

Gyevi-Bíró Eszter
a foglalkoztató füzet készítője

Az utóbbi tizenöt évben számos színház – és örömmel telve írom le, hogy számos bábszínház is - indított olyan gyermek- és ifjúsági programot, amelynek az a célja, hogy a **színházi alkotók és a fiatal nézők** közvetlen találkozását az előadáson túl is elősegítse.

Ebben játszik mediátori szerepet a **színházpedagógus**, aki a nem formális pedagógia eszköztárát alkalmazva hozza létre a közös gondolkodás színterét. 2005 szeptemberében kezdtem el ezzel a szakterülettel foglalkozni. Több száz, drámai műhöz, színházi produktumhoz, egy adott közösség aktuális problémáihoz igazodva írtam már és tartottam felkészítő- és feldolgozó foglalkozásokat, valamint 8 foglalkoztató anyag szerkesztésben volt szerencsém részt venni.

Kulcsszavaim a kíváncsiság, a felfedezés, a kísérlet, és az őszinte párbeszéd. Szeretnék nem csupán szolgáltató lenni – célom, hogy a színház a közönség, és kiváltképp a felnövő generáció partnerévé váljon.

A Lúdas Matyi című előadásunkhoz kapcsolódó játékok fókuszában **az emberek közötti státuszkülönbség és a másikkal való emberi hangnem megtalálása áll. A tárgyhasználat** kipróbálása és értelmezése játékos színháznyelvi bevezető.

Az ajánlott játékok egy része otthon, a családban is játszható, ezeket a játék leírása után egy „CS” betűvel külön megjelöltem ezeket. Mind az óvodákban-iskolákban, mind a családotknál kellemes játékot és boldog perceket kívánok a Ciróka Bábszínházzal együttesen!

FELKÉSZÍTŐ JÁTÉKOK

A színházlátogatást megelőző napokban ajánlott ráhangoló játékok

1. Használd arra, amire nem való... – játék a tárgyak jelentésével

5-8 éveseknek

Néhány tárgyat kiteszünk a gyerekek elé, igyekezzünk semleges formájú és kinézetűeket választani, amelyek inspirálják a gyerekeket. A tárgyakat nagy körbe rakjuk le, így kívülről körbesétálhatja a csoport. Tapsra mindenki felveszi a hozzá legközelebb lévő tárgyat. Kérjük meg a gyerekeket, hogy először egyenként mutassák be a náluk lévő tárgy rendeltetésszerű használatát (pl.: a söprűvel söpröget), majd a következő körben próbáljanak ezeknek a tárgyaknak más funkciót adni (pl. a söprűvel lehet gitározni, ásni, de nem lehet söprögetni, vagy egy kistányér lehet kormánykerék, kalap..., egy kendő lehet törülköző, zsebkendő...) CS

Ha már a gyerekek kiismerték ezt a játékot, alakíthatunk két csapatot, mind két csoport kap egy-egy tárgyat, és a gyerekeknek felváltva kell egy-egy új jelentést mutatniuk a tárgyakkal. Az a csapat győz, amelyik egy adott időtartamon belül több lehetőséget villant fel, mint a másik.

Saját munkánk megkönnyítése érdekében előző nap lehet kérni őket arra, hogy hozzanak egy egyszerű tárgyat otthonról, ami nem túl nagy és nem túl nehéz... De nagy valószínűséggel a tárgyak összeválogatása és behozatala a pedagógusra marad. Mindenképpen szerezzünk be egy pár, olyat is, ami az mesére/előadásra utal: bot, kalap, fejkendő, lúdtoll...

2. Mutasd a tárgyat, megmondom, ki vagy! – megszemélyesítés tárgyakkal

5-8 éveseknek

A tárgyak közül kiválasztunk egyet-egyét, és megpróbáljuk közösen kideríteni, ki lehet a mese során a tárgy használója vagy tulajdonosa. Miféle ember (neme, kora, külseje, tulajdonságai) ? CS

Először „csak” szavakkal írjuk le a tulajdonost, majd egy-egy újabb tárgy tulajdonosát már el is játszhatjuk (pl.: hogyan jár, mit csinál legszívesebben).

CS

Ha a gyermek vagy a csoport nem ismeri a Lúdas Matyi történetét, akkor egy képzeletbeli, kitalált mesében is gondolkodhat. A lényeg az, hogy a gyermek felfedezze a tárgy és használója közötti viszonyt.

3. Mi történik? – játék több tárgy összekapcsolásával

7-8 éveseknek

Kiteszünk két-három tárgyat. Esetleg valami módon kapcsolatba hozzuk őket egymással (pl.: két széket összekötözünk egy kötéllel vagy egy tányérba beleteszünk egy órát és egy könyvet...). Ki kell találni, milyen helyzetre, jelenetre utalhat ez a kép? Milyen embereket, milyen kapcsolatot, viszonyt idéz fel? A megoldások lehetnek konkrétak pl. az összekötözött székek lehetnek egy költözködés emlékei, vagy átvitt értelműek: jelenthetnek megkötözött embereket, vagy szerelmespárt, ahol a kötelék jelképes.

CS

Az elmondott történeteket jegyezzük fel és mutassuk meg, játszuk el! A játék után megbeszélhetjük az egyes helyzeteket, miféle változatai lehetnek. Pl.: ha a székek egy szerelmespárt, esetleg egy baráti párost jelentettek, miféle kötöttségeket és szabadságokat jelent egy ilyen helyzet.

CS

Tapasztaltabb csoportoknak ki is adhatjuk a feladatot, tervezzenek és játsszanak el egy helyzetet önállóan.

Biztassuk a gyerekeket, hogy bátran használják a fantáziájukat, nincs rossz válasz. A lényeg, hogy szabadon tudjanak „olvasni” a tárgyakkal létrehozott képekből.

4. Tárgykirályság – szerepjáték

6-8 éveseknek

Két-, háromfős csoportokat alakítunk. Minden csoport választ egy tárgyat. Alakítsunk ki a velünk lévő tárgyakból egy királyságot! Ki a király? A fakanál? Mi lehet a kalapból? Kancellár. És a kesztyű? A királylány...?

CS

Csináljunk három képet csoportonként a királyságunk életéből! Mit csinálnak, hogyan élnek a tárgyak? Mutassuk meg egymásnak! Vajon kiderül-e, hogy ki-kicsoda, esetleg, hogy ki-kinek parancsol, ki-kinek a feljebbvalója?

Minden csoport válasszon ki egy-egy képet a háromból és fejlessze jelenetté majd mutassa is meg a többieknek!

Ebben a játékban a tárgyak szinte életre kelnek, bábokká válnak, és a gyerekek mozgatói, animálói lesznek. A lényeg, hogy eljussanak a gyerekek a játékban erre a felismerésre.

5. A Fazekas Mihály-féle Lúdas Matyi felolvasása

7-8 éveseknek

CS

Mivel a mű nyelvezete nagyon régi, a csoporttól függ, hogy a teljes vagy csak egy kivonatos változatot olvassuk fel együtt. Fontos, hogy ne a rajzfilmet vagy diafilmet nézzük meg, hanem kifejezetten verbális formában ismerkedjünk meg a történettel. Az eredeti cselekmény összehasonlítása az előadásával fontos lehet a feldolgozó játékok során.

FELDOLGOZÓ JÁTÉKOK

Az előadás megtekintése utáni napokban ajánlott

I. Felidéző – összefoglaló szakasz:

1. Kötetlen beszélgetés

5-8 éveseknek

CS

- Mik voltak az előadás-legviccesebb pillanatai?
- Mik voltak az előadás-legérdekesebb pillanatai?
- Mik voltak az előadás legfélelmetesebb pillanatai?
- Fel tudunk-e idézni tárgyakat, amik előfordultak az előadásban?
- Mi mindent csináltak a párnával? A színpad közepén lévő díszlet-elem milyen helyszíneket idézett fel?
- Voltak-e eltérések az általatok ismert mese és a látott előadás között, hol? (Ez a kérdés természetesen csak akkor érvényes, ha közösen megismerkedtünk az eredeti történettel a felkészítő szakaszban.)
- Szerintetek miért nem verte meg Matyi harmadszorra Döbrögit?
- Egyetértetek-e ezzel? Voltál-e már hasonló helyzetben?

Fontos, hogy ha véleményt mondanak, ne javítsuk és azt se hagyjuk, hogy egymást lehurrogva fogalmazzák meg a saját, „jobb” véleményüket, ha pedig tényleges adatot tévesztenek, akkor a többiek fogalmazzák meg, hogy szerintük valójában hogy volt az adott színpadi pillanat.

II. Reflektív szakasz:

2. Karakter- és szereptanulmány

5-8 éveseknek

Körben ülünk, egymás után sorban álljunk fel és mindenki mutasson meg nekünk egy figurát, szerepet a meséből! Milyen volt a járása, hogyan beszélt? Miért pont őt választottad?

CS

Az alábbi figurák fordultak elő az előadásban: Lúdas Matyi, Mamus, Lúd, Klára, Döbrögi, Ispán, Kofa, Vajákos Banya, Májsztró, Doktor, Pópa, Kakas.

3. Státusz-kérdés

5-8 éveseknek

Ki kinek volt a feljebbvalója a történetben? Jelenítsük meg a szereplőket, és állítsunk fel sorrendet közöttük a történet elején, a közepén és a végén! Hogyan változott például Döbrögi helyzete (Matyihoz vagy esetleg az Ispánhoz képest) a történet során?

CS

Ajánlott viszonyok: Klára – Lúd, Matyi – Döbrögi, Mamus – Matyi, Döbrögi – Ispán, Májsztró – Döbrögi, Doktor – Döbrögi stb. De állíthatunk például 3-4 karakternél is sorrendet: a történet elején Döbrögi van a legmagasabb státuszban, utána talán az Ispán, majd Matyi és a hierarchia legalján a Lúdat találjuk. De a történet végén még mindig Döbrögi van a legtetején? Vagy már az elején sem ő volt? Hogyan látja ezt a gyerek?

III. Visszacsatolás-szakasz:

4. Saját élmények

6-8 éveseknek

Nekünk ki „feljebbvalónk” a környezetünkben? (Fontos, hogy a szülő vagy a pedagógus kezdje most a kört, hogy a kicsik értsék, hogy mire gondolunk: nekem például az igazgató úr ad utasítást, de sokszor otthon anyukámék is...) Rajzoljuk le őket egy gyors ábrával egy nagy papírra! **CS**

- Miért van az, hogy mindenkit utasít valaki? Miért nem vagyunk teljesen egyenlőek?

A játék lényege, hogy világossá váljon, az emberek közötti hierarchia önmagában nem probléma, hanem sokkal inkább az, hogy ezt ki hogyan működteti.

5. Emberi hangnem

6-8 éveseknek

Mikor és hogyan kellemes, elfogadható, kellemetlen vagy nagyon bántó egy-egy utasítás? Csináljunk jeleneteket az egyes kategóriákra! (A szülő/pedagógus ebben az esetben is „előjátszhat”, egy bátrabb gyerekkel ábrázolhat egy iskolán kívüli vagy/és iskolai pillanatot, ahol a gyerek játssza a szülőt/tanárt, ő pedig a gyereket, a család vagy csoport többi tagja pedig instruálhatja őket egy-egy helyzetben.) **CS**

- most azt játsszuk el, ha a tanár kedvesen kér valamit a gyerektől,
- vagy azt, hogy durván, vagy
- azt, hogy egyenesen parancsol...

A játék lényege, hogy megtaláljuk a megfelelő hangmenet mindkét irányban.

TUDDAD-E HOGY...

Fazekas Mihály Debrecenben született és egykori lakóháza a mai Piac (?) 58. sz. alatti ház helyén állt. Az emléktáblát Tóth Árpád apja, Tóth András a neves szobrászművész készítette. Az emléktáblán hat ovális domborművön 5 jelenet található a *Lúdas Matyiból*, egy másik pedig Fazekast és Csokonait ábrázolja borozgatás közben.

A *Lúdas Matyi* írója sógorával, a kitűnő botanikussal, Diószegi Sámuellel együtt írta a *Magyar fűvészkönyvet*, amely megjelenésétől kezdve polgárjogot szerzett Magyarországon Linné növényteni rendszerének. Valamint ő tervezte és készítette elő a később oly nagy hírű debreceni Fűvészkertet, amelynek megnyitását azonban már nem érthette meg.

A mi *Lúdas Matyinknak van egy baszk mese-„testvére”: A fehér tehénke ára*. Több változata is elterjedt. Egyikben a katonaságtól hazatérő legény üszőt hajt a vásárba. Ott egy ember pénz nélkül elcsalja tőle az állatot. A legény háromszoros bosszút fogad, akár Matyi. Elmegy az emberhez, aki mellesleg rabló, eldöngeti és elveszi a tehén árát. Másodszor orvosnak öltözik, s így veri el a rablót. De harmadszor, bár lovast küld, akár Lúdas Matyi, hogy kiáltsa, ő a tehén gazdája, már nem megy a rablótanyára, hogy újból ellássa a tehenet elcsaló baját, csupán a portyáról hazatérő s az üldözésére indult zsványok elhagyott zsákmányát szedi össze.

Egy másik Lúdas Matyi meseváltozatnak ostoba diák a hőse, aki évről évre megbukik.

Egy harmadik változatban a kiszolgált katona hazatérve a neki járó örökséget kéri. Szép kis tehenet kap, s azzal a vásárba megy. Útja rablótanya előtt visz. A rablók megtámadják, tehenét elveszik. Bosszúvágytól vezérelve női ruhát szerez, s átváltozva tér vissza. Cselhez folyamodik, mire a rablóvezér lerázza társait, s így könnyűszerrel elhúzza a nótáját és elveszi a tehén árát. Másodszor orvosként, harmadszor a pajtásaival jön. Egyik elcsalja a rablókat, ezután ő ismét megszerzi a pénzt.

A *Lúdas Matyi* egyike a Magyarországon legtöbbször feldolgozott és legtöbbször színpadra vitt történeteknek, még musical-változata is van.

VÁNDORÚT
avagy: **Többet ésszel, mint erővel!**
társasjáték – családi program 2-6 fő játékosnak

A társasjáték során a főhős Matyikából Mátyássá válását követjük nyomon: hogyan lett a megvert, kismizett kisfiúból három – vagy ki tudja hány? – év alatt tapasztalt, világot járt, sokat látott fiatalember. Olyan ember, aki aztán leleményességével, praktikáival és kreativitásával megbüntette az igazságtalan és hatalmaskodó Döbrögit.

Bújj be Matyi bőrébe, repülj át minél hamarabb ezen a 36 hónapon, hogy Döbrögi elé állhass és leródd a tartozásodat: pont, ahogy ígérted.

(A tábla szélén található a bejárat utat jelölő négyzetek, szám szerint 36. A belső tér hatos-osztatú)

1. Matyi faluja
2. Piac
3. Németország
4. Liba-rét,
5. Olaszország
6. Erdő

JÁTÉKSZABÁLY:

Dobj a dobókockával, lépj annyit, amennyit dobtál, és kövesd a táblán látható utasításokat.

MEZŐK:

Matyi faluja – az út kezdete: 1-től 6-os mezőig

1. Csak akkor tudsz elindulni, ha hatost dobsz! Minden utazás előtt van egy kis készülődés... ☺
2. Fogd a dobókockádat, kiáltsd hangosan, hogy LÚÚÚÚD, majd dobj egyet és lépj is annyit, ahányat dobtál!
3. Elmerengtél, hogy hányszor is kell visszaadnod a tizenöt botütést. Persze, hogy háromszor! Egy körből kimaradsz.
4. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
5. Egy nyüzsgő piac kavalkádjában eltévedtél, vissza kell lépned egy mezőt!
6. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*

A piac – tapasztalatok az emberekről és az emberi viselkedésről: 7-től 12-es mezőig

7. Valakit útba kellett igazítanod a piacon! A tőled balra lévő játékos kérdezhet tőled valamit a *Lúdas Matyi* történetéből, ha jól válaszolsz, dobhatsz még egyszer, és lépj is annyit, amennyit dobtál!
8. Sorolj fel egy perc alatt öt zöldséget és öt gyümölcsöt, ha sikerül, lépj előre a 12-es mezőre, hiszen már mindent megtanultál!
9. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
10. Nézzük meg, hogy mennyit erősödtél az első tíz hónapban? Amennyi szabályos fekvőtámaszt meg tudsz csinálni, annyit lépsz előre a táblán!
11. Beszéljétek át a többi játékosal, hogy milyen gyümölcsöket árulnak tavasszal, nyáron és ősszel a

piacon! Sajnálom, míg beszélgették, eljött a tél. Lépj gyorsan a 12-es mezőre, hogy minél hamarabb megkezdhesd felkészülésedet az orvosi pályára!

12. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*

Orvosi tanulmányok – A csel körvonalazódik: 13-tól 18-as mezőig

13. Senki sem szeret orvoshoz járni, még Matyi sem! Olyannyira, hogy nem is mersz belépni a rendelőjébe, hogy a segédje légy! Döntés előtt állsz. Átléphet a 19-es mezőre, de ne feledd: ha most nem tanulsz meg a szakmát, nemigen tudsz Döbrögin bosszút állni!
Vagy dönthetsz úgy, hogy nem szaladsz el, hanem a következő körben dobsz és lépsz, ahogy annak rendje van...
14. Hosszan tartott az első orvosi könyvtárban eltöltött tanulási idő: egy körből kimaradsz, de legalább mindent tudsz majd!
15. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
16. Vetélkedő: aki a játékosok közül fél perc alatt a legtöbb gyógynövényt tudja felsorolni, dobhat és léphet még egyszer. Elsőként az teheti magát próbára, aki a mezőre lépett, majd a sorban következő játékos. Valakinek mindig mérni kell az időt. A nyertes pedig, mint már mondtuk, dobhat és a dobott szám szerint léphet még egyszer. Majd folytatódik a játék rendje, ha te léptél a 16-osra, az utána következő játékos dob és lép és így tovább...
17. Ha valaki előrébb tart a játékos-társaid közül mint te, akkor most melléteheted a bábudat, ha te vagy a legelső, akkor sajnos megy minden a maga útján... ☺
18. Szeretnél már megszabadulni az orvos-segéd munkától? Úgy érzed, hogy mindent megtanultál. Ha sikerül a téled jobbra lévő játékost fél perc alatt megnevettetned valami furcsa arckifejezéssel, átléphet a 20-as mezőre!

Újra a természetben! – A csel továbbgondolása 19-től 24-es mezőig

19. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
20. Végre kijutottál az orvosi rendelőből a természetbe, a liba-rétre! Ha szerencséd van, kedves cimboráddal, a Lúddal is találkozhatasz! Rengeteget vártál rá a réten és emiatt el is szenderedtél egy fa alatt: egy körből kimaradsz!
21. Sorolj fel tizenöt másodperc alatt annyit libából, lúdból készült ételt, amennyit csak tudsz. Olyat is sorolhatsz, amiben csak benne van a liba vagy lúd szó... Amennyit sikerült felsorolnod, oszd el hárommal és annyit lépj le a táblán! Természetesen a cél felé tartva és nem visszafelé, hékás!
22. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
23. Nagyon szeretnél már az építészhez kerülni? Dobj még egyet, vonj le belőle hármat és annyit lépj! De vigyázz, ha csak egyet dobsz – és abból levonsz hármat –, akkor kettőt vissza kell lépned!
24. Az építész-tanulmányokat csak akkor kezdheted meg, ha tudsz számolni! Vegyük csak a legfontosabb libapásztor-fejtörőt! Ha huszonnégy libád lenne, hányféleképpen csoportosíthatnád őket? Az ötletelésért cserébe lépj egye jutalomlépést előre! (Eggyel, kettővel, hárommal, négyel, hattal, nyolccal, tizenkettővel és önmagával osztható a 24-es szám!)

Az építész-tanulmányok – mindent a cél elérése érdekében: 25-től 30-as mezőig

- 25. A veled szemben ülő kérdezhet valamit az építészettel kapcsolatban. Ha helyesen válaszolsz, dobhatsz és léphetsz még egyszer!
- 26. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
- 27. Az építésznél ahelyett, hogy a mesterre figyelnél, a liba-rétről álmodozol. Ennek meg is lesz a következménye: mars vissza a 22-es mezőre!
- 28. Sorold fel, hány fajtát ismersz és annyi léphetsz előre!
- 29. Aludtál egy nagyot az építész műhelyében: egy körből kimaradsz!
- 30. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*

Eljött az idő! - Indulhat a cselszövés: a 31-től 36-os mezőig

- 31. Hazaindultál, utad vége felé tart, most értél az erdőtőkbe és rögtön találoztál az ott tanyázó vándorcigányokkal, egy ideig velük mulattad az időt, el is felejtetted talán, hogy mi a dolgod: annyi léphetsz csak, amennyit az előtted lévő játékosársad dobott!
- 32. Milyen erdei állatokat ismersz? Amennyit sikerült felsorolnod, oszd el hárommal és annyi lépj le a táblán!
- 33. Betértél egy erdei fogadóba és egy picit több bort ittál a kelleténél, elmúltad az idő és a pénzed is, vissza kell menned az építészhez dolgozni, hogy legyen egy kis pénztartalékod, lépj vissza a 30-as mezőre!
- 34. *(Nincs esemény, legyen egy lúdtoll a mezőre rajzolva)*
- 35. Már nagyon közel vagy ahhoz, hogy elhatározásodat megvalósítsd, ha egy nagy levegővétel után egy szuszra el tudsz számolni tizenötig, akkor készen állsz a Döbröggel való találkozásra. Ha nem, akkor a következő körben is próbáld meg ugyanezt, amikor te jössz...
- 36. Szedjete össze a társaitokkal közösen ötleteket arra a esetre, ha Döbrögi megbocsájtást kér Lúdas Matyitól. Mit csinálnátok? Milyen érvre enyhülne meg a ti szívetek? Miért fontos Matyinak, hogy elégtételt vegyen, erősebben szólva: bosszút álljon? Te mikor szoktál ilyesmin gondolkodni? A beszélgetés végére már be is értél Döbrögfalvára, ahol Döbrögi úr lakik.