

TISZAVIRÁG

(meg minden, ami véletlen eszembe jutott valakinek a születésnapján)

feldolgozó segédanyag a Ciróka Bábszínház előadásához
4 éven felülieknek



ALKOTÓK:

Író: Varsányi Péter

Látványtervező: Maróthy Anna Zorka, Lengyel Viola

Zeneszerző: Szászi Petra

Rendező: Varsányi Péter

Játsszák:

Keller-Dénes Emőke

Fülöp József

Hrisztov Toma

A segédanyagot összeállította: Végvári Viktória

Bevezető

„Hahó! Hallotok? Szeretnék nektek elmesélni egy előadást, amit igazából még soha senki nem látott. Mert ez az előadás csak az én fejemben létezik. És nem is biztos, hogy előadás. Lehet, hogy inkább egy születésnap. Vagy egy vicc. Vagy egy kő. Majd kiderül. Készen álltok? Háromra. Egy... Kettő... Három!”

Mese egy teknősről, akinek megérezése lesz, egy növényről, aki szaladni szeretne, egy szarvasról, aki benne sem akar lenni a mesében, egy születésnapról, ami nem tudjuk, kié... És az élet kicsi és nagy, de mindenképpen fontos dolgairól.

És nekünk, a nézőknek, mi minden jut eszünkbe a sivatagról, a kérsz életéről, egy kő táncáról, vagy valaki más születésnapjáról? Hogyan születnek a történetek, hogyan lehetünk mi a Mesélők? Játsszunk és gondolkozzunk együtt egy igazi születésnapj zsúron!

Játékötleiteinket három téma köré csoportosítottuk: az előadás történetének felidézéséhez, saját történet megalkotásához, és egy jó kis buli rendezéséhez kapcsolódnak feladatok. Egy-egy játék is alkalmas lehet egy beszélgetés elindításához az előadás kapcsán, de szabadon válogathatunk a különböző játékok és változataik között, játék kedvtől függően, a feladatokat lazán összefűzve.

A játékokhoz szükségünk lesz alapvető rajz- és festőeszközökre, papírokra, ollóra, ragasztóra.

A segédanyag 4 éves felüli óvodásoknak készült.

JÓ JÁTÉKOT KÍVÁNUNK!

A JÁTÉKOK ÖSSZEÁLLÍTÁSÁHOZ
AZ ALÁBBI FORRÁSOKAT HASZNÁLTUK:

Eplényi Anna – Filó Veronika-Schmidt Gertrúd – Varga Virág: **Alkotás Élmény-Tár. Kreatív alkotófeladatok 52 hétre 5-8 éveseknek.** GYIK-Magyar Művészeti Akadémia, 2017

Perlai Rezsőné: **Az óvodáskor fejlesztőjátékai.** Flaccus Kiadó, 2014

Dr. Dorothy Einon: **Kreatív játékok. 130 képességfejlesztő ötlet 2-től 6 éves korig.** Alexandra Kiadó, 2004

INTERAKTÍV MESEKÖNYVEK,
AMELYEK TOVÁBBI ÖTLETEKRE INSPIRÁLHATNAK:

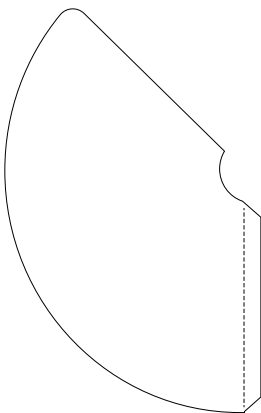
Agnese Baruzzi: **Fejre állt szörnyek.** Geopen Könyvkiadó, 2017

Mélanie Grandgirard – Juliette Saumande: **Játékos mesegyár.** HVG Könyvek, 2021

MINDENKINEK JÁR EGY... ZSÚRSÜVEG!

(Emlékeztek? Ebben az előadásban jó sok szokatlan és vicces szó volt! Tudjátok, mi az a zsúrsüveg? Mondjátok ki gyorsan egymás után háromszor! Vagy tízszer!)

Tervezd meg a saját süvegedet! A kivágott sablont díszítsd ki, ahogyan szeretnéd (lehet rá festeni, rajzolni, de ragaszthatsz rá papírszalagot, masnit, egyebet is.)



A mellékletben található sablont vastagabb papírra fénymásolhatjuk vagy kartonpapíron körülrajzoljuk. Érdeemes a süveg-alapokat előkészíteni, hogy a díszítésre koncentrálhassunk.

1.

MINDEN, AMI AZ ELŐADÁSRÓL ESZÜNKBE JUT...

- Emlékeztek az előadás szereplőire? Íme egy kép segítségként:

Ezen a képen láthatjuk az előadás szereplőit... de vannak, akik hiányoznak. Ki nincs rajta a képen?



A képek másolható, nagyobb formátumban a mellékletben található.

Itt vannak a színészek: Joci, Toma és Emőke. (Ők szereplőnek számítanak vajon?)

A képen látható még: Szarvas, a két Teknős, Pete és Iringó. Kéresz, Kaktusz, Kő és Lábonjáró Koponyáyszem hiányoznak a képről. De... voltak szereplőink, akiket nem láttunk, csak hallottunk: a Mesélő és Ettembogyó. Emlékeztek rájuk? Milyennek képzelitek őket? Rajzoljátok le!

Nektek ki volt a kedvenc szereplőtök? Miért?

- Képeskönyv-tervező. A Mesélő elhatározta, hogy az előadásból képeskönyvet készít. Sajnos a képek összekeveredtek! Segítsetek a Mesélőnek sorrendbe rakni a képeket! Ti mit írnátok a mesekönyvbe a képek mellé?

Vágjuk ki a mellékletben található képeket, keverjük össze, és keressük meg együtt a helyes sorrendet:





- Egészen másféle történeteket is kitalálhatunk! Keverjük össze újra a képeket, és meséljünk egy másik, új mesét az összekevert képek alapján! Vicces, nem?
- Hogyan mesélné el ezt a történetet...
a Kő? Mi az ő története?

Szerintetek a mese melyik része volt a Kő kedvence? Miért?

El is játszhatjátok ezeket a jeleneteket! A Kő nagyon sokáig nagyon messziről láthatta csak, mi történik. Mit gondolt vajon, mielőtt a földre érkezett? (Egyébként: tud egy kő gondolkodni?)

- Nagyon furcsa szereplők 1. „Míg él, mindig áll, holta után szaladgál.”
Melyik hősünk a találós kérdés megfejtése? Emlékeztek rá, miért?
(megfejtés: az ördögsekér)
- Nagyon furcsa szereplők 2. Tudjátok, mit jelent az, hogy tiszavirág-életű?

Nézzétek meg a kérések csodálatos táncát például itt:

<https://www.youtube.com/watch?v=1bGCAOJOAJg>



TÖRTÉNETEK, AMIK VÉLETLENÜL AZ ESZÜNKBE JUTNAK...

- Hahó. Hallotok? Akkor jó. Én vagyok a Mesélő. Ti pedig...ti vagytok ti. Köszönöm, hogy itt vagytok. Most elmesélek Nektek egy történetet, amit még soha senki nem hallott. Csak én. Mert ez a történet a fejemben van. És nem is biztos, hogy történet. Lehet, hogy inkább egy... Na jó, megmutatom, hogyan kezdődik, jó? De csak a legeslegeslegelejét.

Mindenki lehet Mesélő! Találjunk ki mi is saját történetet, úgy, ahogy az előadás alkotói is tették!

Vajon mi minden kell egy jó történethez?

- Akkor mutatom... Előre szólok, hogy még nincs kész. És nem tudom, hogy tetszeni fog-e. Talán nem is kéne megmutatnom. Na jó. Megmutatom. Ennyi. Eddig ezt a sivatagot találtam ki. Nem is rossz. Sőt. Jó. Ez a sivatag jó.

Minden történet játszódik valahol. A tiéd hol fog? Egy erdőben? Egy barlangban? Az űrben? Nétalántán egy buszmegállóban?

Fesd le a te meséd színeit nagy foltokban egy rajzlapra! Milyen hangulata lesz a mesédnek, ha ez a kép lesz a háttére?



Még izgalmasabb lehet a feladat, ha kollázst készítünk – ez nagyobb előkészületet igényel, hiszen szükségünk lesz színes papírokra, régi magazinokból kivágott képekre, ezeket jobb előre összeválogatni.

- Természetesen egy jó történetnek szüksége van szereplőkre.

Ki lesz a te történeted főszereplője? Milyennek képzeled? Tudod mit? Legyen valaki nagyon szokatlan! Aki egyáltalán nem illik az erdőbe. Vagy a barlangba. Vagy a... Pont úgy, ahogy a Szarvas nem illik a sivatagba. Rajzold le! Mi lesz a neve?



- Barát-kereső. Mutakozzatok be egymásnak a főszereplőtök nevében. Vajon ki kivel barátkozna össze? Játsszátok el, hogyan találkoznak először a jóbarátok!
- Hang-kulissza. Hőseink elindulnak, és útjuk során egy erdőbe jutnak. Tudjátok, milyen hangok vannak egy erdőben? Lombok zúgása, madárcsiripelés, szarvasbögés, bagolyhuhogás, mindenféle motozások... Válassz egy erdő-hangot, amit szívesen utánszol. Mutassuk be az erdő-kórust! Milyen, amikor halk az erdő? És hogyan lesz egyre hangosabb?
- Csoportosítsátok a különféle hangokat! Melyiktől lesz jó előérzet? És melyiktől rossz?
- De a mese nem csak vándorlás és sétafikálás, biztos, hogy előbb-utóbb jön valamilyen gonosz lény, akivel a barátoknak meg kell küzdeniük. A ti szörnyeteket hogy hívják? És mitől félelmetes? Le meritek rajzolni? (Milyen, jó, hogy egy ilyen rajzot bármikor össze lehet tépni...)

OLYAN NINCS, HOGY NINCS ZSÚR!

- Mielőtt kezdődik a tánc, tanuljuk meg szereplőink kedves játékait!
- Szarvas meséje. Amit azóta is mindig elmond.

Ez valami irtózatosan fenomenális jó volt! Amikor **leugrottunk a kútba**, és olyan volt, mint egy **vízicsúszda**! Meg amikor **követett minket** a Lábonjáró Koponyányiszem, és kérdezted, hogy ki **lépett a sarkamra**, és mind azt mondtuk, hogy mi nem léptünk a sarkadra, és aztán kiderült, hogy Lábonjáró Koponyányiszem lépett a sarkadra, meg amikor **beugrottunk a vízbe**, de kiderült, hogy Lábonjáró is tud **úszni**, meg amikor jött a vízesés és aztán leestünk, és csak **zuhantunk és zuhantunk** és nagyon úgy nézett ki, hogy ebből nagyon nagy baj lesz, de aztán jött egy **hatalmas madár és felvitt minket az űrbe**!

Szarvas már annyiszor elmesélte ezt a történetet, hogy kicsit már unjuk. Ezért ha meghalljuk, azzal szórakoztatjuk magunkat, hogy minden történetet eljátszunk! Minden mozgásra találjunk ki egy mozdulatot, és miközben a történetet újrahallgatjuk, „táncoljuk el” az eseményeket!

- Ettembogyó tudósít. És megfigyel.

Ebben a játékban valamelyikünk elkezd némán megmutatni egy hétköznapi cselekvést – például mossa a fogát. A játékos párjának az a feladata, hogy mesélje el, mit lát éppen, pont úgy, ahogy egy sportriporter, vagy Ettembogyó, a természettudós. Fontos, hogy próbáljuk részletesen elmesélni, mit látunk éppen!

- Kaktusz kívánságfája.

Lehet, hogy már mindenki ott van a zsúron! Lehet, hogy zene is van! És sok zsúrsüveg! És lufi! Meg szörp, meg bohóc, meg bűvész, meg trambulin, meg bábszínház, meg fagy, meg torta...

Gondoljuk végig, mit kívánnánk magunknak és mindenki másnak egy nagy közös születésnapon! Mi az, amitől egy születésnap igazán boldog lesz? Kívánságainkat rajzoljuk színes szalagokra! Ha van a kertben erre alkalmas fa vagy bokor, nevezzük ki őt a Kaktusz fájának, és kötözzük a kívánság-szalagokat az ágaira! De az is éppúgy megfelel, ha csomagolópapírra rajzoljuk le Kaktuszt, és mellé ragasztjuk a szalagokat! A csomagolópapírral díszíthetjük a termünk falát, hogy még sokáig emlékezzünk az előadásra!

- DJ Teknős.

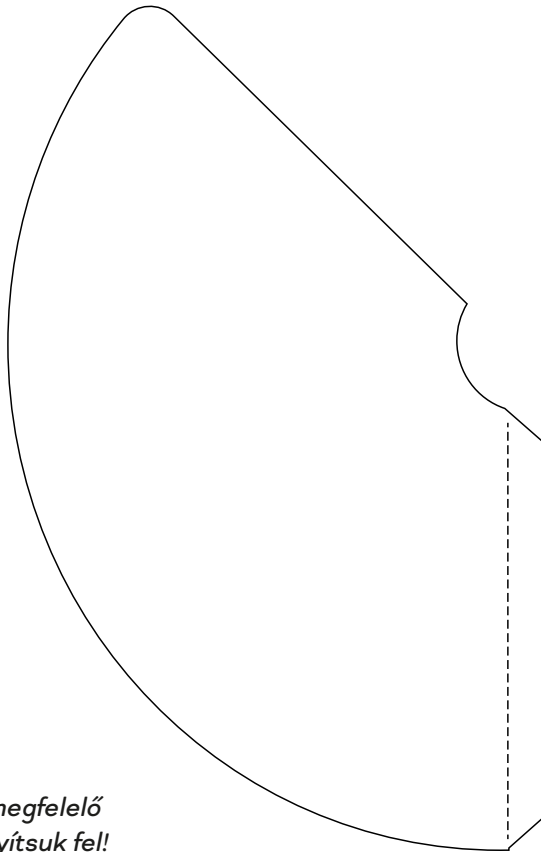
Nektek van olyan zenétek, dalotok, amitől jó megérzések lesznek? Melyik az?

Gyűjtsük össze a gyerekek kedvenc zenéit egy lejátszási listára valamilyen zenemegosztó alkalmazásban (pl. Spotify). Alkotás közben hallgassuk ezt a zenét!

Ja és ne felejtünk el mindenképpen táncolni.

MELLÉKLET

ZSÚRSÜVEG SABLON



*A sablont a megfelelő
méretre nagyítsuk fel!*

KÉPEK:

















web: ciroka.hu • facebook: [ciroka.babszinhasz](https://www.facebook.com/ciroka.babszinhasz)