

ROZBROY VIKTOR

Kalandos nyelvet

A széphalmi A Magyar Nyelv Múzeuma *Nyelvlesen* című kiállításának múzeumpedagógiai megvalósítása

Egy kiállítás célja lehet például tárgyak, személyek, események, dolgok bemutatása, ábrázolása. Az irodalmi, nyelvészeti múzeumoknak annyiban nehezebb a dolguk, hogy kevesebb közvetlen tárgyi anyaggal szolgálhatnak. A „sok vitrinben sok papír” látványban nem veheti fel a versenyt egy természettudományi vagy régészeti kiállítással. Ezért a széphalmi kiállítás esetében pontosítanám a kiállítás célját: egy önálló, komplex művészeti alkotás létrehozása, melyben a nyelvészeti tartalmat interaktív, múzeumpedagógiai közegen keresztül közvetítjük.

Adott Kazinczy és a nyelvészet. Adott a kor és a közeg. Kérdés, hogyan lehet a fiatalok számára érdekesebbé, kíváncsabbá tenni a kiállítás témáját és a múzeumot. Általános szabálynak tekinthető: ha egy kiállítás interaktív, jobban leköti a látogató figyelmét. Ezért nem is volt kérdés, hogy ebbe az irányba kell elindulnunk.

A kiállítás szerepjátékkal való ötvözése elég újszerűnek tűnt és elég sok lehetőséggel kecsegtetett ahhoz, hogy tegyünk vele egy próbát. Olyan többszereplős játékot képeltünk el, ahol a különböző szerepekhez különböző rejtvények, játékok, megoldások kapcsolódnak.

Magát Kazinczyt nem szerepeltethettük, mert akkor elbillent volna az egyensúly. Ebben a közegben hasonlóan markáns egyéniséget nem találtunk volna – inkább három hozzá közeli személyiséggel dolgoztunk: Wesselényi Miklós, a politikus, Kazinczy személyes barátja; Kazinczy Eugénia, a zseni, Kazinczy lánya; Kőrösi Csoma Sándor, a tudós-kalandor, Kazinczy kollégája.

A több szerep lehetősége végül azért is hasznosnak bizonyult, mivel – iskolai csoportok látogatására számítva – sikerült úgy beosztanunk az egyes szerepek útvoalát, hogy a különböző szerepek a játék folyamán mindvégig elkerüljék egymást, így a csoportok is a torlódást. Egy karaktert több játékos is vihet egyszerre, tehát a diákok 4-5 fős csapatokban nézhetik végig a kiállítást. Ennek nagy előnye, hogy míg az osztály egyik fele szerepjátékot játszik, a többiek az intézmény másik kiállítási termében nézelődhetnek.

A kiállítási terem

A kiállítási terem belső falakkal vizuálisan öt kisebb térre van osztva.

Az első tér Kazinczy Dolgozószobája. Központi, domináns eleme egy íróasztal, ezen található minden tárgy, köztük a játékok is. Itt mindegyik karakterre külön feladat jut – két helyiségbe olyan típusú játékot helyeztünk, amivel mindhárom szereplő játszhat, de mindegyikhez más megfejtés tartozik. Az egyik egy sakkrejtvény, a másik egy asztali óra, a harmadik pedig egy sablonnal megfejtendő titkosírás (szteganográfia).

A második helyiség egy Fogadó, közepén nagyméretű fa asztallal, amin egy titkosítás (kriptográfia) és egy dominójáték található. A harmadik játék egy nagyméretű mérleg a kandalló mellett. Ezen kívül még egy kármentő található a teremben.

A következő helyiség egy korabeli múzeum, a Gyűjtemény, ahol korhű kiállítási vitrinek és egy nagyméretű piramis található. A piramis három oldala a három szereplőhöz tartozik, a negyedik pedig segítségül szolgál, ha valaki nem tudná megoldani a feladatot.

A negyedik helyiség egy szabadkőműves Páholy. A bejárattal szemben egy könyvvállvány található, aminek két oldalán egy-egy oszlop áll. Az itt található játék nagyméretű körző és vonalzó segítségével a padlón játszható, amit grafikával borítottunk be.

Az utolsó, ötödik terem nem része a játéknak: ez a kiállítás vége, ahol a látogatók bevárhatják társaikat, írhatnak a vendégkönyvbe.

Játékok

A tárgyak természetétől függetlenül minden játék valamiféle nyelvi-logikai készséget igényel. A cél az volt, hogy a klasszikus logikai játékok vagy hétköznapi tárgyak segítségével is valamiféle nyelvi játékot lehessen játszani. A nyolcból kettő közismert játékok átdolgozása (sakk, dominó). A többi olyan hétköznapi tárgyak és szimbólumok köré épült, melyek szervesen a kiállítás részét képezik (például körző, óra, mérleg).

A feladatokat úgy próbáltuk megszerkeszteni, hogy sikerélményt nyújtsanak a középiskolásoknak, de az általános iskolák tanulói is képesek legyenek megoldani. Ennek érdekében a nehezebb játékokba könnyítéseket építettünk be, hogy akkor is tovább lehessen haladni, ha a játék túl nehéznek bizonyulna – a játék megfejtését ebben az esetben sem áruljuk el.

Sakk. A Kazinczy íróasztalán található sakktábla minden négyzetében egy betű található. A kezdőponttól indulva, lóugrásban haladva egy értelmes mondatot kell megfejtene a látogatónak. Könnyíti a játékot, hogy a megfejtéshez tartozó betűk alatt mágnesek vannak, amik vonzzák a fémtalppal ellátott sakkfigurát.

Asztali óra. A ház gazdájának fiktív naplójából kitépelt oldal alapján az abban szereplő időpontokat kell egymás után beállítani egy asztali óra mutatójával. Az óra számlapján percek helyett szavak vannak. Ha helyes sorrendben állítjuk be a mutatót a korabeli nyelvezetben írt szöveg alapján, a szavakat összeolvasva értelmes mondatot kapunk.

Szteganográfia. Kazinczy bibliafordításának egyik oldalán van elrejtve a megfejtendő üzenet, ami egy lyukacsos sablon helyes ráhelyezésével olvasható el.

Dominó. A Fogadó asztalára tervezett játék az egyik legegyszerűbb, ami azért kapott helyet a kiállításban, mert azon kevés társasjátékok egyike, amivel Kazinczy is találkozhatott, akár egy magyarországi fogadóban. Ha a dominóköveket egy bizonyos algoritmus alapján helyesen rakjuk ki, a hátoldalukon található betűket összeolvasva oldhatjuk meg a rejtvényt.

Kriptográfia. Cézár titkosításával véstünk bele az asztalba egy utasítást. A látogatónak a bejáratnál kapott papírlapra kell felírnia a szöveget, amit majd a szerepjáték egy következő fázisában a Páholyban tud megfejteni egy infografika segítségével.

Mérleg. Egy korabeli recept korabeli mértékegységekkel megadott mennyiségeit táblázat segítségével átalakítjuk ma használt mértékegységekre, s a mérleg segítségével lemérjük. Ha helyesen számítottuk ki a súlyokat, a mérleg nyelve a megfelelő szavakra billen.

Piramis. A negyed négyzetméternyi alapterületű játék összesen nyolc szintből áll, amelyek egy központi tengely körül egymástól függetlenül forgathatók. A piramis minden tégláján egy szó olvasható. Ha helyesen állítjuk be a szinteket, akkor a piramis minden oldalán egy-egy értelmes mondatot tudunk összeolvasni a szavakból, amiket főlülről lefelé kell összeolvasni: minden sorból csak egy szó illik bele a mondatba. Tartalmilag vagy nyelvtanilag csak egy lehetséges megfejtés van minden oldalon – kivéve azon, amelyik nem tartozik egyik karakterhez sem, ezen ugyanis egyszerűen kirakható feladvány van, ha valaki nem boldogulna a saját figurájához rendelt oldallal.

Körző. A Páholyban körző és derékszögű vonalzó – mindkettő szabadkőműves szimbólum – segítségével keressük a megfejtést. A teljes padlót grafika borítja, melyen betűk vannak. A játékhoz tartozó táblán szereplő számsor első számát a körzővel lemérjük a vonalzón, majd a padlógrafika kezdőpontjából rajzolunk egy kört, s az a betű lesz a következő, amelyiken a körvonal áthalad. A második érték alapján lemért körvonalat ebből a pontból húzzuk. A körvonalakon elhelyezett betűket összeolvasva kapjuk meg a megfejtést. Mindegyik szerephez más-más számsort rendeltünk, így itt is elégnek bizonyult egyetlen játék a három karakter számára.

Eredeti elképzeléseink szerint a játékokat általános- és középiskolákban teszteltük volna, hogy minél pontosabban, korcsoportokhoz igazítva tudjuk kidolgozni a feladatokat. Erre sajnos nem volt lehetőségünk. A múzeum dolgozóinak visszajelzései alapján azonban a játékok működőképesnek bizonyultak (lásd Leskó Sándorné írását). Kisebbségi korrekciókra volt csupán szükség a kezdeti időszakban, ami viszont a logisztikai tervezést és a játékok tartalmi részét nem érintette.



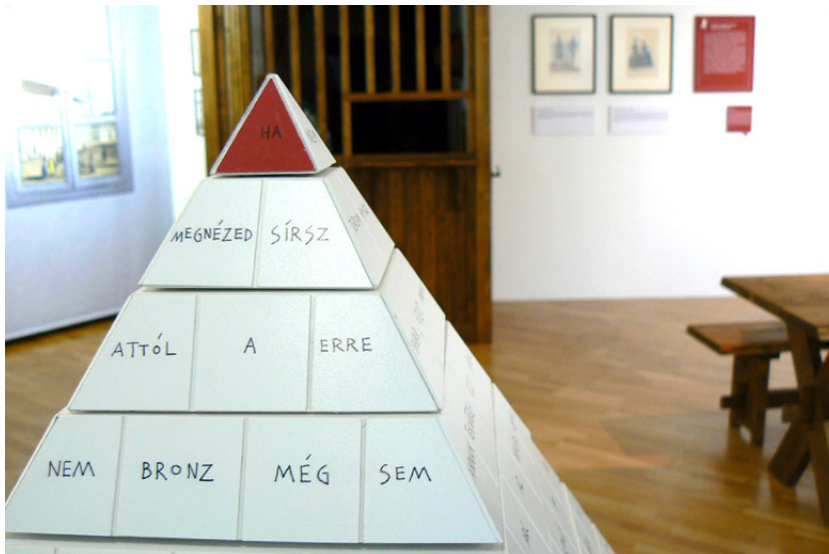
Dominójáték a Fogadó asztalán



A Pábulóban körző és vonalzó segítségével jutnak el a látogatók a megfejtéshez



Titkosírásfejtés a Dolgozószobában



A piramis központi behet foglal el a Gyűjteményben