

A KISFIÚ MEG AZ OROSZLÁNOK

feldolgozó segédanyag a Ciróka Bábszínház előadásához

Nagyóvodásoknak és kisiskolásoknak



Lázár Ervin meséje alapján írta: Horváth Panna és Szenteczki Zita

Dramaturg: Horváth Panna

Báb-és díszlettervező: Grosschmid Erik

Zene: Pálfi Ervin

Koreográfus: SASU

Rendező: Szenteczki Zita

**Játsszák: Bednarek Magdalena, Horgas Ráhel, Kedves Csaba, Lendváczy Zoltán,
Szekeres Máté**

A segédanyagot összeállította: Végvári Viktória

BEVEZETŐ

Lázár Ervin meseregénye a magyar gyerekirodalom szívmengető klasszikusa egy különös barátságról, amely egy titokzatos sufni-ban szövődik Bruckner Szigfrid, az öreg cirkuszi oroszlán és Peti között. A kalandos történet közösségről, elfogadásról, egymásra figyelésről szól. Arról, hogy a képzelet egy olyan titkos nyelv, amely képes összekötni a gyerekek és a felnőttek világát.

A segédanyag feladatai is a fantázia világába vezetnek: a játékok helyszínei a cirkusz és a titokzatos sufni, amelyeket a gyerekekkel közösen teremtünk meg az előadás feldolgozása során. A tematikus játéka-jánlatokból kedvünknek és időnknek megfelelően állíthatunk össze különféle játéksorokat, vagy választhatunk beszélgetésindítóként egy-egy rajzos, alkotó feladatot is. Egy-egy témán belül az egyszerűbb, rövidebb, vagy kevesebb eszközt igénylő játékokkal kezdünk, és haladunk a bonyolultabb változatok felé. A segédanyagot, mint mindig, ezúttal is elsősorban inspirációnak gondoljuk, remélve, hogy általa sok új ötlet és játék születik.

A segédanyag 5 éven felüli óvodásoknak és kisiskolásoknak készült.

Jó játékot kívánunk!



Illusztrációk: Pinterest, AI, előadásfotók: Éder Vera

VARÁZSUGRÁS: A JÁTÉK TERE

Lázár Ervin története a cirkusz varázslatos világán keresztül kalauzol minket saját képzeletünk birodalmába. A mese karaktereivel, a történettel kapcsolódó játékokat is szervezhetjük a fantázia terébe: az udvaron vagy a teremben válasszuk le a képzelet terét, a „porondot”, ahová belépve bármi megtörténhet. A játékokhoz jó szolgálatot tehet egy megfelelő méretű kooperációs ernyő, amely a padlóhoz rögzítve poronddá válhat, illetve több játék eszköze is egyben. Ha nincs ilyen, jelöljük krétával vagy maszkoló szalaggal a játék terét!

Amint a porondra ugunk, a fantázia világába kerülünk: próbáljuk ki! Egy, kettő, há-rom!



Ezen a porondon semmi sem az, aminek látszik: bármilyen hétköznapi tárgy valami mássá változik! Ez a szék nem szék, hanem... ló! Vagy kalap? Esetleg számítógépes asztal? Ha van ötleted, ugorj a körbe, és mutasd meg az átváltozást! Ha kitaláltuk, jöhet a következő!

(A szék mellett jó játék a seprű, a vödör, a fakanál, egy bőrrönd vagy tésztaszűrő is.)



BEMELEGÍTÉS/MOZGÁSOS JÁTÉKOK

ARTISTAKÉPZŐ

Vegyünk órát a világhírű Jefferson-féle cirkusz artista-iskolájában!

Eszközök: cirkuszi zene bejátszása (a legismertebb cirkuszi induló Julius Fučík: A gladiátorok bevonulása c. műve), hullahopp-karika.

Varázsugrással egyszerre ugorjunk be a porondra! Fontos, hogy mozgás közben vigyázzunk egymásra: ne fussunk és ne érjünk egymáshoz!

- Zenére sétáljunk a porondon, próbáljuk ki, hányféle irányba tudunk menni!
- Válassz ki valakit, akit követni fogsz, amerre csak megy! Próbálj észrevétlen maradni, ha észreveszi, hogy követed, másvalakit kell választanod! Ügyelj arra is, hogy valaki vajon követ-e téged!
- Kezdődhet az artista-tréning! Tudsz egyensúlyozni féllábon? Remek! Most próbáld ki a másik lábadon is!
- Álljatok sorba a porond szélén! A porond közepére teszek egy hullahopp-karikát! Sorban elindulunk, és amikor eléred a karikát, ugorj bele, majd ki!
- Most felállítom a karikát, és amikor ideérsz, búj át rajta!
- Kik lépnek fel a Jefferson-féle cirkuszban? Mutasd meg, hogyan járnak-mozognak? Milyen arcot vágnak? Lássuk a bohócokat! Jöhetnek az akrobaták! A táncosok! A kötél-táncosok! Az erőemberek! Szeretne valaki oroszlán-idomár lenni?

A játék kapcsán beszélgethetünk arról, milyen mutatványok láthatók a cirkuszban.

Tudtátok, hogy az Európai Unió legtöbb országában (2027-től Magyarországon is) betiltották a vadállatok cirkuszi szerepeltetését? Szerintetek miért?

SZILVIA MUTATVÁNYAI – JÁTÉKOK LABDÁKKAL

Fiatalabb korában Szilvia bravúrosan zsonglörködött labdákkal – próbáljuk meg mi is!

Eszközök: gumi-vagy textil-labdák, kislabdák vagy teniszlabdák, kooperációs ernyő

AZ ÖT TIGRIS HATFELÉ SZALAD - KIDOBÓS

Szétszóródunk a porondon. Akinél a labda van, feldobja, és mond egy nevet. Akit szólít, annak el kell kapnia a labdát, és gyorsan megpróbálni kidobni valakit. Ha nem sikerül, újra meg lehet próbálni! Akit kidobtak, a porond széléről szurkolhat.

SEGÍTÜNK, SZILVIA!

Szilvia már nem fiatal, nem sikerülnek már úgy a mutatványai, mint régen. De ha segítünk neki, nem gurulnak szanaszét az elejtett labdák!

Feszítsük ki a kooperációs ernyőt, mindenki fogja meg a szélét! Valaki egyesével labdákat dobál az ernyőbe: meddig tudjuk megakadályozni, hogy a labdák leguruljanak?

Páros feladatként is menthetjük a labdákat: egy karton vagy műanyag lapot kétfelől egyensúlyozva kell leejtés nélkül átvinni egy teniszlabdát a porond egyik végéből a másikba.

LABDAISKOLA

Régi, hagyományos játék a labdaiskola, sok-sok változata létezik. A játékosok a falhoz dobják a labdát, a mondókának megfelelően különféle figurákkal. Vajon kinek sikerül az összes trükk?

Kisiskola:

Egy előre

Két kettőre

Három hatra

Hat kilencre

Üsd ki tízre

Tízegyre

Gyertyatartó

Vaskoppantó

minden sornál a falra pattintjuk a labdát és elkapjuk

a levegőbe dobjuk és elkapjuk a labdát

a falra dobjuk a labdát, de mielőtt elkapjuk, hagyjuk, hogy egyet pattanjon a földön

Egy a falba

Tíz a földre

tízet kell pattogatni a labdát

És még egy a levegőbe!

Nagyiskola:

Ugyanez a játék, csak nehezítésekkel:

csattantó: minden elkapás előtt tapsolni kell, vagy elől, vagy a hátunk mögött, vagy elől is, hátul is

cérnatekerő: minden elkapás előtt gyorsan körbe kell forgatni a kezünket egymás körül

fülhúzó: minden elkapás előtt meg kell húzni a fülünket

Találjunk ki új trükköket! Melyik lenne Szigfrid kedvence?



NEM LEHETÜNK MAGÁNYOSAK - BESZÉLGETŐ-KÖR

Üljünk le körben a porond szélére, és beszélgessünk arról, mit láttunk a bábszínházban! Akinek a labdát dobom, annál van a szó!

A CIRKUSZ

Jártatok már cirkuszban? Milyennek találtátok? Melyik attrakció tetszett legjobban?

Ha még nem voltál cirkuszban, milyennek képzeled? Láttál esetleg cirkuszt filmen vagy képen? Ismersz még olyan történetet, amely cirkuszban játszódik?

A SUFNI

A darabban Petinek van egy titkos helye, a sufni, ahol Bruckner Szigfrid lakik, de az apukája csak egy „régimódit” lát benne.

Milyen volt ez a sufni? Milyen tárgyak voltak benne? Milyen volt a hangulata?

Szerintetek miért volt Petinek nagyon fontos ez a hely?

Nektek van-e olyan titkos kuckók, ahová el tudtok bújni, ha egy kis nyugalomra vágytok?

Ha megtervezhetnétek a kedvenc titkos helyeteket, hol lenne? Mekkora lenne? Milyen anyagból lenne?

(KÉPZELETBELI) BARÁTOK

Szigfrid egy óriási, de kicsit hiú és öreg oroszlán, aki Peti legjobb barátja lesz, mert Peti nagyon egyedül érzi magát.

Gondoljátok, hogy Szigfrid valóban ott volt a sufniiban, vagy Peti találta ki? Attól még, hogy valaki csak a képzeletünkben él, lehet-e ugyanolyan fontos barátunk, mint egy igazi?

Kik voltak Peti „valóságos” barátai? Miért gondolod, hogy barátok voltak?

Lehetséges, hogy Peti felnőtt barátai hasonlítanak a cirkuszos barátokra? Lehetnek a felnőttek és a gyerekek jó barátok?

PETI ÉS APA

Az előadásban Peti apukája folyton siet, és le akarja bontani a sufnit, mert nem látja az oroszlánokat.

Szerintetek miért nem látja az apuka Szigfridet meg Szilviát?

Hol lehet Peti anyukája?

Ha te lennél Peti, mit mondanál az apukának, amikor le akarja bontani a sufnit?

Mi kell ahhoz, hogy az apuka is meglássa Peti barátait?

ÖSSZETARTOZÁS

Peti történetében ott van a csendes hiány (Szigfrid keresi a feleségét, Szilviát, Peti is vágyik a megértésre), és a darab végén mindenki összefog, hogy megmenthessék egymást.

Szigfrid és Szilvia évekig keresték egymást. Mit gondoltok, miért fontos az, hogy ne legyünk egyedül, ha szomorúak vagyunk? Ti kivel szoktatok összefogni, ha valami nehéz feladatot kell megoldani?

NYELVI JÁTÉKOK

Eszközök: papír, színes ceruza, szükség esetén a szótár szavai és a meghatározások kinyomtatva

NAGYZÁSI HÓBORT

„Itt van az oroszlánom. A szemüveget csak nagyzási hóbortból teszi föl, nincs benne üveg.” – így mutatja be Peti Szigfridet. Lázár Ervin nagyon szereti az érdekes hangzású, néha kicsit régiesnek tűnő szavakat, kifejezéseket. Tudjátok, mi az a nagyzási hóbort? (A nagyzási hóbort olyan viselkedés, amikor valaki fontosabbnak, okosabbnak vagy felnőttebbnek akar látszani a többieknél, mint amilyen valójában, vagy szeretne nagyon menőnek tűnni.)

Képzeltetek el valakit, akit Nagyzási Hóbortnak hívnak! Lehet ember, de lehet valamilyen állat is. Milyennek képzeltetek? Rajzoljátok le vagy játsszátok el!

NAGYOTMONDÓS

Meséljünk el egy történetet Szigfrid modorában! Körben ülünk, és választunk valamilyen egyszerű témát pl. *Tegnap láttam egy kutyát az utcán.* A következő gyerekek az a dolga, hogy a saját mondatában valamit „rátegyen” az előzőre, valami nagyobb, vadabbat, viccesebbet mondjon. Pl:

„Tegnap láttam egy kutyát az utcán.”

„Az nem is kutya volt, hanem egy hatalmas farkas!”

„Akkora volt, mint egy ház!”

„Ház? Dehogy! Olyan magas volt, hogy beleütközött a felhőbe!”

„És a hátán egy egész cirkuszi sátrat hozott, benne ötven oroszlánal!”

„És az oroszlánok zsonglörködtek a Holddal!” stb.



CIRKUSZI SZÓTÁR

Gyűjtsünk olyan szavakat, amelyeket csak a cirkusz világában használnak! Az alábbi szavakat az előadás szöveggönyvéből gyűjtöttük. Meg tudjátok magyarázni a jelentésüket? (Ha ez még nehéz, párosítsátok össze a szavakat a magyarázatokkal!)

Artista és főzsonglőr (*Szigfrid mondja magáról: „...egyébként artista és főzsonglőr”*)

Attrakció (*„...rendkívüli attrakció következik”*)

Autográf (*Arabella mondja, amikor megpróbálja becsapni az igazgatót: „Az idegenek autografot kértek tőlem”*)

Cirkusz

Cirkuszigazgató

Etető (*„Mert én etető vagyok. Baltazárnak hívnak.”*)

Halálugrás (*Szigfrid cirkuszi múltjára utalva: „Azok a halálugrások, uramisten...”*)

Légtornász (*Arabella bemutatásakor: „Légtornász és táncosnő”*)

Porond (pl. *„Bruckner Szigfrid vagyok, a porond ura...”* vagy *„Arabella! A porond a tiéd!”*)

Reklám (*az igazgató mondja Szilviáról: „Ki lesz akkor a reklám?!”*)

Artista és főzsonglőr: cirkuszművész, aki olyan nehéz dolgokat csinál, amiket mi csak ámulva tudunk nézni: a magasban ugrál, kötélén táncol, vagy más veszélyes mutatványokat hajt végre. Aki pedig egyszerre több tárgyat (például labdákat, buzogányokat vagy karikákat) dobál fel a levegőbe úgy, hogy közben egyik sem eshet le a földre, az a...

Attrakció: különleges, izgalmas és látványos produkció vagy meglepetés az előadásban, amit mindenki tátott szájjal néz.

Autográf: egy híres ember saját kezű aláírása, amit a rajongók kérnek tőle, hogy emlékke eltehessék.

Cirkusz: olyan utazó vagy állandó színházi jellegű előadó-művészeti intézmény, amelyben különféle látványos, ügyességi és szórakoztató produkciók – például akrobatikai mutatványok, egyensúlyozások, zsonglőrszámok, bohóctréfák, illúziók, valamint korábban (és helyenként még ma is) idomított állatos számok – követik egymást.

Cirkuszigazgató: A főnök a cirkuszban. Ő az, aki mindent irányít, eldönti, hogy ki mikor lép fel, milyen számokból álljon a műsor stb. - olyan, mint egy nagyon szigorú iskolaigazgató...

Etető: Az az ember a cirkuszban, akinek az a dolga, hogy finom falatokat adjon az állatoknak, és gondoskodik róluk.

Halálugrások: nagyon nehéz, veszélyes és bátor ugrások, amelyeket csak a legügyesebb artisták mernek megcsinálni.

Légtornász: olyan cirkuszművész, aki a cirkusz legmagasabb pontján, a kupola alatt lóg egy kötélén vagy hintán, és ott tornászik a magasban.

Porond: az a kör alakú hely a cirkusz közepén, ahol a művészek (az artisták, a bűvészek vagy az oroszlánok) fellépnek.

Reklám: amikor valamit vagy valakit (például egy sztár-oroszlánt) mindenhol hirdetnek, hogy sok ember halljon róla, és jegyet vegyen az előadásra.

ALKOTÓ JÁTÉKOK

Eszközök: ív csomagolópapírok, rajzlap, színes papírok, papírmaradékok, olló, papírragasztó, papírtányérok, színes ceruza, vastag filctoll, vízfesték, ecsetek

CSODÁLATOS ATTRAKCIÓK! NÉZZE MEG CIRKUSZUNK MŰSORÁT!

Nézd meg a Ciróka Bábszínház előadásának plakátját! Képzeld el, hogy cirkuszigazgatóként neked kell megtervezned az új műsor plakátját! Milyen számok szerepelnének a te cirkuszod műsorán? Mit írnál rá a plakátra és a jegyre, hogy a közönség megkapjon minden szükséges információt? Tervezd meg az új műsor belépőjegyét és plakátját! Ha szeretnéd, használhatod a mellékletből kivágott sablonokat is.

HA LENNE EGY OROSZLÁNOM...

Tervezzük meg a saját oroszlán-barátunkat maszk formájában! A maszkot papírtányérból vágjuk ki, rajzolással, festéssel díszítjük, az oroszlán sörénye selyempapírból készül. Milyen színeket választasz a maszkhoz? Milyen lesz a sörénye? És mi lesz a neve? (Ha van kedved, olvasd el Lázár Ervin meseregényét: a könyvben több, érdekes nevű oroszlán is szerepel, őket is megformálhatod!)



ÉN, AZ ARTISTA

Te milyen mutatványt szeretnél megtanulni? Ki lennél, ha cirkuszban szerepelhetnél? Feküdjünk le egy nagy darab csomagolópapírra, és kérjük meg egy társunkat, hogy rajzoljon minket körbe!

Egészítsük ki, rajzoljuk meg úgy a sziluettünket, mintha artisták lennénk! Rajzoljuk a figuránk köré, hol vagyunk, milyen tárgyra van szükségünk a mutatványunkhoz! Készíthetünk ebből a rajzból is cirkuszi plakátot!

KÉPZELETBELI BARÁT

Tervezz egy igazán különleges, titkos barátot – olyan valakit, aki tényleg csak a képzeletben létezik! Ha nem akarsz, nem is kell megmutatnod: rejtse el a cirkuszi sátor függönye vagy a sufni ajtaja mögé! (Azért valaki csak meglesheti, nem igaz?)

Rajzold le egy rajzlapra a barátodat, egy másik lapra a függönyt vagy ajtót. Középen vágd be a lapot, hogy a kukucsáláshoz fel lehessen hajtani a papírt.



MOZAIK CIRKUSZ

Építsünk együtt egy olyan cirkuszt, amiben mindenki elfér: a kisfiú és az oroszlánok, Apa és az igazgató, Roberto és Arabella... ehhez az kell, hogy mindannyian hozzátegyünk valamit! A cirkuszi sátor egyik nagyított, kivágott változatát vágjuk annyi mozaikdarabra, ahányan vagyunk. Mindenki kap egy mozaik darabot, amire rárajzolja azt a szereplőt, vagy tárgyat, aki vagy ami a legfontosabb volt számára az előadásban (nem baj, ha lesznek ismétlődések). A végén ragasszuk vissza egyesével a darabkákat a sablonra: így születik meg saját cirkuszunk, a Mozaik Cirkusz!

Ajánlott olvasnivalók:

Bettenbuk Krisztina: Játék és néptánc, tanulási zavarokkal küzdő tanulóknak. Tanítási, módszertani segédlet 1-2. osztályosok részére. Táncművészeti Egyetem, 2019

Gabnai Katalin: Drámajátékok. Bevezetés a drámapedagógiába. Helikon Kiadó, 2011

Lázár Ervin: A kislány meg az orosz lányok. Móra Könyvkiadó, 2025

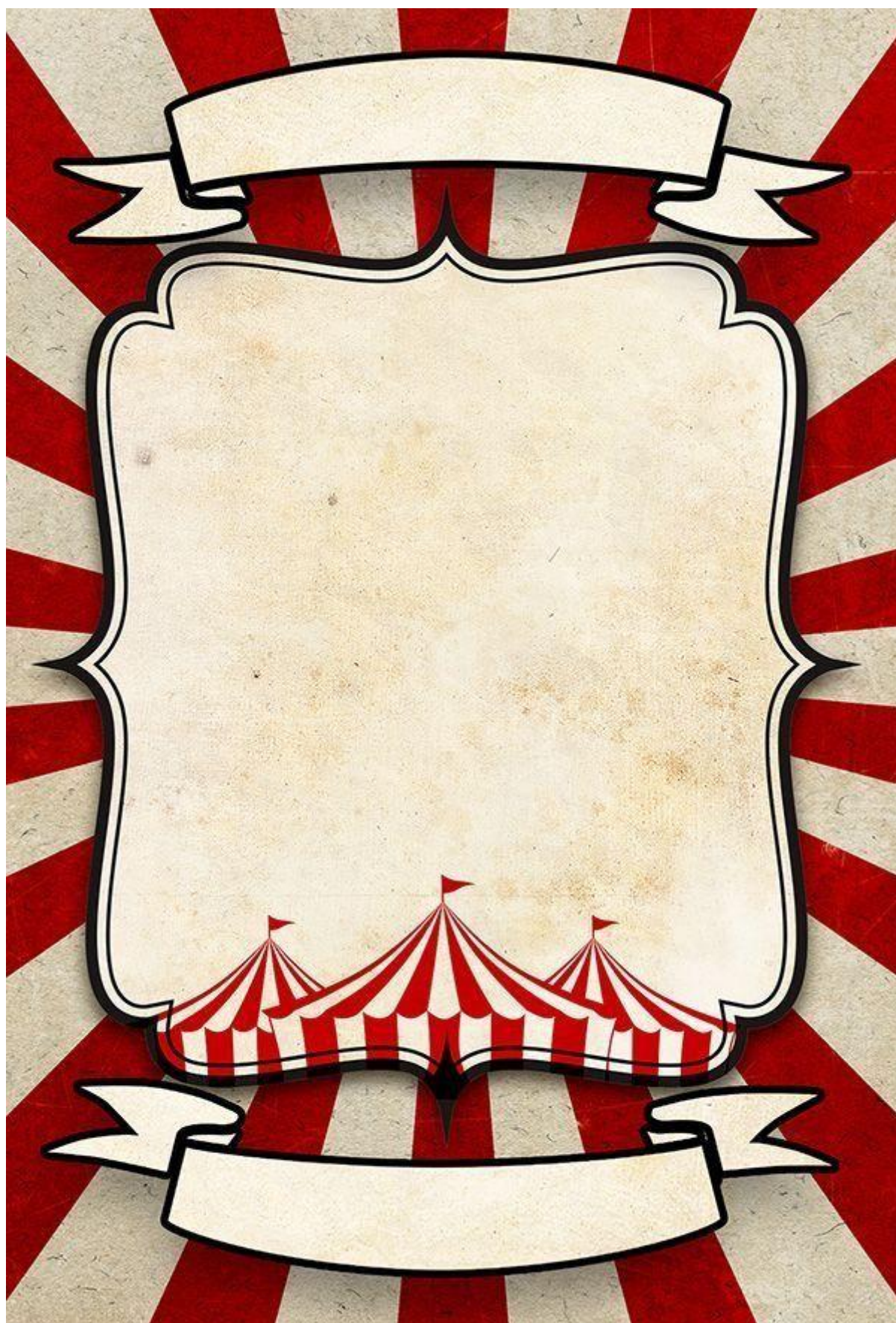
Paul Rooyakers: 100 cirkuszi mutatvány - A legújabb cirkuszi mutatványok 4-12 éves korig. Scholar Kiadó, 2022

Katherine Zachest: Drama Games for Young Children. Nick Hern Books, 2016

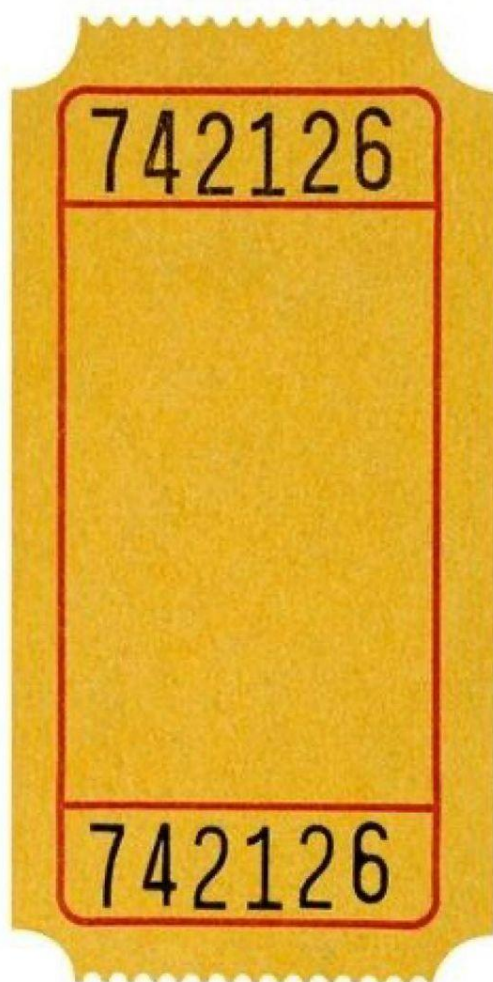
Melléklet:

Az előadás plakátja





Cirkuszjegy sablon



Cirkusz-sátor

