

MÁTYÁS, A KIRÁLY

feldolgozó segédanyag a Ciróka Bábszínház előadásához

6 éven felülieknek



Írta és rendezte: Somogyi Tamás

Dramaturg: Veres András

Báb- és díszlettervező: Michac Gábor

Zeneszerző: Pilári Áron

Játsszák: Dupák Fanni és Szekeres Máté

A segédanyagot összeállította: Végvári Viktória

BEVEZETŐ

Micsoda igazságtalanság! – csattanunk fel nap mint nap. De jó lenne valaki, aki igazságot szolgáltat! Aki segít, amikor szükség van rá. Valaki, akinek hisznek az emberek és aki elég okos és ügyes ahhoz, hogy kiálljon azokért, akik bajban vannak. És ha ez a személy az ország királya lenne? Az lenne a tökéletes megoldás! Mátyás király meséi vicces kalandokon, izgalmas cselszövéseken és játékos helyzeteken keresztül mutatják be hogyan győz a jó és az igazság.



A feldolgozó segédanyag játécai hasonló kalandokat ígérnek: ez alkalommal elsősorban alkotó jellegű és dramatikus játékokat válogattunk össze, amelyek segítségével megidézzük Mátyás király világát, és elgondolkozunk azon is, milyen a jó uralkodó.

A feladatok alapvetően egymásra épülnek, de egy-két játék kiválasztása is lehet alapja a színházi élményt feldolgozó beszélgetésnek.

A játékleírásokat bábos kisokossal egészítettük ki, amely a bábterveken keresztül mutatja be az előadásban látható bábtechnikákat.

A segédanyag 6 éven felüli kisiskolásoknak készült.

A feldolgozáshoz pedagógusok számára ajánljuk a Círóka Bábszínház Youtube-csatornáján látható interjút az alkotókkal:

<https://www.youtube.com/watch?v=AUvklbn4LVg>

Jó játékot kívánunk!

A segédanyagot Michac Gábor bábtervei és az előadás fotói illusztrálják

BEMELEGÍTŐ, HANGULATTEREMTŐ JÁTÉKOK

Az ész csatái

Mátyás király sok csatát vívott élete során, ám mint minden igazán okos uralkodó, jól tudta, hogy nemcsak az erő, hanem az ész is fegyver: sokszor éppen éles eszének köszönhetette a győzelmeit. Ebben a játékban a gyerekek is kipróbálhatják, milyen gyors gondolkodással „csatát nyerni”.

A csoport körben áll, a játékvezető pedig a kör közepére lép. A vezető rámutat egy játékosra, és hangosan mond egy kategóriát (például: növények, színek, állatok, ételek).

Amelyik játékosra rámutattak, az azonnal leguggol. A két mellette álló játékos egymásra mutat, és minél gyorsabban mond egy-egy olyan szót, amely beleillik a megadott kategóriába (például *növény*: tulipán, hóvirág; *szín*: piros, fekete).

Aki később reagál, elbizonytalanodik, vagy nem tud megfelelő választ mondani, „elveszíti a csatát”, de sebj: belép a kör közepére, és ő mondja a következő kategóriát.

Mesterségek Mátyás udvarában

A gyerekek folyamatosan mozognak a térben, igyekezve azt minél jobban kihasználni. Amikor a játékvezető elkiált egy számot, a játékosoknak minél gyorsabban olyan létszámú csoportokat kell alakítaniuk, amekkora szám elhangzott (például az „öt” esetén öt fős csoportokba rendeződnek).

A csoport létszámát figyelembe véve érdemes olyan számokat választani, amelyekkel a gyerekek száma jól osztható. Az utolsó bemondott szám a 4, így négy, véletlenszerűen kialakult csapat jön létre.

Ez a négy csapat azt a feladatot kapja, hogy kitalálják, Mátyás király udvarában melyik céh tagjai, vagyis milyen mesterséget képviselnek. Ehhez érdemes kutatómunkát is végezni: mivel foglalkoztak a korabeli emberek? Milyen mesterségeket ismertünk meg a mesékből? Járjunk körbe a csoportok között, és segítsük őket az ötletelésben, ügyelve arra, hogy ne legyen két azonos mesterség. A választott mesterségeket egyelőre ne áruljuk el a többi csapatnak; ezek a következő játék során kapnak majd szerepet.

Buda várából jöttünk...

Az előző játék során kialakult négy csapat a választott mesterségeit megtartva vesz részt a játékban. A csapatok egymás után kerülnek sorra. Amikor egy csapat következik, a tagjai közösen mondják: „*Buda várából jöttünk, mesterségünk címe...*” – majd egy szoborcsoportot alkotva megjelenítik választott mesterségüket. A többiek megpróbálják kitalálni, mi lehet a foglalkozásuk, ehhez kérhetik, hogy mozduljon meg a szobor, lássuk, hogyan dolgoznak a mesteremberek.

Ha van kedvünk, a játék végén a csoportok meg is rajzolhatják céhük címerét – pontosabban cégérét.



ANYANYELVI ÉS KOMMUNIKÁCIÓS KÉSZSÉGET FEJLESZTŐ JÁTÉKOK

Fordított világ

Mátyás király, mikor álruhában járta az országot, az udvari bolondjával, Boldival gyakran különleges módon beszélgettek: visszafelé mondták a szavakat, hogy senki se értse meg őket. Fordított nyelvükön beszéltek meg azt is, merre indulnak útnak a birodalomban. Ebben a játékban a gyerekek is kipróbálhatják ezt a „titkos nyelvet”.

A gyerekek párban vagy kiscsoportban dolgoznak. Feladatuk, hogy minél több magyar város-, falu- vagy településnevet gyűjtsenek, majd ezeket fordított sorrendben leírják (például: *Kecskemét – Témekecek, Eger – rege*).

Amikor elkészültek, a csoportok egymás után felolvassák a fordítva leírt településneveket. A többi gyerek megpróbálja kitalálni, melyik település neve hangzott el „bolondosan” visszafelé mondván. Megnézzük a térképen, merre vannak ezek a települések?

Költői próba

Mátyás király udvari bolondja, Boldi nemcsak tréfás volt, hanem igazi mestere a rímfaragásnak is: versikéivel megnevettette az udvart, és olykor még a királyt is elgondolkodtatta. Lássuk, nekünk hogy megy a verselés!

Minden céh alkosson egy négy soros verset vagy indulót, amiben elmondják, mivel foglalkoznak, miben a legjobbak. Adjuk elő alkotásainkat a többiek, az „udvar” előtt is!

A bölcs udvari bolond

Mátyás király és bolondja, Boldi gyakran tréfálták meg az udvar népét is. A királyi meghallgatásokon Mátyás néha készakarva sületlenségeket válaszolt az unalmas kérdésekre – ilyenkor Boldi dolga az volt, hogy kimagyarázza és bölcsességgé formálja a király érthetetlen mondatait:

Udvartartás: „Mondd meg, királyom, miért nyugszik le a Nap?”

Mátyás király: „Azért, mert három.”

Boldi: „Kedves udvartartás! Látják, mily bölcs a mi királyunk? Válaszával arra utalt, hogy bizony három a magyar igazság, és az igazság az, hogy a Nap mindig felkel és le is nyugszik. Ez a természet rendje!”

A játékban egyszerre két szereplő ül ki a többiek elé: Mátyás és Boldi. A többiek az udvartartás szerepében egyszerű kérdéseket tesznek fel, de Mátyás ezekre is roppant nagy sületlenségeket válaszol. Boldi pedig igyekszik logikusan megmagyarázni, hogy a király válasza miért helyénvaló.



ALKOTÓ JELLEGŰ JÁTÉKOK, A MESE VILÁGÁT ELMÉLYÍTŐ JÁTÉKOK

Mátyás király álruhája

Mátyás király elhatározza, hogy ismét álruhát ölt. Ezúttal egy mesterember bőrébe szeretne bújni. Hogy jól sikerüljön az álca, ahhoz azonban segítségre van szüksége: a céheknek meg kell mutatniuk, hogyan viselkedik egy-egy mesterember a mindennapokban.

Az előző játékokban kialakult négy csapat, a választott mesterségeit megtartva, közösen alkotják meg a saját mesteremberük karakterét:

- hogyan mozog, milyen a testtartása,
- milyen az öltözeke,
- milyen eszközöket használ,
- mi a „szava járása”, milyen kifejezéseket mond gyakran.

A karakter megalkotásához a csapatok jelmezeket és kiegészítőket is használhatnak

Miután a csapatok kidolgozták a karakterüket, egymás után bemutatják azt a többieknek. A bemutatás során a csapattagok „átváltoznak” a mesteremberré: mozgással, hangadással, rövid jelenettel szemléltetik, hogyan viselkedik az adott céh mestere.

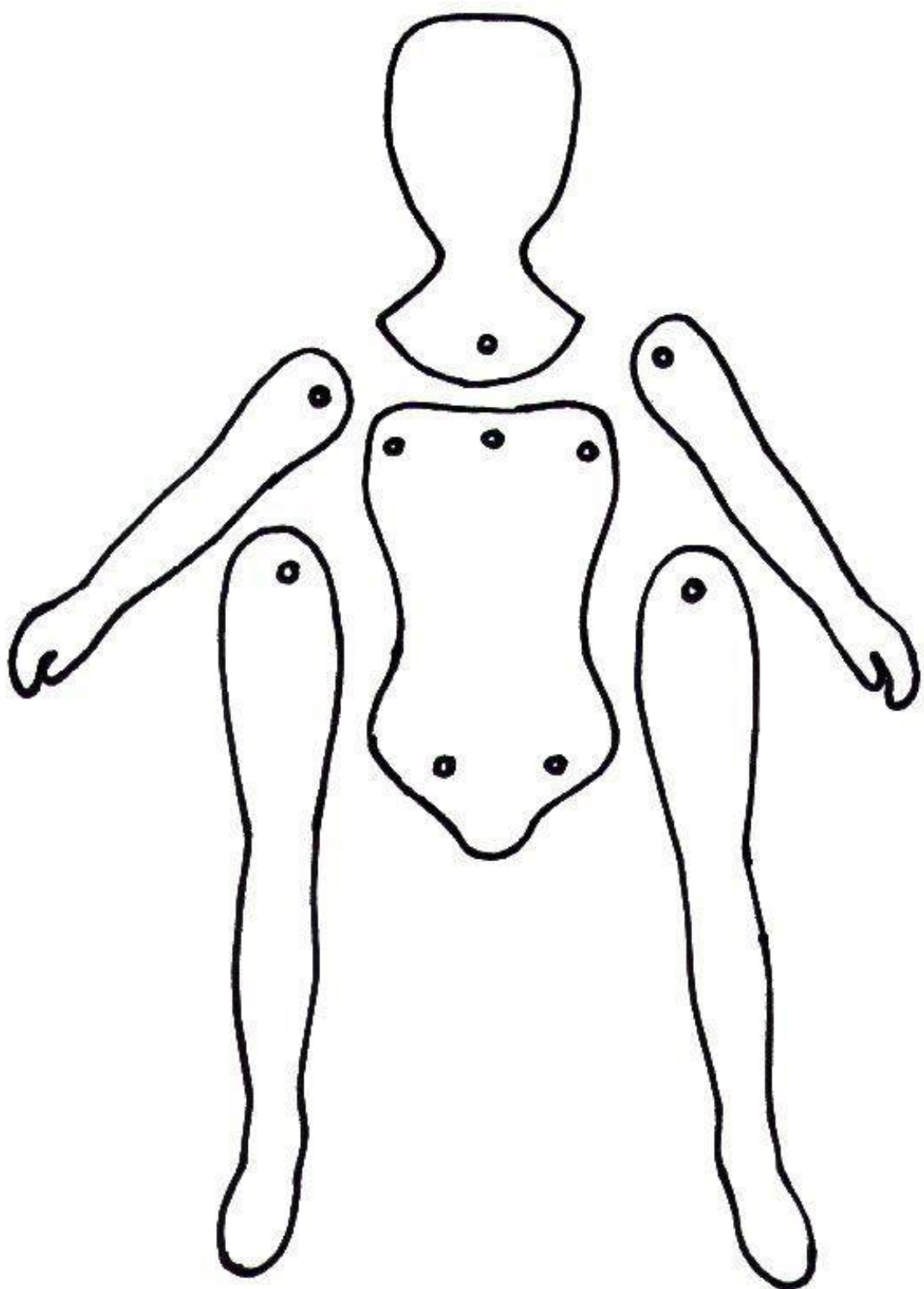


Modern Mátyás

Vajon ma, 2026-ban Mátyás milyen álruhát öltene, ha el akarna vegyülni az utcán? Farmert viselne? Vagy öltönyt? Esetleg buszvezetőnek álcázná magát? Vagy netán bábszínésznek, esetleg tanító bácsinak? Miért?

Írd vagy mesélj el egy rövid történetet arról, milyen kalandokba keveredik Modern Mátyás a jelenünkben, és hogyan tesz igazságot!

Az alábbi sablon segítségével tervezzük meg az álruhás Mátyás figuráját! A síkbábót kartonból kivágva, a jelölt részekben jancsiszöggel összeillesztve készíthetjük el:



A szárba szökkenő gondolat

Vajon milyen tulajdonságai tesznek valakit jó királlyá vagy királynővé? Mátyásról mindenki azt mondta, hogy igazságos volt, de mi lehet fontos még ezen kívül?

Csíráztassunk tökmagot a gyerekekkel, és minden tökmaghoz társítsunk egy tulajdonságot, amire a gyerekek szerint szüksége lehet egy jó uralkodónak! A tulajdonságokat írjuk a csíráztató edény mellé, nehogy elfelejtsük őket! A 2-4 nap alatt kikelt csírákat jóízűen el is fogyaszthatjuk, nagyon egészséges étek!

(Csíráztatáshoz hántolatlan tökmagot használjunk. Egy éjszakára áztassuk tiszta vízbe, majd az átöblített magokat helyezzük csíráztató tálba, és naponta két-három alkalommal öblítsük át.



BÁBOS KISOKOS

Az előadásban számos különböző bábtechnika megjelenik. Ismerjétek meg ezeket Michac Gábor bábtervei segítségével:



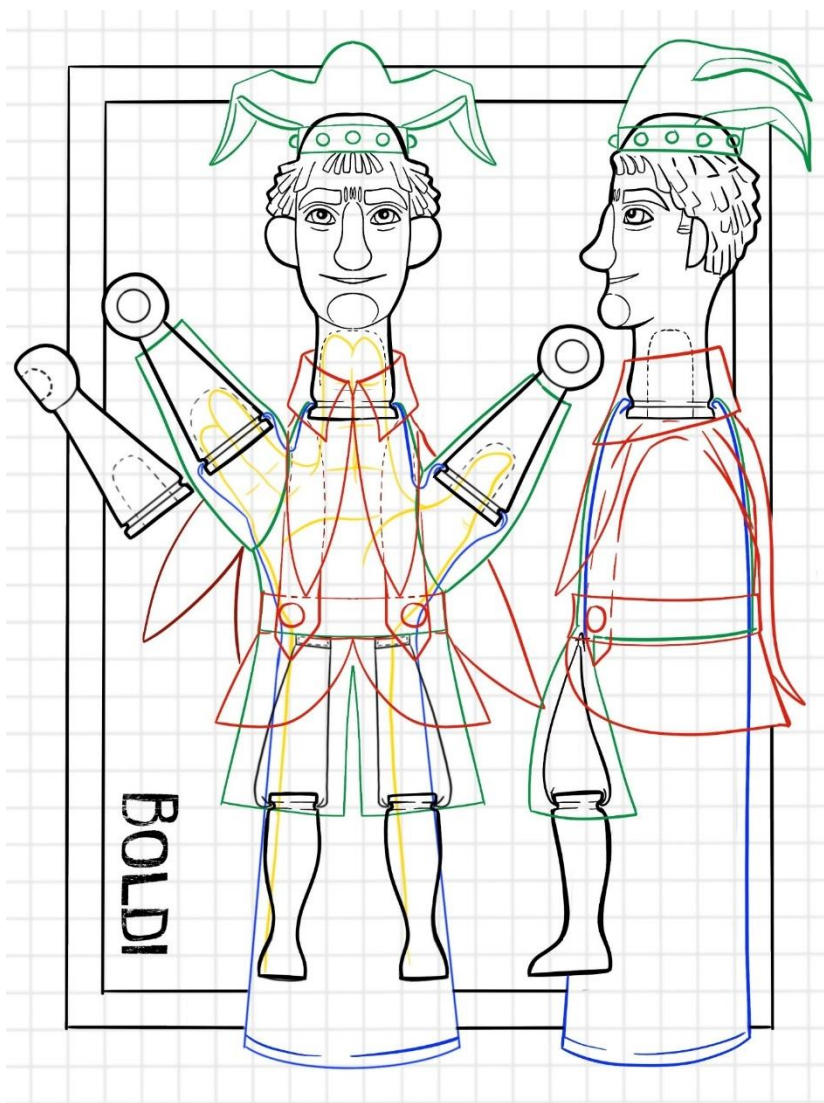
Síkbáb

Gyerekjátékként is találkozhattatok vele, népszerű játék is volt, a gyerekeknek készült papírszínházakban is kedvelt bábtípus. Karjai (gyakran lábai is) billentyűkkel vagy zsinórokkal mozgathatók. „Hampelmann”-nak is hívják őket.



Ujjbáb

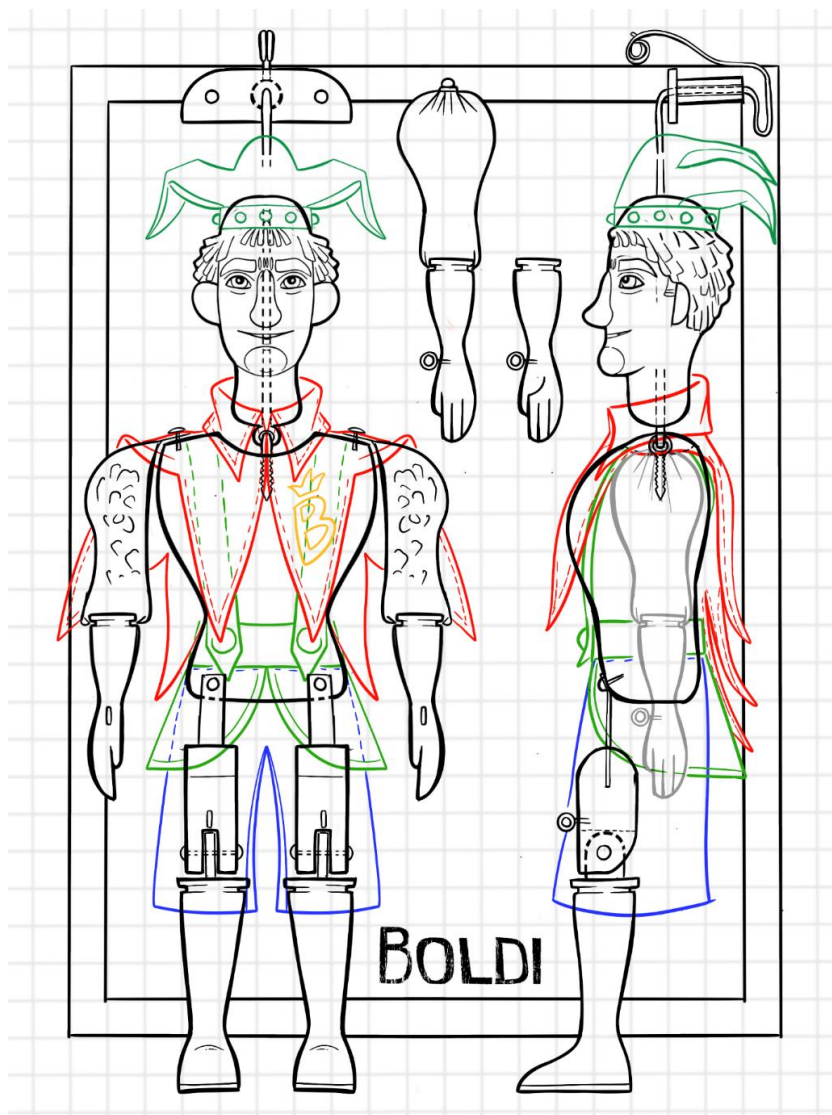
Több olyan bábtípus is van, ahol a játékos keze a báb része – az ujjbábok esetében az ujjából válik a báb teste. Az ujjbábokkal egyszerű bábozni, ezért a gyerekek is szívesen játszanak vele. Mivel egy kezeden öt ujj is van, ujjbábokkal egyszerre több karaktert is meg lehet jeleníteni.



Kesztyűs báb

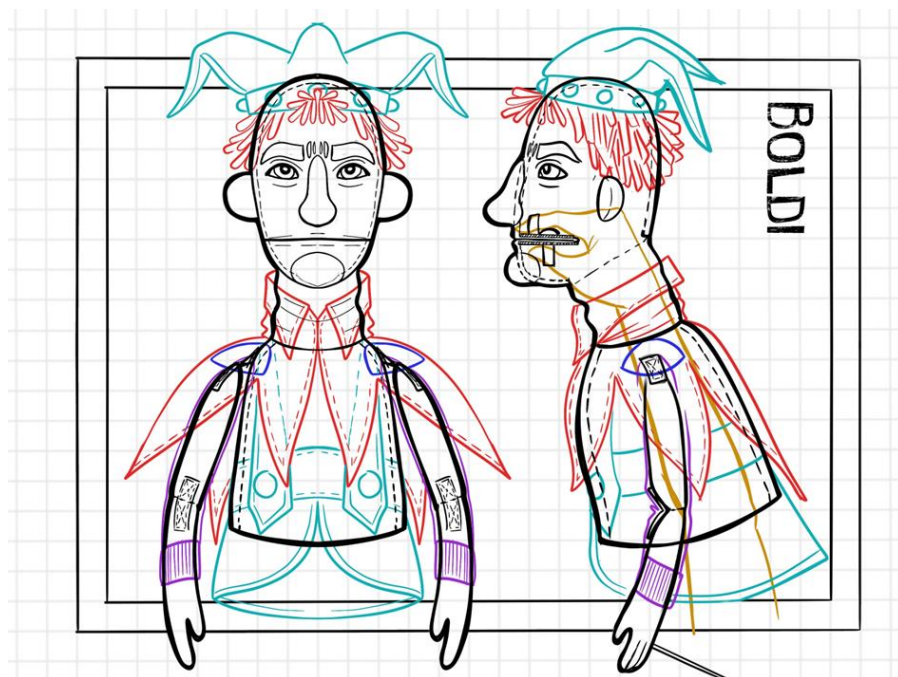
A kesztyűs báb a legrégebbi és legismertebb bábtípus. A báb alakja és formája nemcsak a bábos kezéhez igazodik, de az emberi test arányaihoz is. A leghíresebb magyar vásári bábfigura is kesztyűs báb: Vitéz László.

A bábterven jól látható, hogyan helyezkedik el a bábban a bábjátékos keze. Próbáljátok ki, sikerül-e utánózni ezt a kéztartást!



Vezetőpálcás marionett

A marionett bábokat felülről mozgatja a bábjátékos. A báb fejét egy merev pálcá tartja, a végtagjai zsinórokkal mozgathatók.



Muppet

A muppet báboknak az a fő jellegzetessége, hogy a bábjátékos egyik kezével a báb fejébe nyúlva tudja mozgatni a báb száját – hogy hogyan, az jól látszik a terven.