**Foglalkozásterv Sepsi László *Ördögcsapás* (2017) című regényének**

**5 órában való feldolgozásához**

(Ez a foglalkozásterv A Fausttól a Szívlapátig című tanulmánykötetben is megtalálható. <https://www.pagony.hu/a-fausttol-a-szivlapatig-kortars-konyvek-a-kozepiskolaban>

Tanítási segédanyagként önmagában is jól használható, de a kötetben szerepel mellette egy esszé is, amely még inkább elmélyítheti a regény feldolgozását.)

|  |  |
| --- | --- |
| szerző | Sepsi László |
| cím | Ördögcsapás |
| évfolyam | 11-12. |
| tantárgy | magyar irodalom |
| Tanár (+ iskola) | Varga Betti (Arany János Általános Iskola és Gimnázium) |
| Segédanyagok típusai | Bevezető miniesszérészletes óratervinterjúrészlet |
| Kapcsolódó linkek | <https://www.pagony.hu/a-nagy-magyar-plazaregenyt-nem-en-fogom-megirni><https://www.pagony.hu/ha-unod-az-eleted-kicserelned-egy-masikra><https://mostjo.blogspot.com/2017/06/sepsi-laszlo-ordogcsapas.html> |
| Tantárgyi kapcsolódások | osztályfőnöki, etika |

Kapcsolódási pontok: Goethe: Faust, Madách Imre: Az ember tragédiája (szerződés az ördöggel).

(Az 5 órás blokkra a teljes regényt már elolvasta az osztály, szöveg legyen a diákoknál.)

**1. óra: Ráhangolódás - Útkeresés a regényhez**

„Ugyanazt csináltuk, mint azután, hogy láttuk leégni a Viskót:

próbáltunk úgy tenni, mintha minden rendben lenne,

és csak képzelődtünk volna. Az emberi agy nagyon jó ebben,

addig rendezgeti a dolgokat, amíg össze nem áll belőlük

egy elviselhető kompozíció, aztán úgy tesz, mintha az lenne a valóság.” (132)

I. (10 perc)

Frontális osztálymunka

**Milyen érzéseket, élményeket, gondolatokat kapcsoltok az Ördögcsapáshoz?**

(A diákok szabadon „bekiabálhatják” a válaszokat, a tanár összegyűjti, rendszerezi ezeket a táblán.)

Egyéni munka

**Írjatok fel 3 olyan kérdést, amelyre választ szeretnétek kapni a regénnyel való közös munkánk során!** (A lapokat a felírt kérdésekkel a tanár begyűjti, az utolsó *Ördögcsapás*-órára elteszi.)

II. (15 perc)

Tanári előadás

Az *Ördögcsapás*ról, illetve a *Faust* // *Az ember tragédiája* // *Ördögcsapás* párhuzamok összefoglalása

III. (15 perc)

Csoportmunka

Csoportok kialakítása (4 fős csoportok, a csoportok állandóak a blokk végéig)

**Rajzoljátok a csoporttal közösen az Ördögcsapás térképét, azt, amit Vörös kinyomtat az útra. Használjátok hozzá a 93-96. oldalon olvasható leírást, és gondoljátok tovább! Vajon milyen helyszínek, csapdák lehetnek az út folytatásán?**

A térképek kikerülnek a terem falára, ottmaradnak a blokk végéig.

Kellék: nagyméretű csomagolópapír, filctollak

IV. (5 perc)

Otthoni csoportfeladat

***Üzlet a tanárral*** (házi csoportfeladat az 5. órára)

**Gyűjtsetek ki 4** [a csoport létszámával megegyező] **popkulturális utalást az *Ördögcsapás*ból! Lehet játék, zene, film, szleng. A lényeg, hogy olyanokat válasszatok, amelyekről azt feltételezitek, hogy a tanáraitok nem ismerik vagy nem értik. Készítsetek hozzájuk értelmező kisszótárt, a feldolgozás módja szabad, a csoport döntsön róla. Lehet diavetítés, gépelt vagy kézzel írt szöveg, képregény, videó stb.**

**Segítségként itt van néhány választható példa, de mást is kidolgozhattok: *dungeon, paréj, XP, hentelés, troglodita, haluzom a sörtől, quickload, shooter, szkriptelt, Dagobahm, lapaj, Skyrim, Diablo, Morrowind, Foo Fighters, Sepultura, The Picturebook, The Gathering*.**

(A feladat lényege, hogy a diákoktól tanul a pedagógus. Az utolsó órán a diákok segítik a tanárt különböző szövegrészletek értelmezésében. A feladat laza, könnyed: érdekes lesz, mit feltételeznek a tanárok popkulturális műveltségéről, hogyan élik majd meg a felcserélt szerepeket.)

**2. óra: Jelentésteremtés - Dramaturgia**

I. (15 perc)

Csoportmunka: a regény cselekményének rekonstruálása

**Ábrázoljátok történetegyenesen, mi történik az *Ördögcsapás* regényben! Melyik szereplő hol lép be, milyen epizódok követik egymást? Hol volt a cselekmény szempontjából fontos flashback, agyalás?**

**A regény mely pontjain találtatok „easter egget” (rejtett utalást, poént)? Az easter eggeket jól feltűnően jelöljétek az ábrátokon!**

*Tanár a csoportmunka alatt segít, kérdésekre válaszol.
(Kellék: csoportonként egy-egy háztartási csomagolópapír, filctollak.)*

II. (10 perc)

Kiállítás

Az I. feladat végén a csoportok felragasztják az egyeneseket a tanterem falára, kiállítást rendeznek. A diákok megnézik a többiek munkáját, beszélgetnek róluk. Így osztják meg egymással a dramaturgiai vázlatokat, és hasonlítják össze, melyik csoport mit talált a dramaturgia lényeges elemének és miért, melyik részletet, utalást értették/nem értették.

*A tanár a kiállítás alatt kérdéseket tesz fel a csoportoknak, részt vesz a beszélgetésekben.*

III. (20 perc)

Csoportmunka

**Olvassátok el az alábbi interjúrészletet Sepsi Lászlóval! Segítő szempontokat találtok benne a következő feladathoz.-**

**Az Ördögcsapás alaphelyzete a számítógépes játékokban adott lehetőséget idézi: mi lenne, ha egy csapásra újrakezdhetnénk az életünket, ha segítséggel, „cheat-kóddal” juthatnánk előre? A szereplők utalásaiban, hétköznapjaiban is fontosak a számítógépes játékok. Vannak-e ötleteid arra, hogy a számítógépes játékok elbeszélésmódját irodalmi szövegben is felhasználd?**

Ez nagyon jó, nem jutott eszembe, hogy a fausti alku felfogható amolyan cheat-kódként, tuti beleírtam volna. Egyelőre úgy látom, inkább a filmipar tudta izgalmasan kiaknázni a játékok jellemző megoldásait, a Crank-filmek, a Forráskód, A holnap határa vagy Snowpiercer történetvezetése, szerkezete izgalmas egymásba csúszását mutatja a műfajfilmek és a játékok elbeszéléstechnikai megoldásainak.

Ha valaki tényleg hűség-esen le akarja képezni irodalomban a játékos tapasztalatot, valószínűleg inkább a kísérleti, a sztorit sokadlagosnak tekintő próza felé kell mozdulnia, tényleg csak így mutathatóak meg azok a kitérők, újra- meg újrapróbálkozások, amik a játékidő elég nagy részét kiteszik – például, hogy órákat elvacakolsz egy mellékküldetéssel vagy akár csak azzal, hogy szerezz egy jobb fegyvert. Most képzeld el, hogy mondjuk Katniss Az éhezők viadalának első háromszáz oldalát azzal tölti, hogy egy igazán erős íj után kutat, ezért benéz minden hordóba meg avarkupac alá. A mellékes eseményeknek ez a felértékelése, és időben való elnyújtása nagyon izgalmas és továbbgondolásra érdemes a játékokban.

De az időkezelésen túl különösen izgat a játékos és az avatárja közti viszony, az az érzelmi kötelék, ami kialakulhat a játék világa és a játékos között. Például szerepjátékokban gyakran választok tolvaj karaktert, aztán meg azon kapom magam, hogy sajnálom a mellékszereplőktől ellopni az étkészletet, mert annyi mindenben szűkölködnek, miért legyek szemét velük. Miközben a játék épp arról szólna, hogy lopj minél többet – ezek a belső feszültségek nagyon érdekesek, néha szinte megsajnálom a lehentelésre váró goblinokat, hiába tudom, hogy az ott csak egy programkód, ami azért van, hogy leöljék. Egyszer talán írok valamit a legyilkolásra szánt ellenségek drámájáról.

*Forrás:* [*https://www.pagony.hu/a-nagy-magyar-plazaregenyt-nem-en-fogom-megirni*](https://www.pagony.hu/a-nagy-magyar-plazaregenyt-nem-en-fogom-megirni)

A csoportok egy része az A) feladatot, másik része a B) feladatot oldja meg. A feladatmegoldás után 2-2 különböző feladaton dolgozó csoport összeül, és megosztják egymással az eredményeiket. A feladatmegoldásra 10 perc, az eredmények megosztására szintén 10 perc jut.

**A)**

**Az *Ördögcsapás*ban fontosak a számítógépes játékok működésére való utalások. Lapozzátok fel a regény 282. oldalát és az epilógust! Próbáljátok meg közösen megfejteni, miért mondhatja azt elbeszélőként Vörös, hogy „minden játék azt akarja, hogy játsszák”? Hogyan, hányféleképpen értelmezhető a játék-metafora a regényben?**

**Készítsetek halmazábrát: mi jellemző a történetvezetés szempontjából a számítógépes játékokra, a regényekre, és mik lehetnek a közös jellemzők? Vessétek össze ugyanígy azt is, mi a szerepe a flashbacknek, visszaemlékezésnek az *Ördögcsapás*ban, mi egy számítógépes játékban?**

**3. óra: Jelentésteremtés - Üzlet, szerződés, paktum**

I. (20 perc)

Csoportmunka

Pro és kontra érvek gyűjtése csoportonként 2-2 megállapodásról (vagy véletlenszerűen húzzák, vagy a tanár osztja a csoportnak)

**A csoportotok kapott egy egyértelmű üzleti megállapodást és egyet, amit a regényben elejtett utalásokból lehet kikövetkeztetni.**

**Gondoljátok végig, melyiknek mi volt a tétje? Ki nyert rajta, ki mit veszített? T-táblázatban gyűjtsétek össze, miért volt jó, miért volt rossz ez az üzlet vagy ajánlat.**

a regényben részletesen kifejtettek:

- iskolaigazgató és Vörösék bandája között

- Vörös és Szandor Mammon üzlete

- a Sánta és Szandor Mammon üzlete

csak utalásokból kikövetkeztethetők:

- Bika és Szandor Mammon üzlete

- Milos megkörnyékezése és alkalmazása

- Potter hozzáállása Mammon ajánlatához

II. (20 perc)

Csoportok vegyülése: véletlenszerűen új csoportok alkotása (regény szereplőinek neveit húzzák ki egy borítékból, az azonos szereplők alkotnak új csoportot)

**Vitassátok meg, az *Ördögcsapás*ban szereplő üzletek, ajánlatok közül melyik volt a legrizikósabb! Ki kockáztatott a legtöbbet, ki érezhette esetleg jogosan, hogy nincs veszíteni valója? Használjátok az előző csoportmunka során gyűjtött jegyzeteiteket! Jussatok a csoporton belül konszenzusra!**

III. (5 perc)

Otthoni egyéni feladat kiosztása

**Következő órára írjatok mini érvelő esszét! Kötnél-e üzletet Mammonnal? Álláspontod mellett hozz fel legalább három érvet!**

**4. óra: Jelentésteremtés - Barátok és üzletfelek**

A diákok újra az 1. órán kialakult csoportokban dolgoznak.

I. (15 perc)

Érvelő esszék meghallgatása csoporton belül. A diákok szóban, 2-2 mondatban értékelik egymást: *„Tetszett az, hogy…” Javaslom azt, hogy…”*

II. (20 perc)

Drámajáték előkészítése

Minden csoport kap egy-egy szereposztást (A), B), C) variáció)

**Találjátok ki, mikor és miért találkoznak a szereplők, és hogyan cserélik ki egymás között a tapasztalataikat. Írjatok rövid párbeszédes forgatókönyvet, szerzői utasításokkal! Minden szereplőnek legyen legalább 3-3 hozzászólása a beszélgetéshez!**

A kiosztott szerepek:

A) Mefisto / Lucifer / Szandor Mammon

B) Faust / Ádám / Vörös

C) Polgárlány / Éva / Pam

III. (10 perc)

Drámajáték előkészítése

**Döntsétek el, ki fogja játszani a főszerepeket! Egyikőtök vállalja a súgó szerepét! A következő órán megnézzük egymást.**

(Ha a csoport létszáma több, mint 4: **Beszéljétek meg, milyen mellékszereplő(k) lehetne(k) még a jelenetben! Osszátok ki ez(eke)t a szerep(eke)t is!**)

**5. óra: Reflexió - Kódfejtés**

I. (25 perc)

A csoportok jeleneteinek megnézése, színházszerűen berendezett tanterem. Az előadás után taps, a végén a tanár pár mondatban értékeli minden csoport játékát. Az előadásokról készülhetnek fényképek, videók is.

II. (10 perc)

Diákok tanítják a tanárt

**Amikor az Ördögcsapást olvastam, hasonlóan éreztem magam, mint egy középiskolás, amikor a Faustot vagy Az ember tragédiáját olvassa. A popkulturális utalások közül a generációmnak a legtöbb nehezen megfejthető, ezért valószínűleg másként értelmezem a képeket is, mint ti. A következő idézetekhez kérem a segítségeteket!**

„A [darázs]túlélőket vagy simán széttapostuk, vagy öngyújtóval és dezodorral vettük kezelésbe, mintha csak XP-ért hentelnénk a trogloditákat a helyi elátkozott barlangban.” (13)

„Kinéztem a körülöttünk elterülő dinnyeföldre: a zöld-fehér sávos gyümölcsök, a sötétzöld indák és a talaj szürkéje összeolvadt, és most az egész úgy festett, mint egy marék kosszal megszórt sóskafőzelék. Egy végtelen kiterjedésű főzelékmocsár: sem az oldalamon, sem előttünk nem láttam a dinnyeföld végét, itt ragadtunk egy talpalatnyi Dragobah kellős közepén. A főútnak, amely elvileg a földeket határolja, nyoma sem volt, egy rohadt villanypóznát nem lehetett kiszúrni a távolban, csak a dinnyék szabálytalan csoportjai sorjáztak előttünk, mintha egy sárkány petézte volna össze a tanyavilágot.” (228)

„Felnéztem az égre. Olyanok voltak a csillagok, mintha fluoreszkáló ércdarabkák lennének egy barlang falán. Fémesen csillogó erek egy dungeonban, amik a kijárathoz ugyan nem vezetnek el, de készségesen megvilágítják neked a labirintust, ahol éhen halhatsz.” (252)

III. (2 perc)

Az otthoni csoportfeladatokként adott Értelmező szótárak begyűjtése. Tanár ezekre és az órai munka összességére ad értékelést.

IV. (8 perc)

Frontális osztálymunka

Tanár előveszi a diákoktól az 1. órán begyűjtött, a regényhez feltett kérdéseket, szóban összegzi, milyen válaszok születtek rájuk, majd a megválaszolatlan kérdésekről beszélget az osztály. (10 perc)