

TÜNDÉRSZÉP ILONA ÉS ÁRGYÉLUS KIRÁLYFI
feldolgozó segédanyag a Ciróka Bábszínház előadásához
6 éven felüli kisiskolásoknak



Írta: Gimesi Dóra
Báb-és díszlettervező: Szarka Fedor Guido
Zeneszerző: Rozs Tamás, Kiss Dávid
Koreográfus: L. Nagy Attila
Rendező: Kovács Géza

Szereplők:

Fülöp József, Horgas Ráhel, Lendváczi Zoltán, Szekeres Máté, Szörényi Júlia

A segédanyagot összeállította: Végvári Viktória

Bevezető

Ég és föld között nincs semmi lépcső, létra, titkos út. Tündér és ember más világban él. Az égi törvény szerint tündér ember párja nem lehet. Egyszer... egyetlen egyszer mégis megtörténik a csoda. Tündérszép Ilona, aki a földről nézve fény csupán, s Árgyélus, akit a csillagok hívnak égi kalandra, találkoznak egymással. A mese két kamasz szerelméről, felnőtté válásáról, az egymás iránti felelősségről szól. A hosszú úton akadályozó és segítők erőkkel is találkoznak, küzdenek bátorsággal és furfanggal, szívvel és ésszel, míg eljutnak egészen a Sötétség Birodalmáig. Vajon képesek-e legyőzni a sötétséget és meghozni egymásért a legnagyobb áldozatot? Legyőzi-e a szerelem az égi és földi akadályokat?

A bábszínházi előadás különös, misztikus világba invitál minket, ezt a világot próbáljuk megidézni a segédanyag játékein keresztül. Az előadás látványvilága inspirálta a feldolgozó anyag alkotói feladatait – a japánkertek világán keresztül tervezzük meg saját Tündérországunkat. A drámás feladatok pedig szimbolikus utazáson visznek keresztül-elsősorban önmagunk felé.

Az összeállított játéktár ajánlat – lehetőségeink függvényében válogassunk a feladatok közül, állítsunk össze játéksorokat, vagy merüljünk el akár egyetlen alkotásban, változtassunk a gyakorlatokon saját csoportunk igényei szerint.

Jó játékot kívánunk!

**Földről az égre
Égről a földre
Nézd meg az arcom,
Nézz a tükörbe...**

Hívnak a csillagok égi kalandra

Elindulás

Szingyűjtés (bemelegítő, mozgásos játék)

Aki a Sötétség birodalmába készül, annak tanácsos, ha van a zsebében egy-két szín útravalóul. Ehhez össze kell gyűjteni őket! Színeket lehet találni a teremben és egymáson is. Minden színhez tartozik egy-egy testrészt is. A játékvezető háromig számol, ennyi idő van találni egy megnevezett színt és a megfelelő testrészt hozzáéríteni. Például kék-kisujj, piros – jobb fül, zöld – bal sarok. A játék a színeket a testünkről „összegyűjtve” egy láthatatlan színlabdává gyúrjuk, és zsebre tesszük.

Repülünk Tündérországba! (bemelegítő, társismereti játék)

Körben ülünk székeken, egyvalaki közepén áll, neki nincsen széke. Aki közepén áll, kétféleképpen választhat: mondhatja azt, hogy „fújja el a nagy szél azokat, akik...”, és hozzátesz egy olyan jellemző dolgot, ami igaz rá. Ez lehet valamilyen tulajdonság, de akár az is, hogy biciklivel jár iskolába, vagy hogy két testvére van. Akire ez a jellemző szintén igaz, azt elfújja a nagy szél egy másik székre – és a közepén álló is megpróbál leülni. A másik választási lehetőség a forgószél – ilyenkor mindenki új helyet keres magának. A játék zárásaként az utolsó forgószél mindenkit elrepít Tündérországba.

Tündéres mesék (anyanyelvi és kommunikációs készséget fejlesztő játék)

A játék során egyvalaki közepre áll, a többiek egymással szemben két sorban elhelyezik a székeket. Mindenki leül, a közepén levő játékos pedig elkezd sétálni, és mesélni kezd egy történetet. Amikor belecsempészi a történetbe azt a szót, hogy "tündér", akkor a két szemben levő sornak helyet kell cserélnie egymással úgy, hogy a közepén levő embernek is le kell ülnie valahova. Így másvalaki kerül közepre, akinek a megszakadt történetet folytatnia kell, aztán amikor ő is belecsempészi a "tündér" szót, akkor ismét helycsere következik.

A játékban mesélhetünk szabadon is, de kérhetjük, hogy meséljük újra Tündérszép Ilona és Árgyélus történetét.

Útkeresés

Nekem ez, neked az (bemelegítő, csoportépítő, önismereti játék)

A játékvezető választás elé állítja a csoport tagjait, és arra kéri őket, hogy választásuk szerint alkossanak csoportokat. A választásokkal idézzük fel a mesei világot! Pl. "Álljon balra, aki egy hullócsillagon utazna inkább, balra, aki az ördögök örökségével!", „Álljon jobbra, aki az eget választja, jobbra, aki a földet!”. Minden esetben választanunk kell a két eshetőség között. Akinek van jó ötlete a kérdésre, leválthatja a játékvezetőt.

Úton - hangkulissza (bemelegítő, hangulatteremtő, érzékelésfejlesztő játék)

A gyerekek kényelmes helyzetben körben ülnek. Egyvalaki a kör közepén fekszik csukott szemmel, ő határozza meg, a történet melyik helyszínére szeretne utazni. A körben ülők egy-egy olyan hangot adnak ki, ami szerintük az adott helyszínre jellemző. Először megmutatjuk egymásnak a hangjainkat, aztán építkezni kezdünk belőlük: megszólal a kórus. Hagyjuk, hogy a gyerekek kísérletezzenek! A közepén fekvő játékos intésére csendesedik el a hangkulissza. Érdeemes megbeszélni, milyen érzés volt hallgatni a hangokat, és milyen résztvenni a kórusban.

Kivágjuk-e az almafát? (a mese világát elmélyítő játék)

Ilona hullócsillagként érkezik a földi világba, a csillagból aranyalmafa válik Árgyélusék kertjében. Tündéranya és a Király nem szeretnék, hogy a fiatalok együtt legyenek, ezért ki akarják vágatni az almafát – szerintetek ennek mi az oka? Gonoszak lennének? Vagy féltik a gyerekeiket? Mitől féltik?

Váljunk két csoportba – az egyik csoport Árgyélusék, a másik a szülők pártján állnak. A játékvezető egy vonalat rajzol a földre, és a vonal közepére áll. A vonal két végéhez áll a két csapat, és váltakozva egy-egy érvvel próbálják meggyőzni a játékvezetőt, hogy feléjük induljon el. A játékvezető arra és annyit mozdul, amennyire meggyőző érveket hall. (A játék során nem muszáj végső döntésre jutni, de érdemes beszélgetni az elhangzott érvekről.)

Talpam alól a Tejút pora kiragyog

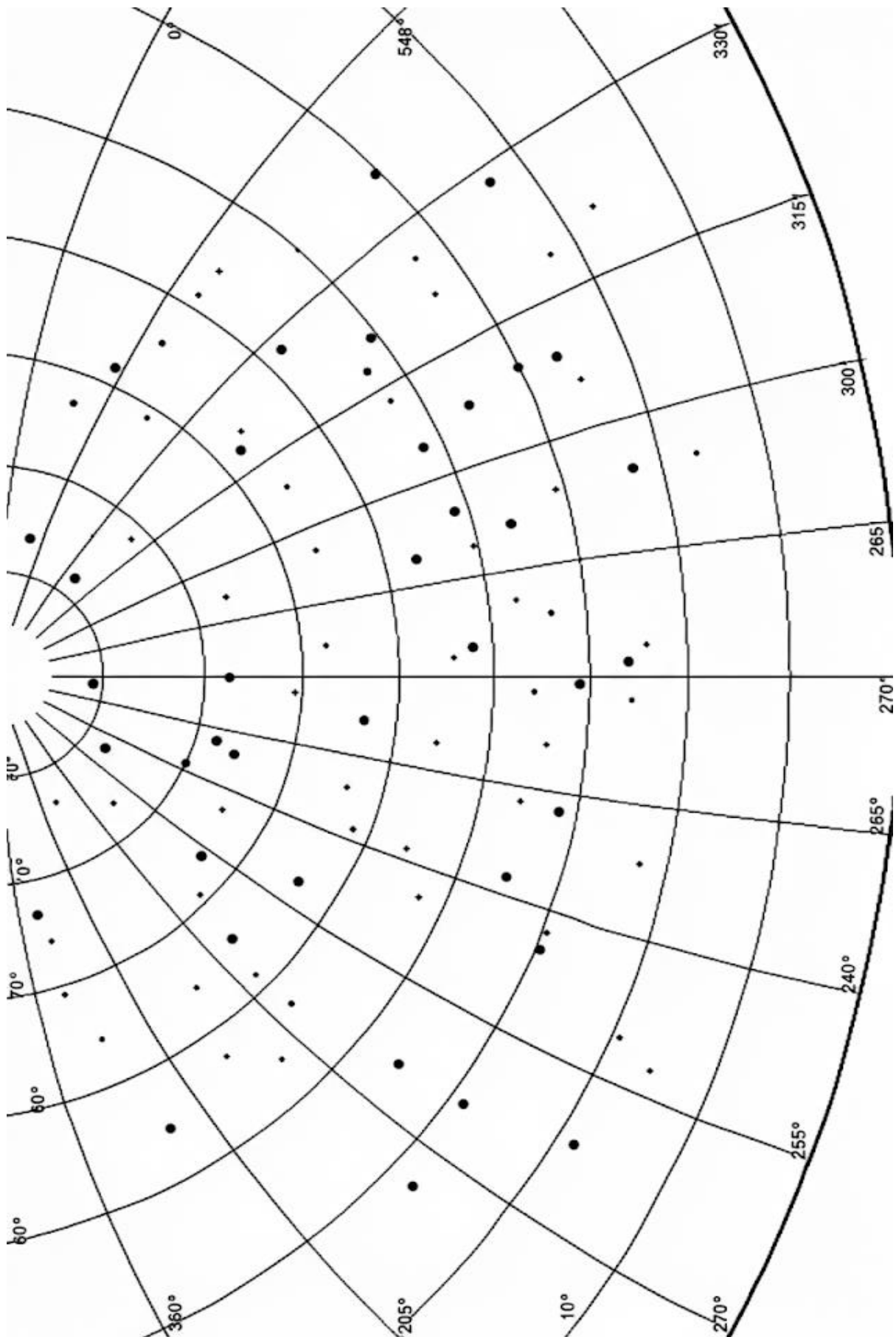
Vándorlás

Csillagtérkép (kreatív, fantáziát fejlesztő játék)

Íme, itt látható a Tündérországba vezető út csillagtérképe:

Igen ám, de erre a térképre nincsenek berajzolva a csillagképek! Kösd össze különféle színű ceruzákkal a csillagokat, ahogy neked tetszik! Milyen alakzatokat fedezel fel? Tervezz új csillagképeket! Új csillagokat is felfedezhetsz, ezeket rajzold be a térképbe!

(A csillagtérkép-mintát érdemes nagyítani)



Történetek kezdő csillagászoknak (anyanyelvi és kommunikációs készséget, fantáziát fejlesztő játék, hagyományismeret)

A Tündérországba vezető úton csillagtérképek segíthetnek minket: de az ezeken szereplő csillagképeknek egészen különös neveik vannak! Vajon mi lehet ezeknek a csillagképeknek az eredete? Alakítsunk 4-5 fős csillagász-kutatócsoportokat, és találjuk ki, mi lehet a Pajzstartó csillag, az Óriás Gázlója, a Hadak Útja, a Koldusszekér, a Vakondok Túrása, a Szegényember Szerencséje, a Keresztbenező, vagy az Árva Leány Pillantása meséje? (A csillagképeket be is rajzolhatjuk csillagtérképünkre! Milyen alakúnak képzeljük őket? Tudtad, hogy ezek a csillagképek a régi magyar hagyományból származnak?)

Próbatétel

Ezer ördög és pokol! (anyanyelvi és kommunikációs készséget fejlesztő játék)

Gyűjtsünk vagy olyan „káromkodásokat”, amelyek nem csúnyák, inkább viccesek – ahogyan az ördögök is beszélnek. Például: „Azt a rézfán fütyülő rézangyalát!” vagy „Ó, sáskajárás és döghalál!”. De ki is találhatunk saját vicces mérgelődéseket, mint „A bűdös zoknit!” vagy „Pattanj a Holdra!” Álljunk párokba – egyikünk az ördögfióka, másikunk Árgyélus. Árgyélus a vicces káromkodásokkal és grimaszokkal próbálja megnevettetni az ördögfiókát – ha ez sikerül, szerepet cserélnek. Vigyázat, hangos lesz!

A Sötétség birodalma (a mese világát mélyítő, önismereti játék)

Ahhoz, hogy meglegljük a kiutat a Sötétség Birodalmából, térképre van szükségünk, de azt csak áldozatok, felajánlások útján lehet megszerezni. 4-5 fős csoportokban dolgozunk, minden csapat kap egy fekete A/4-es fotokartont, és fehér temperát. A csapat minden tagjának egy olyan ígéretet kell kigondolnia, amit nehéz betartania, de a kijutásért cserébe megpróbálja (például: három napig nem kiabálok hangosan). Aki kitalálta, mi a vállalása, az belemártja a festékbe az ujját, és odanyomja a papírra, miközben elmondja a vállalását. Ha minden gyerek megpecsételte a papírt, fehér ceruzával összekötjük az ujjnyomokat, majd a csapatok papírjait összeillesztve megalkotjuk a menekülés térképét.

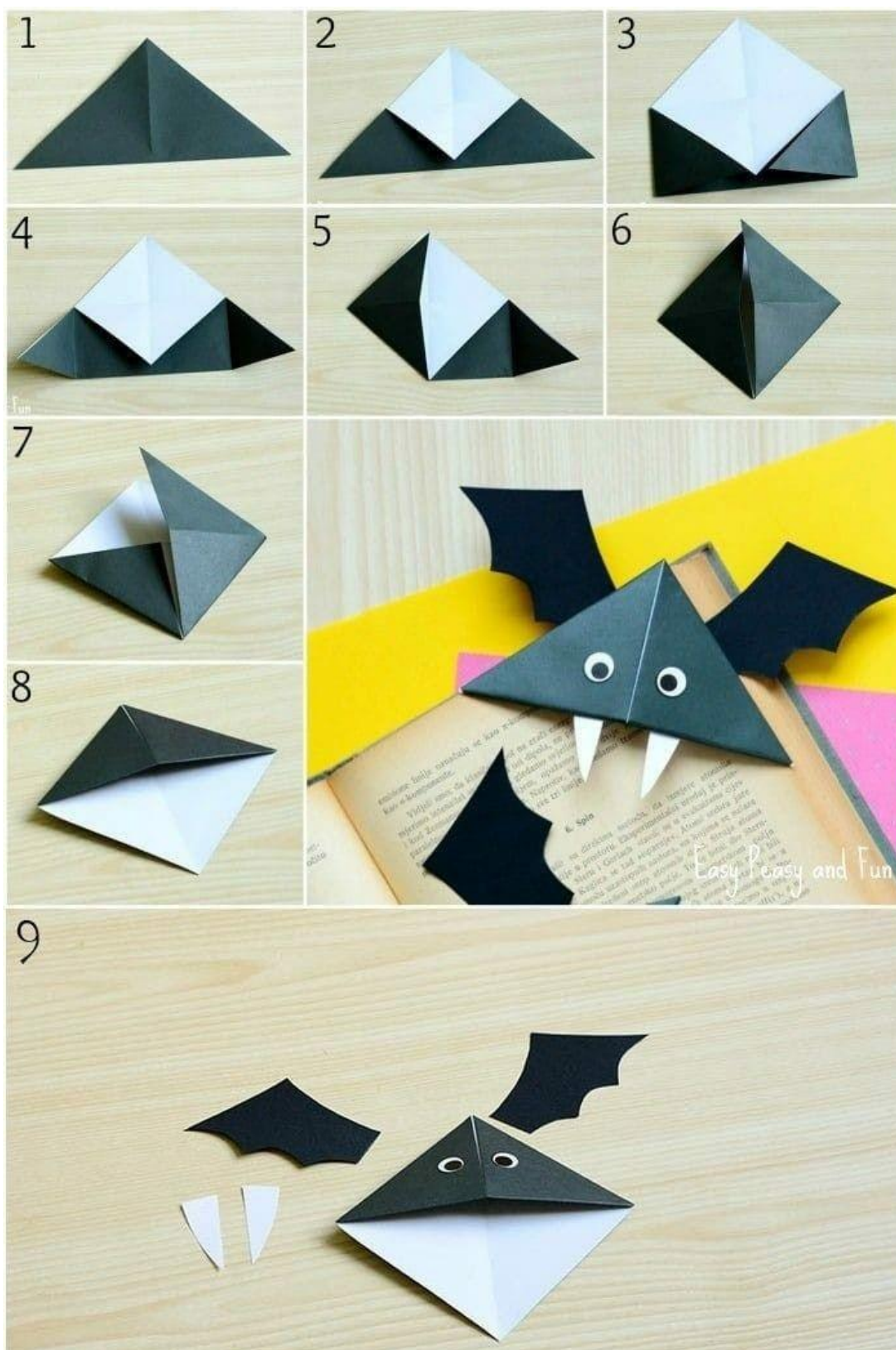
A Sötétség királyának fogságában (nonverbális kommunikációt, koncentrációt fejlesztő játék)

Körben állunk – mi vagyunk a Tündérországot elzáró utolsó erődítmény. Aki a kör közepén áll meg kell keresse a kivezető kaput. A kapukat egy-egy, egymás mellett álló csapattag alkotja, őket titokban a játékvezető jelöli ki. (Ha sokan vagyunk, lehetnek ketten-hárman is a körben, ebben az esetben annyi kapunak kell lennie, ahány szabadulni vágyó van). A körben állók csakis a tekintetükkel kommunikálhatnak a kitalálóval: a kapu tagjai hívó, vonzó tekintettel próbálják magukhoz hívni, a kör többi tagja küldő, taszító tekintettel próbálják elküldeni. A kitaláló elindul a kör szélén álló két ember felé, akiket a kapunak gondol. Ha a kitaláló eltalálta a kaput, akkor "szabadul", kimehet a körből. Ha a kitaláló rossz felé indul, akkor az a két játékos, aki felé tart, karjával lezárja az utat.

A játékot addig ismételjük, amíg mindenkinek van lehetőség megtalálni a saját kapuját!

Segítség, átváltoztattak! (alkotó, kézügyességet fejlesztő játék)

A mese folyamán, Árgyélust denevérré, Ilonát hattyúvá változtatják. Ha megválaszthatnád, te milyen állattá változnál? Hajtogasd meg ezt az állatot origami-technikával! Az elkészült állatka a mesekönyved könyvjelzője lehet.



(A mellékelt példában denevér szerepel, de a kiegészítő elemek megváltoztatásával bármilyen állat elkészíthető).

Jössz-e velem le az égről a földre?

Megérkezés

Kert-tervező (a mese világát elmélyítő, alkotó játék)

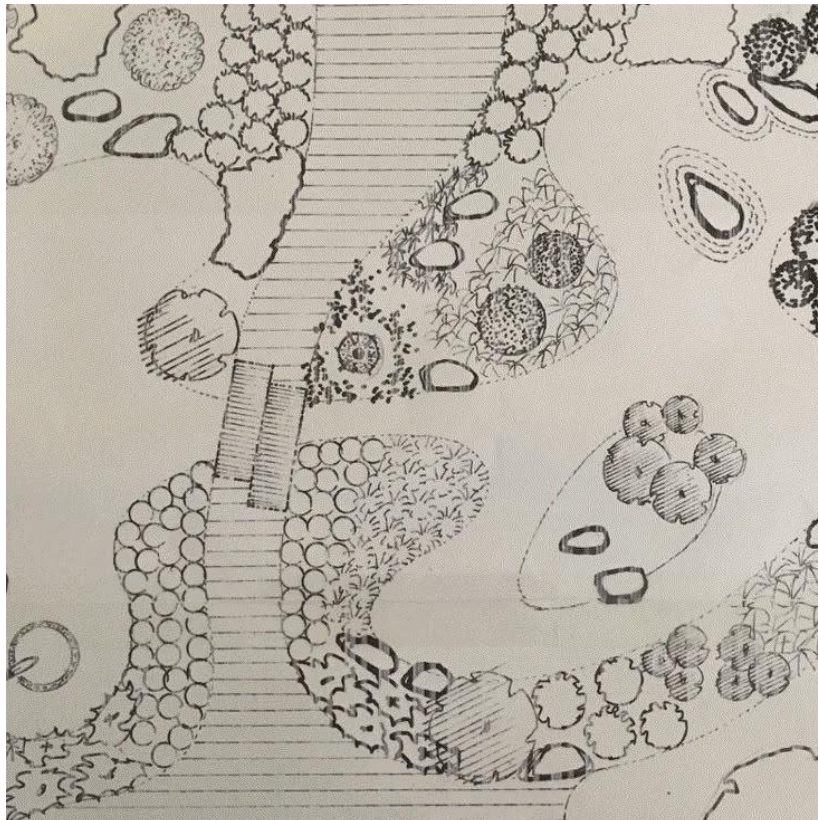
Az előadás alkotói Árgyélus és Tündérszép Ilona világát nagyon hasonlóan képzeltek el a japánok világához. Saját kertünk tervezésekor mi is merítsünk ötleteket a japánkertek világából.

A japánkert japán olyan kert, melynek célja, hogy egyszerre gyönyörködtessen és elgondolkodtasson, békés, nyugalmat árasztó helye legyen az elmélyülésnek, meditációnak. Egy tipikus japánkertben rendszerint megtalálhatók az alábbi elemek:

- víz
- sziget
- a szigetre vezető híd
- lámpás, leggyakrabban kőből
- teaház vagy kerti pavilon

Milyennek képzeljük el saját Tündér-kertünket? Rajzoljuk le az alaprajzát, majd fessük ki! A/3-as kartonra dolgozzunk, és illesszük be terveinkbe a japánkert legfontosabb elemeit is! Mi mindennel egészítenéd ki a saját kertet?

Kiket vinnél magaddal ebbe a kertbe? Hogyan töltenétek el egy napot? Írd le meseként ennek a napnak a történetét!



Japán kavicsok (alkotó, kézügyességet fejlesztő játék)

Gyűjtsünk érdekes alakú, sima kavicsokat! Akrilfestéssel fessük ki őket, és az elkészült kavicsokból építsünk ösvényeket a kertünkbe! Fessünk a kavicsokra növényi mintákat, inspirálódjunk a japánkertek színeiből! (japán juhar, japán berkenye, cseresznyefavirág, japán írisz – gyűjtsetek még japán növényeket!)



Tündér-elixír

Ha a tündérek itala nem is hoz örök életet, hozzásegíthet a boldogsághoz. Készítsük el a varázsitalt! Keressünk érdekes alakú kisebb üvegeket, tegyünk bele kagylókat, kavicsokat, magvakat, üveghomokot. Öntsük fel vízzel, esetleg tustinta-cseppekkel vagy néhány csepp ételfestékkel színezve. Zárjuk le dugóval, és mellékeljük hozzá a boldog élet receptjét!

A boldog élet receptje:

Összetevők:

3 csepp

7 deka

9 csipet

egy késhegynyi

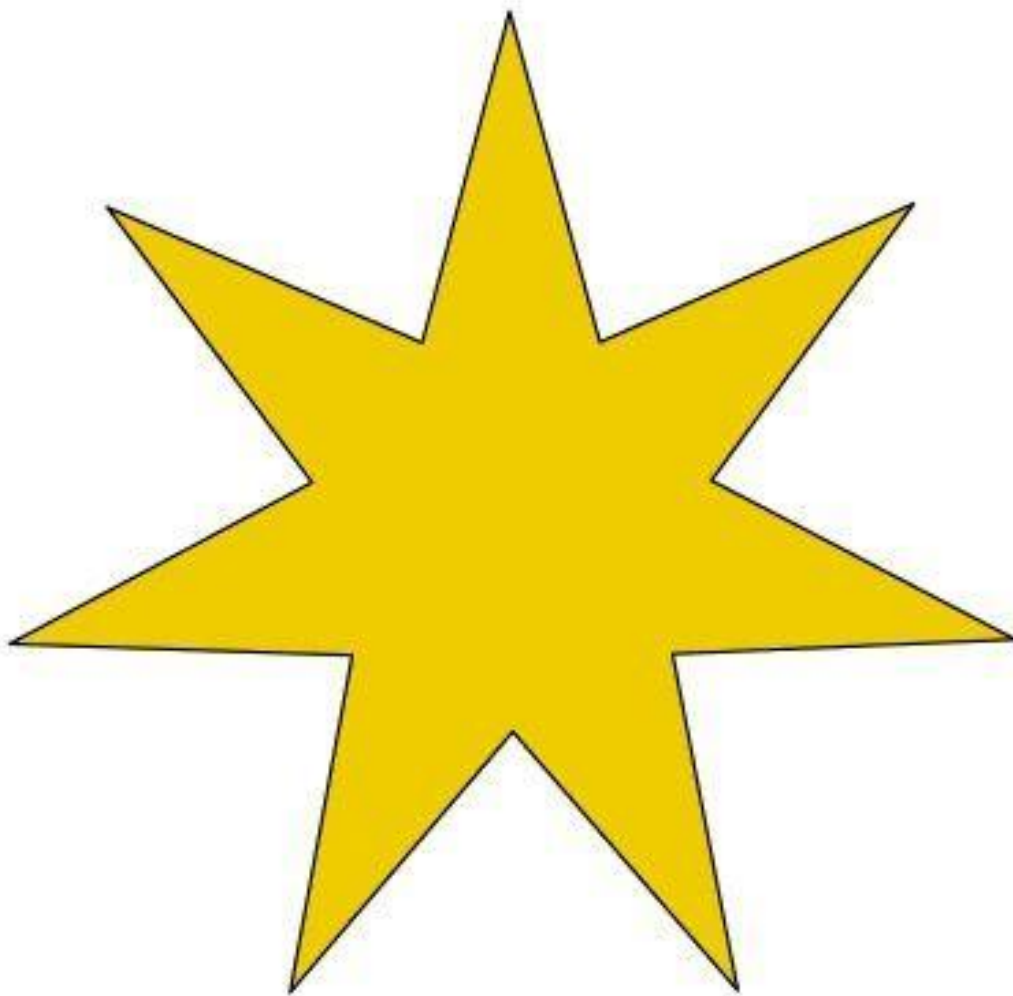
fél deci.....

és még ízlés szerint:

Az elkészítés módja:



Tündérország csillagai (ön-és társismereti játék)



A tündérek csillaga a hétágú csillag – ajándékozzuk meg egymást vele! Készítsük el a saját csillagunkat színes kartonból! A csillag közepébe írjuk be a nevünket. Keverjük össze a csillagokat, majd húzzunk egyet-egyet! A csillag száraira írjuk oda, mivel ajándékoznánk meg a csillag tulajdonosát – ez lehet egy konkrét tárgy, de egy jókívánság is! Majd adjuk tovább a csillagot, amíg minden száraira kerül jókívánság! Ha a csillag „betelt”, adjuk oda a gazdájának.

Inspiráció:

Eplényi Anna - Kárpáti Gergely- Schmidt Gertrúd: Selyemúti-társ. Kreatív művészeti feladatok Ázsia kultúrtörténetéből, GYIK Műhely 2020

Képek forrása: Pinterest, AI