról vagy halálról esik szó, ne hozzunk létre olyan helyzetet, amellyel felidézhetjük ezt a traumát. Mindez tehát azt is jelenti, hogy valamilyen szinten tisztában kell lennünk a résztvevők hátterével is.

IT eszközök

Ha a játék online eszközöket használ, bízunk meg IT szakembert, hogy kiküszöbölje a technikai hibalehetőségeket, és az esetleges meghibásodások esetére alternatív megoldásokat dolgozzon ki! Fontos, hogy olyan játékvezetőt alkalmazzunk, aki ért az improvizációhoz az esetre, ha mégis minden eszköz és tartalom megoldás csődöt mondana, hogy képes legyen a narratíva keretén belül maradván tovább vezetni a játékot.

A játék kereteinek megtartása

Soha ne lépjünk ki a játék keretéből, narratívájából! Soha ne kommunikáljuk, hogy ez csak játék, vagy nevezzük a játékosokat játékosoknak! Ha kitalált neveket használunk, ügyelni kell arra, hogy ezeket a résztvevők rendesen meg tudják jegyezni. Ügyeljünk továbbá arra is, hogy a színészek se saját nevükön szólítsák egymást! Ha ez gondot jelent bármelyikük számára, akkor inkább a saját nevüket használják!

Különleges eszközök

A játék során különleges effekteket (pl.: jég, tűz, ha szükséges, esetleg állatok, stb.) csakis a hatályos jogszabályokat betartva alkalmazhatunk. Ügyeljünk arra, hogy minden lehetségesen felmerülő veszéllyel számoltunk, és hogy az effektek csakis a szándékolt helyen és időben fordulhatnak elő!

Időkeret és ellátás

A játék időkerete szintén olyan tényező, amelyet egyes korcsoportokhoz kell igazítani. A 6 éves és ennél fiatalabb korcsoport esetében nem javasolunk egy óránál hosszabb foglalkozást. A 6-8 éves korosztályt bevonhatjuk akár másfél óráig tartó játékba is, ám mind a fiatalabb gyermekeknél, mind a 6-8 éveseknél be kell iktatni a játékba olyan „szüneteket”, amelyek alatt ehetnek, ihatnak, és használhatják a mosdót. A 8 évnél idősebb korosztály számára 1-3 órás játékokat ajánlunk, szintén szünettel. A fiatalok és felnőttek akár napokig tartó programokban is részt vehetnek, ha a játék története ezt megindokolja. Minden esetben biztosítani kell a résztvevők számára megfelelő mosdóhoz való hozzáférést. Ha a játékhoz különleges ruházat vagy eszköz szükséges, erről mindenképpen előzetesen tájékoztatni kell a játékosokat. A hűvösebb hónapokban a játékosokat figyelmeztetni kell, hogy hozzanak meleg ruhát, ha az adott játék egy része a szabadban zajlik. Biztosítani kell olyan helyiséget vagy egyéb teret, ahol a résztvevők és egyéb vendégek elhelyezhetik ruháikat és holmijukat.

Függelék

Társadalmi innováció:

Komplex nyomozójátékokat fejlesztünk szociológusokkal, kutatókkal, civil szervezeti partnerekkel együttműködve társadalmi témák mentén. Akár több éves kutatói munka is megelőz egy-egy ilyen játékot. Ezek a nyomozások problémamegoldó, gondolkodtató jellegűek, egymásra való odafigyelésre nevelnek. Történelmi korszakokat tárnak fel, vagy a saját korunkra reflektálnak. Sok esetben hátrányos helyzetű, vagy sérülékeny csoportok is részt vesznek a játékok létrehozásában.

Ezekben a komplex nyomozásokban többféle non-formális képzési módszert ötvöztünk, a drámapedagógia, interaktív színház, film, élőkönyvtár, cirkuszpedagógia eszköztárával is élünk.

A Detectivity társadalmi nyomozójátékai:

Minden korosztálynál, minden adott közegnél különféle témák jelenhetnek meg hangsúlyosabban, de alapvetően minden típusú játékos oktatásnál fontos, hogy a csoportkohéziós elemek, mellett -melyek szintén ösztönzik természetesen az egymásra figyelmet és így növelik a toleranciára való hajlamot- megjelenjenek olyan alapvető értékek, amelyek a gyermekek, fiatalok érzékenységi szintjét mélyítik.

Jelenleg futó társadalmi tematikájú Detectivity játékok: A Zóna, Teleki Téri nyomozók, Vörös Szalon, Rács

Rács

A rendőrségre érkezel, nyílt nap alkalmával. Rendőrségi asszisztens fogad őket, aki megmutatja a nyomozás során alkalmazott eszközöket. Nincs itt a főnyomozó, de távollétében is betekintést nyerhetsz egy most folyó ügybe. A nyomozó falra írt vázslatai alapján összerakhatod, hogy mi történt, ki a gyanúsított, akihez kapcsolódóan tárgyi és tanúvallomások is előkerülnek.

És még egy zárka is van.

A téma egy átlagos hazai faluban zajló szegregált körülményeket idéz fel. A kidolgozásban Az UCCU roma szervezet szociológusainak háttérmunkája segített. **Az Autonómia Alapítvány és a Detectivity közös projektje.**

Bizonyos feladatok megoldásához logikára, másokhoz kezűgyesésre, illetve kommunikációs vagy kapcsolatteremtő készségekre, térlátásra, memóriára vagy más készségekre van szükség.

Teleki Detectivity – Teleki téri nyomozók”

Az interaktív sorstörténeti nyomozás során a Teleki tér környékét barangolhatjátok be és ismerhetitek meg jobban, kerülhettek kapcsolatba a múltjával. **A Gláser Jakab Emlékalapítvány és a Detectivity** csapata által közösen fejlesztett játékban egy korabeli rejtélyt kell felderítenetek.

A Teleki-tér nyüzsgő piacán hajdan bármit el lehetett cserélni, a legizgalmasabb figurák találkahelye volt. De vajon mik is történetek ezen a környéken valójában?

A játék a helyi zsidóságon keresztül tár fel egy adott kort, és mutatja be különböző népcsoportok és vallások békés együttélését és így toleranciára nevel. A Teleki téri utolsó szefárd imaház a Magyar Tudományos Akadémia Társadalomtudományi Kutatóközpont Szociológiai Intézetével együttműködve tárta fel a kerület századeleji sorstörténeteit.

A játék központi helyszíne a Teleki tér valaha nyüzsgő környéke, ahol megtelepedtek az Osztrák-Magyar Monarchia más vidékeiről, városaiból származó szegényebb zsidók, hogy javarészt mint kispáros vagy kiskereskedő próbáljanak szerencsét. Itt volt a "Tangó", a híres-hírhedt ócskapiac, de volt itt állatvásár és börze is. Ezt a hajdan virágzó és életteli világot egy interaktív nyomozójáték keretében idézzük fel számotokra. Mintha időutazók lennének, a különös történetek elérnek minket az élő nyomozójátéka során, miközben együtt bejárjuk a környéket, és a múlt keveredik a saját jelenünkkel.

A fantázia és a valóság határán ti magatok deríthetitek ki a rejtélyt.

Egy interaktív sorstörténeti nyomozás, ahol mindannyian szereplőkké váltok!

Zóna

Metropolis város polgármesterének a fia eltűnt tegnap a Zóna közelében. Amennyiben megtalálják a polgármester fiát vagy azokat akik elrabolták/megölték a Zónában, akkor elkerülhetik hogy a polgármester elkezdjen egy teljes támadást a Zóna egész lakossága ellen. Nagyon rövid idejük van a nyomozóknak, mielőtt a rendőrség megérkezik és megtámadják az embereket. Ezért egy közösségi nyomozás keretében lehetőség nyílik a város Zónába telepített lakóinak kihallgatására! Lény objektív és megtudhatod, mi történt!

Utad során szükséged lesz kritikai gondolkodásra, fejlesztheted ismeretedet kiszolgáltatott csoportokkal szemben.

A projekt előkészítését az EGT Norvég Civil Alap támogatási rendszereinek alapkezelői irányították Magyarországon (köztük az Autonomia Alapítvány, akivel a Detectivity állandó együttműködést hozott létre).

Vörös szalon: A Magyar Tudományos Akadémia és a Detectivity programja

Egy krimi a hetvenes évek Magyarországnak mindennapjairól. Az izgalmak közepette szinte elfelejtetted, hogy tanulsz is: megismered a hetvenes évek Magyarországnak mindennapjait, ami a nagyszüleid számára maga volt a valóság. A korszak baráti köreinek, viszonyrendszereinek, tárgyainak, foglalkozási köreinek ismerete, mind hozzájárul a hazai Kádár-korszak és egyéb volt szocialista országok háttérének bemutatásához.

Ez egy valódi időutazós játék, különféle kommunikációs technikákkal. A kortörténeti dokumentumok mellett meglepő logikai feladványok várnak, valódi csapatmunkára van szükség a történet felfejtéséhez!

A nyomozás az MTA tudományos kutatásait dolgozza fel. A nyomozáshoz igény szerint teljes kiállítási anyag is kapcsolható

A szellem útja

A Zsidó Történelmi Társaság múzeumi tereiben zajló nyomozás szakmai partnerei a **Teleki Téri kutatók, a Gláser Jakab Emlékalapítvány tagjai**, akik a *Detectivity* játéktervezőit segítették. A program során a résztvevők egy időutazásban vesznek részt. A múltba kerülve találkoznak egy karakterrel, aki az 1940-es években a túlélésért küzd. A résztvevők végigkísérik a karakter útját amint megpróbál megmenekülni. Követjük aszereplőnket, amint egy bérházban intézi a dolgait. Szabóhoz megy, nyomdász ismerősét látogatja, stb. A program résztvevői bepillanthatnak a korabeli zsidó élet mindennapjaiba egy olyan korszakban, amikor még virágzik a zsidó kultúra, de minden hamarosan megváltozik és eltűnik. A résztvevők nem csak megfigyelők, segíthetnek a karakternek elérni a célját. A jelenbe visszaérve pedig kiderül, hogy mi lett a karakter sorsa.

lektorálta, fordította:
Hanák János

könyvterv, tördelés:
Ribényi Gergely



Ezt az anyagot Simor Ágnes és Illés Márton írta Hanák Anna konzulensként segítette a megszületését.

Ez az anyag az Autonómia Alapítvány koordinációjával jött létre hozta létre együttműködve a Detectivityvel, a Promitheas Institute-tal, az Infinite Oppportunities Associationnel és az Open Societyvel a 'Gamification 4 Inclusion and Active Citizenship' projekt (2017-3-HU01-KA205-046883) keretein belül.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármennemű felhasználásáért.
