

DrámaLabor

A Magyar Színház Ifjúsági- és Családi Színház színházi nevelési műhelye

William Shakespeare: Rómeó és Júlia

Kosztolányi Dezső fordítása, Mészöly Dezső fordítása részleteinek felhasználásával.

TANÁRI SEGÉDANYAG

2025

A Magyar Színház elkötelezett a fővárosi és vidéki iskolákkal való nyitott és eredményes együttműködés iránt. Kiemelten fontosnak tartjuk, hogy olyan előadásokat is műsorra tűzzünk, amelyek szorosan kapcsolódnak a tantervhez, és támogatják az iskolai oktatást. Külön figyelmet fordítunk arra, hogy a kötelező olvasmányok színpadi adaptációival segítsük a diákokat az irodalmi művek mélyebb megértésében és élményszerű feldolgozásában. Az ilyen előadások lehetőséget kínálnak arra, hogy az irodalom tantermi keretei kitáguljanak, és a színház művészi eszközei által új perspektívából mutassák be a művek időtlen értékeit és aktuális üzeneteit.

DrámaLabor Műhelyünk célja, hogy partnerként támogassa az oktatás sokszínűségének erősítését és a diákok holisztikus fejlesztését, színházpedagógiai és művészetközvetítői munkájával. Jelen tanári segédlettel szeretnénk hozzájárulni ahhoz, hogy azok a pedagógusok és diákok is betekintést nyerjenek Shakespeare *Rómeó és Júlia* című művéhez kapcsolódó színházi világba, akik számára nem elérhető az előadásainkhoz kapcsolódó foglalkozásokon való részvétel. Célunk, hogy az iskolai kereteket kiegészítsük inspiráló gondolatokkal, kreatív játékokkal és olyan eszközökkel, amelyek gazdagítják a tanulási élményt.

A segédletben található gyakorlatok és ötletek a drámapedagógia jól bevált konvencióira épülnek, amelyek nemcsak a drámapedagógiai képzettséggel rendelkező tanárok számára hasznosak, hanem azok is bátran alkalmazhatják, akik most ismerkednek ezzel a módszertannal. Kiegészíti az iskolai tanórák kereteit, és hasznos ötletekkel, játékokkal, valamint új formákkal támogatja a tanulási folyamatot. Ehhez mindössze nyitottság, lelkesedés és egy kis játékkedv szükséges. A többit bízunk a diákokra – az ő kreativitásuk és energiájuk megtölti a kereteket élettel.

Bízunk benne, hogy segédletünk hasznos és inspiráló eszközzé válik az osztályteremben, és reméljük, hamarosan személyesen is találkozhatunk a DrámaLabor programjain!

Barátsággal,

A DrámaLabor csapata

Tartalom

Rómeó és Júlia az iskolában.....	5
Rómeó és Júlia a Magyar Színházban.....	5
Ráhangoló játékok.....	6
Kreatív feldolgozás	8
További drámapedagógiai ötletek	11
Kreatív projekt.....	15
Feldolgozó foglalkozások a Magyar Színházban.....	16
SZEREPOSZTÁS	17

M A G Y A R S Z Í N H Á Z



WILLIAM SHAKESPEARE

RÓMEO ÉS JÚLIA

KISS ANNA GIZELLA WETTSTEIN MÁRK EPERJES KÁROLY PAVLETITS BÉLA HAUMANN MÁTÉ TROKÁN ANNA VICZIÁN OTTÓ
DÍZLET SZÉKELY LÁSZLÓ JELMEZ HÁTKAI ERZSÉBET ZENEKÉZELŐ BUCSZ MAGOR DRAMATURG DERES PÉTER KÖRÉDORRÁHA FÜLÖP TÍMEA VILÁGÍTÁSTERVEZŐ MADARÁSZ (MADÁRI) JÁNOS RENDEZŐ ADRIAN LESTYÁN LUCÁ
RENDEZŐ: EPERJES KÁROLY KOSSUTH- ÉS JÁSZAI MARI-DÍJAS

Rómeó és Júlia az iskolában

Shakespeare Rómeó és Júlia című drámája a középiskolai tananyag egyik meghatározó műve, amely a szerelem, a sors és a társadalmi elvárások kérdéseit vizsgálja. A történet fiatal hősei olyan dilemmákkal szembesülnek – családi kötelesség, tiltott szerelem, végzet és lázadás –, amelyek a mai diákok számára is relevánsak.

A mű nemcsak irodalmi értéke miatt fontos, hanem azért is, mert lehetőséget ad az érzelmi és erkölcsi kérdések megvitatására. A tragédia témái – generációs konfliktusok, döntéshozatal és következmények – segítik a fiatalokat abban, hogy saját életükhöz is kapcsolódjanak.

Az iskolai feldolgozás lehetőséget ad a diákoknak arra, hogy ne csupán olvassák, hanem aktívan át is éljék a történetet. Az interaktív módszerek, például dramatikus játékok, érvelési gyakorlatok és szerepjátékok segítenek elmélyíteni a mű mondanivalóját. Így a diákok különböző perspektívákból vizsgálhatják a történetet, és megérthetik, hogy a társadalmi normák és a családi elvárások milyen hatással lehetnek az egyéni döntésekre.

Rómeó és Júlia a Magyar Színházban

Érdekes lenne egyszer összeszámolni, hány feldolgozás készült a világirodalom legcsodálatosabb szerelmi drámájából, a Rómeó és Júliából. A történet számtalan rendező, koreográfus, zeneszerző fantáziáját megmozgatta már. A Magyar Színház különleges hangsúlyt fektet a klasszikus művek ápolására, éppen ezért Eperjes Károly rendezése korhű díszletekkel és lenyűgöző jelmezekkel kelti életre a korszakot, hogy az időtlen történet újra és újra emlékeztessen minket a szerelem szépségére és a sors könyörtelenségére.

Eperjes Károly hitvallása szerint, amikor az ember arra veszi a bátorságot, hogy megmondja, mi a jó és mi a rossz, akkor könnyen összekeveredhetnek a humán és az isteni értékek. Ezért alkotótársaival együtt arra törekedett, hogy pontosan megmutassa, visszaadja, ne pedig újraértelmezze a drámát. „Egy Shakespeare mű annyira gazdag, annyira összetett, hogy minden élethelyzetünkben, életkorunkban és állapotunkban új és új részleteket fedezünk fel benne, amelyek akkor is elementáris erővel tudnak hatni, amikor az ember már betéve tudja a történetet.”

A Magyar Színház pedagógusok számára készült segédlete egy olyan ötletgyűjtemény, amelynek célja, hogy inspirálja és támogassa a tanárokat az irodalmi és színházi témák feldolgozásában. A benne szereplő játékok és feladatok szabadon alakíthatók és variálhatók az osztályok igényeihez és tanítási céljaihoz igazodva. Az ajánlások nem kötelező érvényűek, hanem kiindulópontként szolgálnak, hogy a pedagógusok a kreatív foglalkozások során új eszközöket fedezhessenek fel a tanulók bevonására és az irodalmi művek mélyebb megértésére.

Ráhangoló játékok

A ráhangoló játékok fontos szerepet töltenek be a csoportdinamika megalapozásában, a figyelem összpontosításában és az előadás témájára való rávezetésben. Ezek a feladatok segítik a résztvevőket abban, hogy aktívabban kapcsolódjanak az előadás világához, miközben biztonságos és támogató légkört teremtenek.

Asszociációs játék

A játék az asszociáció és a szabad gondolkodás eszközével teremti meg a közös reflexió lehetőségét a Rómeó és Júlia című darabról vagy az adott színházi élményről. Az előadás vagy a darab témáihoz kapcsolódó érzelmek és gondolatok előhívása.

Menete: Az osztály tagjai egymás után megosztanak egyetlen szót, amely az előadásról, a Rómeó és Júlia történetéről vagy a közös élményről jut eszükbe. Az elhangzott kulcsszavakat rögzíthetik a táblán, hogy későbbi feladatokhoz is felhasználhatók legyenek.

Gondolattérkép készítése

A játék az előadáshoz kapcsolódó kulcskérdések és témák mélyebb megértését célozza meg, miközben a résztvevők közösen reflektálnak a darabban felmerülő központi kérdésekre és fogalmakra. A gondolattérkép készítése segít rendszerezni a csoport gondolatait és elősegíti a kreatív, együttműködésen alapuló tanulást.

Menete: A pedagógus felír a táblára néhány központi kérdést vagy kulcsszót (pl. „viszály”, „szerelem”, „döntés”, „felelősség”, „család”, „halál”, „elvárás”), amelyhez a diákok asszociációkat gyűjtenek. A diákok szabadon megosztják gondolataikat vagy akár konkrét példákat is felhozhatnak az előadásból, amelyek kapcsolódnak ezekhez a fogalmakhoz. Az asszociációkból egy strukturált gondolattérkép készül, amely a későbbi elemzések alapjául szolgálhat.

- Mit jelenthet ez a fogalom az előadás szempontjából?
- Hogyan kapcsolódik a karakterek döntéseihöz vagy a történet konfliktusaihoz?
- Van-e kapcsolódó személyes tapasztalatotok vagy más művészeti példátok?

Tipp: Használjunk színes papírt, hogy vizuálisan is kiemeljük a kapcsolódó fogalmakat.

A történet közös összefoglalása és tisztázó beszélgetés

Tekintsük át közösen az előadás cselekményét, tisztázzuk a szereplők közötti kapcsolatokat, valamint beszéljük át azokat a jeleneteket vagy részleteket, amelyek esetleg kérdéseket vetettek fel bennük.

Menete:

- Kérdések segítségével rekonstruálják a történetet:
 - * Hogyan kezdődött a dráma?
 - * Mi történt a végén?
- Nevezzék meg a tragédia kulcsszereplőit, és röviden beszéljék meg, milyen szerepet töltek be a műben, darabban:
 - * Van-e „szerelem első látásra”?
 - * Milyen konfliktusai voltak?
 - * Milyen szerepet játszik a társadalmi elvárás és a tradíció a szereplők életében?
- A karakterek közötti kapcsolatok és motivációk tisztázása:
 - * Engedelmeskedni tartoznak-e a gyermekek szüleiknek?
 - * Mi az, amit elvárhat, esetleg van-e olyasmi, amit megkövetelhet a szülő a gyerekeitől?
- Idézzék fel a történet fontosabb jeleneteit, mi történt ezekben:
 - * Melyik volt a legfeszültebb jelenet?
 - * Miért volt az fontos a történetmenet szempontjából?
- A különböző korok hogyan gondolkodtak a szerelemről és a házasságról?
 - * A jó házasság/tartós kapcsolat alapja a szerelem?
 - * Mi az a kényszerházasság?
- Ma elképzelhető, hogy a szülők tiltanak valakitől, aki tetszik nekünk?
 - * Miért? Milyen okai lehetnek?
 - * Milyen okok akadályozhatják meg manapság, hogy két azonos helyen élő, szerelmes fiatal egymásé lehessen, és ha akar, összeházasodhasson?
- Milyen dolgok miatt lázadhat ma egy kamasz a szüleivel szemben?
 - * Hová tud fordulni egy kamasz a problémáival, ha a szülei nem számíthat?
 - * Mit nevezünk családon belüli erőszaknak?
 - * Mit tehet az áldozat az agresszorral szemben?
- Összefügghet-e egy család sorsa a hatalomhoz, politikához való viszonyával?
 - * A hatalmi játszmák hogyan befolyásolhatják a magánéletünket?

Tipp: A beszélgetés során érdemes figyelni arra, hogy minden diák hozzászólhasson, és a különböző nézőpontokat is felszínre hozhassák.

Kreatív feldolgozás

Közös beszélgetés

A mű a világirodalom egyik legismertebb szerelmi története, amelyben a sors, a családi viszály és a fiatalok szenvedélyek összefonódnak. A történet Veronában játszódik, két ellenséges család, a Capulet és a Montague viszályának árnyékában.

Elevenítsük fel az osztállyal ezt a szövegrészt:

KAR

(jön) Két nagy család élt a szép Veronába,
Ez lesz a szín, utunk ide vezet.
Vak gyűlölettel harcoltak hiába,
S polgárvér fertezett polgárkezet.
Vad ágyékukból két baljós szerelmes
Rossz csillagok világán fakadott,
És a szülők, hogy gyermekük is elvesz,
Elföldelik az ősi haragot.
Szörnyű szerelmüket, mely bírhatatlan,
Szülők tusáját, mely sosem apad,
Csak amikor már sarjuk föld alatt van:
Ezt mondja el a kétórás darab.
Néző, türelmes füllel jöjj, segédkezz,
És ami csonka itten, az egész lesz.

Indítsuk a beszélgetést általános kérdésekkel prologushoz kapcsolódóan, például:

- Hogyan segíti a nézőt/olvasót abban, hogy megértsék a történet főbb motívumait és konfliktusait?
- Hogyan készíti fel az előhang a közönséget a tragédia elkerülhetlenségére?
- Milyen szimbólumok vagy utalások jelzik a sors irányítását?
- Milyen eszközökkel utal Shakespeare arra, hogy a két ellentétes érzelem – szerelem és gyűlölet – hogyan hatnak egymásra és formálják a szereplők életét?
- Mi a szerelem ára?
- Hogyan befolyásolják a társadalmi elvárások az egyéni döntéseket?
- Ma elképzelhető, hogy a szülők tiltanak valakitől, aki tetszik nekünk?

Vitaszínházi forma osztálytermi keretek között

A vitaszínház egy interaktív színházi nevelési forma, amely lehetőséget ad a résztvevőknek, hogy aktívan bekapcsolódjanak egy történet vagy konfliktus feldolgozásába. Középpontjában egy eldöntendő kérdés áll, mellyel kapcsolatban állást kell foglalniuk a diákoknak. A részvétel mindenki számára élvezhető és izgalmas, mivel azzal is kifejezhető a témával kapcsolatos vélemény, hogy az osztályterem mely részén foglalnak helyet. A cél nem a „helyes válasz” megtalálása, hanem a különböző nézőpontok megértése, a kritikai gondolkodás fejlesztése, valamint a diákok önálló döntéshozatalra való bátorítása.

Menete:

A pedagógus tesz két ellentétes, akár provokatív állítást. Például:

- *Létezik szerelem első látásra. vs. Nem létezik szerelem első látásra.*
- *A szülők beleszólhatnak gyermekeik döntésébe. vs. A szülők nem szólhatnak bele gyermekeik döntésébe.*
- *A társadalmi elvárások befolyásolják döntéseinket. vs. A társadalmi elvárások nem befolyásolják döntéseinket.*
- *Júlia helyesen döntött. vs. Júlia helytelenül döntött.*

Fizikai állásfoglalás: a diákok két oldalra állnak az állítás alapján, amelyikkel egyetértenek.

A diákok érveljenek: miért az adott oldalt választották? És próbálják meggyőzni egymást az igazukról. Engedjük, hogy aki szeretne, „átsétáljon” a másik oldalra, ha meggyőzi valaki érve.

Forró székes játék

Ez a drámapedagógiai forma remek lehetőséget nyújt a diákok számára, hogy egy karakter bőrébe bújjanak, és mélyebben értelmezzék annak motivációit, érzéseit vagy döntéseit.

Cél: A karakterek érzelmi világának és motivációinak mélyebb megértése.

Menete: Egy diák egy karakter bőrébe bújva ül a „*forró székre*” a többiek pedig kérdéseket tesznek fel neki a karakter döntéseivel, érzelmeivel, szándékaival vagy múltjával kapcsolatban, pl.:

- *Rómeó, hogyan érezted magad, amikor először találkoztál Júliával, és miként változott meg a véleményed a szerelemről?*
- *Júlia, hogyan hatott rád, amikor Rómeóval találkoztál? Befolyásolta a döntéseidet, hogy ő a Montague család tagja?*
- *Capulet, mit gondolsz a lányod választásáról? Hogyan érezted magad, amikor megtudtad, hogy Júlia Rómeóba szerelmes?*
- *Mercutio, miért érezted fontosnak, hogy a családi viszályt félretegyétek?*
- *Júlia, hogyan élted meg, hogy a családot elvárásainak megfelelően kellene döntened és nem a szíved szerint?*

A „*forró székekben*” ülő diák a karakter szemszögéből válaszol, mintha ő maga lenne az adott szereplő.

Tipp: a kérdések legyenek konkrétak, a karakter dilemmáira vagy döntéseire vonatkozók.

Karakterelemzés csoportmunkában

A kiscsoportok válasszanak egy karaktert, és dolgozzanak ki egy érvrendszert az adott szereplő motivációinak védelmében vagy elítélésében.

Rómeó – szerelmes, impulzív, szenvedélyes, a társadalmi elvárásokkal szembeszegülő fiatal. Tragikus hős vagy impulzív fiatal, aki nem gondol a következményekre?

Júlia – érett gondolkodású, bátor, hűséges, a szerelméért mindent kockáztató fiatal lány. Hogyan befolyásolják döntéseit a társadalmi és családi normák?

Mercutio – Szórakoztató, de tragikus figura, aki a szeretett barátot próbálja megvédeni a családi konfliktusokban.

Mit jelent számodra a barátság?

Tybalt – forrófejű, indulatos, családjá becsületéért bármire képes.

Hogyan formálja a döntéseit a családja becsületének védelme és a személyes sértettsége?

Lőrinc barát – békéltető szerepet tölt be, segíti a szerelmeseket, ám terve tragikus következményekkel jár.

Hogyan éled meg a saját felelősséged? Bánod, hogy közreműködtél?

Érzelmi útvesztő játék

Ez a játék lehetőséget ad a diákoknak arra, hogy a drámán keresztül a saját érzéseikről és családi kapcsolataikról is gondolkodjanak.

Cél: A szülő-gyerek konfliktusok átélése és az érzelmi reakciók megértése.

Menete:

- A diákok kis csoportokban kiválasztanak egy konkrét konfliktust Rómeó és/vagy Júlia és a szülei között (pl. Júlia kényszerített házassága, Rómeó száműzetése).
- A csoportok színes cetlit kapnak, és egyetlen szóban kell kifejezniük, mit érez a karakterük az adott pillanatban (pl.: „tehetetlenség”, „harag”, „félelem”, „düh”, „csalódottság”). Ezeket a cetliket felragasztják egy nagy táblóra a karakterek neve mellé, így létrejön egy **érzelemtérkép**.
- **Alternatív döntési pontok:** A csoportok újragondolják a jelenetet, és megpróbálnak más érzelmi reakciókat keresni. Pl.: *Mi történt volna, ha Júlia bátran szembeszáll az apjával? Hogyan változna a történet, ha Rómeó nyíltabban beszélne szüleiivel?*
- **Reflexió:** A csoportok megbeszélik, hogy milyen hatással volt rájuk a választott jelenetük, és mit tanultak a szereplők érzéseiről és döntéseiről.

További drámapedagógiai ötletek

„Mi lenne, ha?” gyakorlat

Alternatív forgatókönyvek kidolgozása, a kreativitás és kritikai gondolkodás fejlesztése.

Menete: A diákok egy jelenetet választanak, és megvitatják, mi történt volna, ha a szereplők másképp döntenek. Hogyan változna a történet kimenetele? Például:

- *Mi történt volna, ha Júlia apja elfogadná lánya szerelmét?*
- *Mi történt volna, ha Rómeó és Júlia nem találkoznak?*
- *Mi lett volna, ha Júlia szól a szüleinek Rómeóról?*
- *Mi történt volna, ha Rómeó nem ölte volna meg Tybaltot?*
- *Mi történt volna, ha Júlia nem döntött volna a halálos ital mellett?*

A forgatókönyvet dramatizálva előadhatják, vagy írásban feldolgozhatják.

„Szobor” gyakorlat

A diákok testi kifejezésmódon keresztül érzékeljék és ábrázolják a dráma kulcsérzelmeit, elmélyítve a karakterek motivációinak és érzéseinek megértését.

Menete: A tanár ossza a diákokat 2-3 fős csoportokra. Minden csoport kap egy érzelmet (pl. szerelem, gyűlölet, veszteség), amelyet egy mozdulatkompozícióval kell megjeleníteniük.

- A diákok egy adott érzelmet szoborszerű testhelyzetekkel jelenítenek meg, egymással interakcióban.
- Fontos, hogy ne csupán egyéni pózokat mutassanak, hanem kapcsolatot is teremtsenek egymással: például a „veszteség” lehet egy összeroskadó test és egy elforduló figura kombinációja.
- Használhatnak különböző testhelyzeteket (állás, guggolás, fekvés) és gesztusokat (ölelés, elfordulás, távolodás) az érzelmek kifejezésére.

Reflexió: Miután minden csoport bemutatta az érzelmi szobrát, a többiek próbálják megérteni és megfogalmazni, milyen érzést látnak. Beszélgethetnek arról is, hogyan kapcsolódik ez az adott érzelem a darab egyes jeleneteihez.

Variáció: A csoportok élőképet hozhatnak létre, amely egy adott pillanatot ábrázol a drámából (például Rómeó és Júlia búcsúja vagy Tybalt és Mercutio összecsapása).

Így a diákok aktívan és kreatívan mélyíthetik el a darab megértését.

Időutazás-interjú

Interjú egy 21. századi Rómeóval vagy Júliával – hogyan látják ma a tiltott szerelmet?

Menete: A diákok egy-egy mai Rómeóként vagy Júliaként adnak interjút.

- *Hogyan látják ma a tiltott szerelmet?*
- *Milyen akadályokkal kell szembenéznük?*
- *Hogyan reagálnának a szülők és a társadalom?*

A játék során a diákoknak lehetőségük nyílik arra, hogy egyéni nézőpontokat fogalmazhassanak meg. Mai példákra is hivatkozhatnak.

Belső hangok gyakorlat

A jelenetek alatt a szereplők mögött álló diákok hangosan kimondják, mit gondolhat a karakter az adott pillanatban.

Menete: A játék során minden szereplő mögé áll egy másik diák, aki a karakter „belső hangja” lesz. A jelenet alatt, amikor elérkezik egy feszültséggel teli vagy kulcsfontosságú pillanat, a „belső hangok” hangosan kimondják, mit érezhet vagy gondolhat a szereplő. Ez segít a diákoknak mélyebben átérezni a karakterek belső konfliktusait és motivációit.

Néhány kulcsfontosságú jelenet, amelyekben a „belső hangok” játékot használni lehet:

Báljelenet (I. felvonás, 5. szín) – Rómeó és Júlia első találkozása

- Rómeó belső hangja: „Ez a szépség felülmúlja minden eddigit, amit valaha láttam.”
- Júlia belső hangja: „Ki ez az ifjú? Miért vonz ennyire, amikor még a nevét sem tudom?”

Erkélyjelenet (II. felvonás, 2. szín) – Júlia monológja és Rómeó reakciója

- Júlia belső hangja: „Merjem kimondani, amit érzek, vagy tartsam magamban?”
- Rómeó belső hangja: „Ha most előlépek, vajon elriasztom őt?”

Tybalt és Mercutio párbaja (III. felvonás, 1. szín)

- Mercutio belső hangja: „Nevetve próbálom elütni a helyzetet, de érzem, hogy ez végzetes lehet.”
- Rómeó belső hangja: „Ha közbeavatkozom, talán elkerülhetjük a tragédiát... vagy épp ellenkezőleg?”

Júlia monológja a mérreg előtt (IV. felvonás, 3. szín)

- Júlia belső hangja: „Mi van, ha nem működik? Mi van, ha túl jól működik? Egyedül vagyok és rettegek.”

Krypta jelenet (V. felvonás, 3. szín) – Rómeó és Júlia halála

- Rómeó belső hangja: „Nem tudom nélküle elképzelni az életet.”
- Júlia belső hangja (ébredéskor): „Miért érzem a veszteség hidegét még mielőtt kinyitnám a szemem?”

Ezek a jelenetek különösen alkalmasak a szereplők belső világának feltárására, mert érzelmileg sűrítettek és kulcsfontosságú döntésekhez kapcsolódnak.

Veronai társasjáték

Izgalmas és interaktív játék, hogy a résztvevők mélyebben belemerüljenek a *Rómeó és Júlia* világába, miközben felfedezik a történet kulcsfontosságú helyszíneit és eseményeit.

A játék előkészítése:

Helyszínválasztás

A játék során a várost vagy a helyszínt úgy kell „Veronává” alakítani, hogy az a Rómeó és Júlia történetének kulcsfontosságú helyszíneit reprezentálja. A város utcáin és terein különböző „állomások” lesznek kialakítva, amelyek a történet egy-egy fontos jelenetét vagy karakterének döntéseit ábrázolják.

Csoportok kialakítása

A résztvevők kis csoportokban (3-6 fő) fognak járni, és egy-egy feladatot vagy kihívást kapnak az adott állomáson, amelyet közösen kell megoldaniuk. Az állomások között „útvonalak” vezetnek, és a játékosoknak különböző szempontok alapján kell dönteniük, hogy hogyan haladjanak tovább.

Állomások kialakítása

Az állomások a történet kulcspillantatait tükrözik, például:

- **Rómeó és Júlia első találkozása:** A játékosok kitalálhatják, hogyan reagáltak volna, ha ők maguk lettek volna Rómeó vagy Júlia.
- **Tybalt és Rómeó összecsapása:** A csoportoknak ki kell találniuk, hogy mi vezetett Tybalt és Rómeó konfliktusához, és hogyan lehetett volna elkerülni.
- **Lőrinc barát és titkos házasság:** Az állomáson a játékosok Lőrinc barát döntését elemzik, és mérlegelik, hogy miért támogatta a házasságot, és hogyan változtatott volna a történet, ha nem így dönt.
- **Júlia döntése:** Júlia karakterét és döntéseit is megbeszélhetik, például a halálos ital elfogyasztása előtt.

Feladatok és kihívások

Minden állomáson egy feladatot kell megoldaniuk a csoportoknak, amely a történet egy-egy kérdésére, érzelmi dilemmájára, vagy a karakterek döntéseire épít. A feladatok lehetnek:

- **Szerepjáték:** A csoportok eljátszanak egy jelenetet a történetből, és eldönthetik, hogy hogyan reagálnának különböző helyzetekben.
- **Dilemmák:** A csoportok választhatnak a karakterek különböző döntései között, és megindokolhatják a választásukat.
- **Kreatív feladatok:** A csoportok elkészíthetnek egy rövid jelenetet vagy plakátot, amely bemutatja a választott kulcspillantással kapcsolatos érzelmi feszültségeket.

- **Érzelmi térkép:** Minden állomáson a játékosoknak „érzelmi térképet” kell készíteniük, amelyen a szereplők érzelmeit és motivációit jelölik. Mi történik Rómeóban, amikor megtudja, hogy Júlia halott, és hogyan változik a történet, ha ő másképp reagál?

Jutalmak és visszajelzések

Minden állomás végén egy kis „jutalmat” adhatunk a csoportoknak, amely lehet egy szórakoztató kérdés, egy kis ajándék, vagy akár egy részletes válasz a játékosok választásaival kapcsolatban. Ezen kívül minden állomás végén rövid visszajelzést kaphatnak a csoportok a döntéseikről és a feladatmegoldásaikról.

A játék menete:

- **Bevezetés:** A játék elején a csoportok megismerkednek a feladatokkal és a történet kulcspillanataival. A cél az, hogy mindegyik állomáson válaszoljanak a történettel kapcsolatos kérdésekre, és aktiválják a kreativitásukat.
- **Séta és felfedezés:** A résztvevők kis csoportokban indulnak el az egyes állomások felé. Minden állomáson más és más feladatot kapnak, amely összefügg a történet egy-egy kulcsmomentumával.
- **Kérdések és válaszok:** A játék során felmerülő kérdéseket minden csoport tagjai megvitatják, és közösen próbálnak válaszokat találni. Fontos, hogy minden csoport egyedi és kreatív megoldásokat találjon a feladatokra, amelyek segítenek jobban megérteni a karakterek motivációit és döntéseit.
- **Zárás és összegzés:** A játék végén a csoportok visszatérnek egy központi helyszínre, és megosztják tapasztalataikat, döntéseiket és azokat a kérdéseket, amelyeket a történet kapcsán felvetettek. Ez egy lehetőség arra is, hogy átbeszéljék, hogyan értelmezték a történetet, és mi lett volna, ha más döntéseket hoztak volna a karakterek.

Ez a játék segít a diákoknak jobban megérteni a karakterek érzelmi és morális dilemmáit, miközben élmény alapú tanulást biztosít számukra.

Kreatív projekt

Shakespeare a közösségi médiában – Karakterek Instagramja vagy TikTokja

Fejleszti a médiatudatosságot és a kreativitást, miközben modern szemszögből közelíti meg a történetet.

Menete:

- A diákok hozzanak létre közösségimédia-profilt egy választott szereplő számára, és dolgozzanak ki bejegyzéseket!
- Készíthetnek egy fiktív Instagram-fiókot, ahol képekkel és szövegekkel bemutatják a szereplő gondolatait, vagy TikTok-videókat, mintha a karakter vlogot vezetne.

Verona híradó – Korabeli újság vagy podcast

Összeköti az irodalmat a média világával, fejleszti az érvelési és szövegalkotási készségeket.

Menete:

- A diákok dolgozzanak ki egy korabeli híradást a történet eseményeiről!
- Írhatnak egy 16. századi újságot „Verona Krónika” néven, amely beszámol a Capulet–Montague ellentétről és Rómeó és Júlia tragédiájáról. Alternatív megoldásként egy podcastot is felvehetnek, ahol egy korabeli tudósítóként kommentálják az eseményeket.

Rómeó és Júlia dalszöveg vagy slam poetry

Segíti az érzelmi kifejezést, és lehetőséget ad arra, hogy a diákok kreatívan újraértelmezzék a karaktereket.

Menete:

- A diákok írjanak egy dalt vagy slam poetry előadást egy karakter szemszögéből!
- Válasszanak egy szereplőt (például Mercutio vagy Júlia), és írjanak egy verset vagy dalt, amely kifejezi az érzéseiket a történet egy adott pontján.

Feldolgozó foglalkozások a Magyar Színházban

A program teljes árú színházjegy megvásárlásával ingyenes!

A foglalkozásokon előzetes egyeztetés alapján vehetnek részt a csoportok, osztályok.

A regisztrációra a színházjegy vásárlásakor van lehetőség.

A foglalkozásokat

- meghatározott korosztályoknak, évfolyamoknak tervezzük és ajánljuk. Kérjük, a megjelölt korhatárokat vegyék figyelembe a jelentkezésnél!
- osztályoknak, vagy egymást ismerő közösségeknek javasoljuk, minimális csoportlétszám 16 fő, maximális létszám 33 fő.

Szóbeli tájékoztatást a SZERVEZÉSI IRODA munkatársai adnak, a következő elérhetőségeken:

Szervezési iroda/értékesítés:

Cím: 1065 Budapest, Nagymező utca 52.

Telefonszám: +36 1 226 1613

E-mail cím: szervezes@mszinhaz.hu

Szervezési munkatársak:

Bak Mónika: +36 70 618 8449

Balogh Brigitta: +36 70 618 8452

Szabó Adrienn: +36 70 618 8438

Szervezési Iroda nyitvatartása:

Hétfő – csütörtök: 10:00-18:00

Péntek: 10:00-17:00

SZEREPOSZTÁS

SHAKESPEARE RÓMEÓ ÉS JÚLIA

Kosztolányi Dezső fordítása, Mészöly Dezső fordítása részleteinek felhasználásával

ESCALUS, Verona hercege	EPERJES KÁROLY
PÁRIS, ifjú nemesúrfi, a herceg atyjafia	SZURCSÍK ÁDÁM
MONTAGUE, a két viszálykodó család feje	KOVÁCS FRIGYES
CAPULET, a két viszálykodó család feje	PAVLETITS BÉLA
RÓMEÓ, Montague fia	WETTSTEIN MÁRK
MERCUTIO, a herceg rokona, Rómeó barátja	HAUMANN MÁTÉ
BENVOLIO, a herceg rokona, Rómeó barátja	MURVAI MÁRTON
TYBALT, Capuletné unokaöccse	BARSI MÁRTON
LŐRINC, Ferenc-rendi barát	VICZIÁN OTTÓ
JÁNOS	FARKAS OLIVÉR
BOLDIZSÁR, Rómeó szolgája	FAZEKAS LÁSZLÓ CSABA
PÉTER, Júlia dajkájának szolgája	PENKE SOMA BARNABÁS
SÁMSON, szolga Capuletéknél	Z. KOVÁCS GÁBOR
GERGELY, szolga Capuletéknél	ESZENSZKY GERGELY
GERGŐ, szolga Capuletéknél	PAPP DOMONKOS
EGY SZOLGA	TÓTH NORBERT MÁRK
ÁBRAHÁM, szolga Montague-éknél	BESENYI NÁNDOR
EGY PATIKÁRIOS	SZÚCS SÁNDOR
MONTAGUENÉ	BEDE-FAZEKAS ANNA
CAPULETNÉ	TROKÁN ANNA
JÚLIA, Capuleték leánya	KISS ANNA GIZELLA
JÚLIA DAJKÁJA	SOLTÉSZ BÖZSE

Veronai polgárok, férfiak, nők a két házból, álarcosok, örök, nappali és éjjeli kíséret:

Anderson Viktória, Elek Kíra, Farkas Eunika, Fazekas Orsolya, Kiss Liliána Melody, Kovács Vivien, Kuti Petra Gabriella, Nagy Noémi, Szűcs Enikő, Fülöp Balázs, Tóth Géza Gergő

Táncos: Rácz Máté

DÍSZLETTERVEZŐ	SZÉKELY LÁSZLÓ
JELMEZTERVEZŐ	RÁTKAI ERZSÉBET
ZENESZERZŐ	BUCZ MAGOR
VÍVÁS	GYÖNGYÖSI MÁTÉ
DRAMATURG	DERES PÉTER
KOREOGRÁFUS	FÜLÖP TÍMEA
VILÁGÍTÁSTERVEZŐ	MADARÁSZ „MADÁR” JÁNOS
SÚGÓ	JÁRMAI EDIT
SÚGÓ	BODNÁR VIVIEN
ÜGYELŐ	TÓTH FLAMINA
ÜGYELŐ	BENCZE ISTVÁN
RENDEZŐASSZISZTENS	HÜBÉR TÜNDE

RENDEZŐ **EPERJES KÁROLY**