

DrámaLabor

A Magyar Színház Ifjúsági- és Családi Színház színházi nevelési műhelye

Csukás István: Keménykalap és krumpliorr

TANÁRI SEGÉDANYAG

2025

A Magyar Színház elkötelezett a fővárosi és vidéki iskolákkal való nyitott és eredményes együttműködés iránt. Kiemelten fontosnak tartjuk, hogy olyan előadásokat is műsorra tűzzünk, amelyek szorosan kapcsolódnak a tantervhez, és támogatják az iskolai oktatást. Külön figyelmet fordítunk arra, hogy a kötelező olvasmányok színpadi adaptációival segítsük a diákokat az irodalmi művek mélyebb megértésében és élményszerű feldolgozásában. Az ilyen előadások lehetőséget kínálnak arra, hogy az irodalom tantermi keretei kitáguljanak, és a színház művészi eszközei által új perspektívából mutassák be a művek időtlen értékeit és aktuális üzeneteit.

DrámaLabor Műhelyünk elkötelezett a gyermekek és pedagógusok közös színházi élményeinek támogatásában, hogy partnerként segítse az oktatás sokszínűségének erősítését és a diákok holisztikus fejlesztését, színházpedagógiai és művészetközvetítői munkájával. Célunk, hogy a színház ne csupán szórakoztasson, hanem tanulási, fejlődési és közösségi tér is legyen, ahol a gyerekek játszva fedezhetik fel a világot, az emberi kapcsolatokat és önmagukat.

Tanári segédleteink segítenek abban, hogy a színházi élmény ne érjen véget a taps után, hanem a tanórán is folytatódhasson. A *Keménykalap és krumpliorr* című előadáshoz készült anyag célja, hogy játékos, élményszerű módon segítse a gyerekeket a történet megértésében, feldolgozásában, és a barátság, segítőkészség, empátia témáinak felfedezésében.

Valamint szeretnénk hozzájárulni ahhoz, hogy azok a pedagógusok és diákok is betekintést nyerjenek *Csukás István Keménykalap és krumpliorr* című művéhez kapcsolódó színházi világba, akik számára nem elérhető az előadásainkhoz kapcsolódó foglalkozásokon való részvétel. Célunk, hogy az iskolai kereteket kiegészítsük inspiráló gondolatokkal, kreatív játékokkal és olyan eszközökkel, amelyek gazdagítják a tanulási élményt.

A segédletben található gyakorlatok és ötletek a drámapedagógia jól bevált konvencióira épülnek, amelyek nemcsak a drámapedagógiai képzettséggel rendelkező tanárok számára hasznosak, hanem azok is bátran alkalmazhatják, akik most ismerkednek ezzel a módszertannal. Kiegészíti az iskolai tanórák kereteit, és hasznos ötletekkel, játékokkal, valamint új formákkal támogatja a tanulási folyamatot. Ehhez mindössze nyitottság, lelkesedés és egy kis játékkedv szükséges. A többit bízunk a diákokra – az ő kreativitásuk és energiájuk megtölti a kereteket élettel.

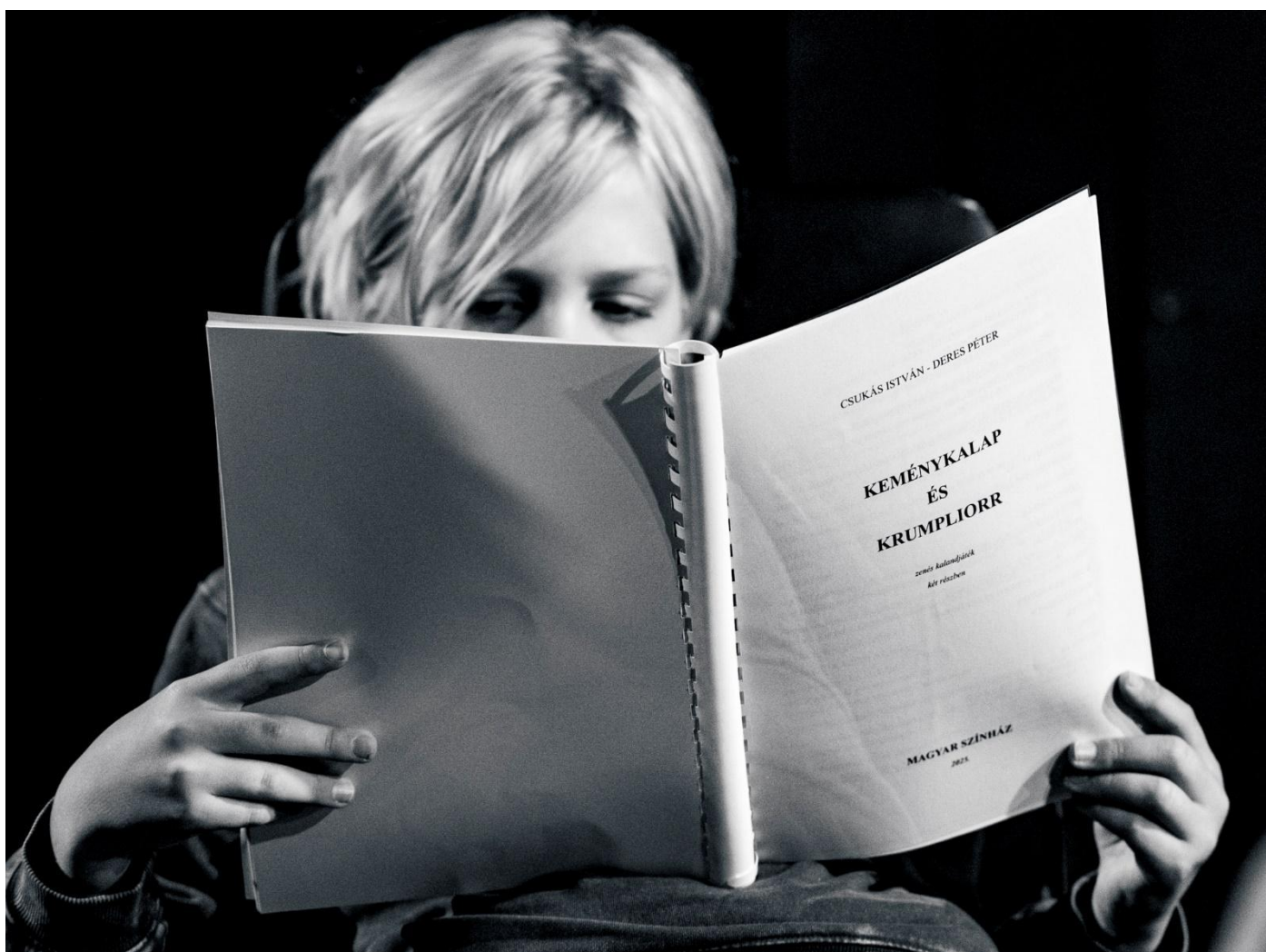
Bízunk benne, hogy segédletünk hasznos és inspiráló eszközzé válik az osztályteremben, és reméljük, hamarosan személyesen is találkozhatunk a DrámaLabor programjain!

Barátsággal,

A DrámaLabor csapata

Tartalom

Keménykalap és krumpliorr az iskolában	5
Keménykalap és krumpliorr a Magyar Színházban	5
Ráhangelő játékok	6
Kreatív feldolgozás	9
További drámapedagógiai ötletek	11
Kreatív projekt.....	13
Záró gondolatok	16
Feldolgozó foglalkozások a Magyar Színházban	16
SZEREPOSZTÁS	17



Keménykalap és krumpliorr az iskolában

A *Keménykalap és krumpliorr* Csukás István egyik legismertebb és legkedvesebb gyermekregénye. A történet középpontjában gyerekek állnak, akik nyári szünetükben saját cirkuszt szerveznek, és közben belekeverednek egy bűnügybe is.

A mese bája abban rejlik, hogy a gyerekek világát komolyan veszi: megmutatja, hogyan születnek az álmok, a barátságok és az apró hőstettek. A humor, a fantázia és a közösség ereje végigkíséri a történetet.

A regény és az előadás egyaránt lehetőséget ad arra, hogy az alsó tagozatos gyerekek beszélgessenek a **barátságról, bátorságról, segítőkészségről, felelősségről**, valamint arról, hogy mit jelent együttműködni és hinni valamiben.

Keménykalap és krumpliorr a Magyar Színházban

A Magyar Színház *Keménykalap és krumpliorr* című zenés előadását **Nagy Viktor** rendezte, aki a humor, a játékosság és a zene segítségével varázsolja színpadra Csukás István világát.

A rendező szándéka szerint a darab nem csupán egy kedves történet gyerekeknek, hanem **híd múlt és jelen között**: azok a felnőttek, akik egykoron maguk is ismerték a történetet filmről vagy könyvből, most együtt nevethetnek és izgulhatnak a gyerekeikkel. Így az előadás **generációkat köt össze** – közös emlékeken és új élményeken keresztül.

A darab szól a **barátság erejéről**, az **összefogásról**, és arról is, hogy mindenki különleges valamiben – a történet tele van mozgással, zenével, tánccal és színes karakterekkel. A rendezés célja, hogy a gyerekek úgy érezzék, ők is részesei lehetnek a kalandnak – mintha együtt szerveznék a saját cirkuszi előadásukat.

A Magyar Színház célja, hogy minden gyerek, aki megnézi az előadást, úgy érezze: a színház nem egy távoli, „komoly” hely, hanem **egy varázslatos tér, ahol ők is fontosak és aktív részesei lehetnek a történetnek**.

A Magyar Színház pedagógusok számára készült segédlete egy olyan ötletgyűjtemény, amelynek célja, hogy inspirálja és támogassa a tanárokat az irodalmi és színházi témák feldolgozásában. A benne szereplő játékok és feladatok szabadon alakíthatók és variálhatók az osztályok igényeihez és tanítási céljaihoz igazodva. Az ajánlások nem kötelező érvényűek, hanem kiindulópontként szolgálnak, hogy a pedagógusok a kreatív foglalkozások során új eszközöket fedezhessenek fel a tanulók bevonására és az irodalmi művek mélyebb megértésére.

Ráhangoló játékok

A ráhangoló játékok fontos szerepet töltenek be a csoportdinamika megalapozásában, a figyelem összpontosításában és az előadás témájára való rávezetésben. Ezek a feladatok segítik a résztvevőket abban, hogy aktívabban kapcsolódjanak az előadás világához, miközben biztonságos és támogató légkört teremtenek.

Cirkusz az osztályban

Cél: A fantázia, a mozgás és a közösségi érzés fejlesztése.

A *Keménykalap és krumpliorr* világában a játék és a képzelet valóságteremtő erővé válik: a gyerekek a fantáziájuk segítségével igazi cirkuszt építenek, és közben megtapasztalják az együttműködés örömét. A játék pedagógiai célja, hogy a tanulók ebbe a folyamatba aktívan, testben és lélekben is bekapcsolódjanak.

Menete: A pedagógus elindítja a beszélgetést: „Képzeljétek el, hogy az osztályunk egy cirkusz! Ki milyen szerepet vállalna benne?”

A gyerekek választhatnak: bohóc, akrobata, zsonglőr, karmester, zenész, állatidomár stb. Mindenki bemutatja egy mozdulattal és hanggal a saját szerepét. Ezután közösen rövid „cirkuszi bemutatót” tarthatnak, ahol mindenki előadja, amit kitalált.

Reflexió: Nincsenek „jó” vagy „rossz” megoldások – minden ötlet értékes, mert a képzelet szabad tere lehetőséget ad az önkifejezésre. A gyerekek megtapasztalják, mit jelent *együtt létrehozni valamit a semmiből*, pont úgy, ahogy a történet szereplői is teszik.

- Milyen érzés volt együtt „fellépni”?
- Miért fontos, hogy mindenki részt vegyen a közös játékban?

Fejleszt: fantázia | mozgáskultúra | közösségi érzés | önbizalom

Ki vagyok én?

Cél: Az érzelm kifejezés, az empátia és a megfigyelőképesség fejlesztése.

Eszköz: szerepkártyák, kis tér a mozgáshoz

Menete: A pedagógus különböző karaktereket készít elő – ezek lehetnek konkrét szereplők a *Keménykalap és krumpliorr* történetéből, de lehetnek általános jellemzések is (pl.: „vidám bohóc”, „szomorú bohóc”, „bátor kisfiú”, „ügyetlen zsonglőr”, „barátságos idomár”, „ijedős detektív”, „álmodozó zenész”, „csintalan gyerek”).

A gyerekek húznak egy kártyát, és **pantomimban** eljátsszák, kik ők – nem beszélhetnek, csak a mozdulatukkal, mimikájukkal és testtartásukkal fejezhetik ki a karaktert. A többieknek ki kell találniuk, ki lehet. Amikor kitalálták, hogy ki elevenedett meg, a játékos egyetlen mondatban megfogalmazza, hogy miért olyan. (pl.: „Én azért vagyok ilyen, mert...”)

Reflexió: Miután mindenki sorra került, a tanár közösen beszélgethet a gyerekekkel:

- Milyen volt kifejezni valamit szó nélkül?
- Hogyan tudjuk kitalálni, mit érez a másik?
- Könnyebb volt eljátszani vagy kitalálni?
- Mit árul el egy emberről a mozdulata, az arca vagy a tartása?

Ezek a kérdések segítenek az érzelmi tudatosság és az empátia fejlesztésében: a gyerekek megtapasztalják, hogy az emberek sokfélék – nemcsak viccesek, szomorúak, érzékenyek is. Néha nevetünk, néha sírunk, de ha figyelünk egymásra, mindig megtaláljuk a közös hangot.

Fejleszt: érzemfelismerés | empátia | testtudat | megfigyelés

Barátság-háló

Cél: A kapcsolódás, a figyelem és a közösségi felelősség erősítése.

A *Keménykalap és krumpliorr* világában a barátság és az összetartás a legfontosabb erő, amely minden kalandon átsegíti a gyerekeket.

A „Barátság-háló” célja, hogy a gyerekek átéljék a kapcsolódás élményét: a fonal, amely összeköti őket, láthatóvá teszi az emberi kapcsolatokat. A „barátság” szó sokféle formát ölthet: lehet segítség, közös játék, kedves szó vagy egyszerűen egy mosoly.

Így a háló a csoport összetartozásának szimbóluma: minden egyes dobás egy új szálát jelent valaki felé – egy gesztust, egy emléket, egy kapcsolatot. A cél, hogy a gyerekek felismerjék: a közösség nemcsak attól működik, hogy együtt vannak, hanem attól, hogy figyelnek egymásra, segítik egymást.

A fonál-háló vizuálisan mutatja meg, milyen törekeny, de mégis erős dolog a közösség. Ha valaki elengedi, a háló meglazul; ha mindenki megtartja, szilárd marad. Ez egyszerű, mégis nagyon hatásos szimbólum arra, hogy mindenki felelős a közösség egyensúlyáért.

Eszköz: egy gombolyag fonal

Menete: A gyerekek körben ülnek. A pedagógus elindítja a játékot: „Gondolj valakire az osztályból, aki valamilyen formában segített neked. Mondd ki a nevét, és dobd neki a gombolyagot!”

A fonal minden dobás után a kézben marad, így **lassan egy színes háló** alakul ki közöttük. A végén megbeszélhetik:

- Mi tartja össze ezt a hálót?
- Milyen lenne, ha valaki kimaradna belőle?

Ezután visszafelé is le lehet bontani a hálót: mindenki mond egy kedves mondatot arról, akinek továbbadja a fonalat.

Fejleszt: bizalom | közösségi érzés | önreflexió

Kreatív feldolgozás

A *Keménykalap és krumpliorr* története élénken hat a gyerekekre – akár az előadást látták, akár a regényt olvasták. A szereplők, a humor és a barátság ereje mind olyan élmények, amelyekről érdemes közösen beszélgetni. Fontos, hogy a gyerekeknek legyen lehetőségük **megosztani a gondolataikat, kérdéseiket és érzéseiket** a történettel kapcsolatban.

A közös feldolgozás célja nemcsak az események felidézése, hanem a **történetben rejlő értékek** tudatosítása is: **barátság, együttműködés, segítségnyújtás, bátorság és önmagunk vállalása.**

Az alábbi feladatok a *Keménykalap és krumpliorr* világából indulnak ki, és játékosan segítenek **elmélyíteni a történet üzenetét** különböző művészeti és drámapedagógiai formákon keresztül.

Beszélgetőkör – „Mi tetszett a legjobban?”

Cél: Az élmények megosztása, a figyelem és a véleményalkotás fejlesztése.

A *Keménykalap és krumpliorr* története több formában is eljuthat a gyerekekhez – olvashatták, láthatták filmen vagy akár színházban. A beszélgetőkör célja, hogy a gyerekek megoszthassák, mi érintette meg őket leginkább: egy szereplő, egy jelenet, egy mondat, egy dal vagy akár egy érzés.

Menete: A gyerekek körben ülnek, és a tanár segítő kérdéseket tesz fel. Például:

- Mi tetszett a legjobban a történetben?
- Melyik szereplő áll hozzád a legközelebb, és miért?
- Volt-e olyan pillanat, ami megnevettegetett vagy elgondolkodtatott?
- Ha te is a történetben szerepelnél, ki lennél és mit tennél?

A tanár segítheti a gyerekeket abban, hogy ne csak „tetszett-nem tetszett” szinten beszéljenek az eseményekről, szereplőkről, hanem próbálják megfogalmazni az érzéseiket is – mi volt számukra meghatározó, izgalmas vagy tanulságos. Ez segíti a gyerekeket abban, hogy az élményeket össze tudják kapcsolni a saját tapasztalataikkal is.

Fejleszt: kommunikációs készség | önreflexió | érzelmi tudatosság | empátia

Barátság-fa

Cél: A történet központi üzenetének – barátság, összetartás, segítőkészség – megerősítése, pozitív osztályközösségi élmény építése.

Eszközök: nagy csomagolópapír vagy rajzlap (a fa törzsének és ágainak), színes papírból kivágott levelek/cetlik, ragasztó, filctollak

Menete: A pedagógus egy nagy papírra (vagy táblára) rajzol egy **fatörzset és ágakat** – ez lesz a „Barátság-fa”. Minden gyermek kap egy levelet vagy kis cetlit.

A feladat: írjon vagy rajzoljon rá **egy dolgot**, ami számára a barátságot jelenti. (Például: „Segít, ha szomorú vagyok.”, „Nem nevet ki.”, „Együtt játszunk.”) A gyerekek egymás után

felragasztják a leveleket a fára. A fa így lassan megtelik **közös értékekkel és emlékekkel**, és az osztály falán maradhat, mint vizuális emlékeztető.

Reflexió – rövid beszélgetéssel:

- Mit vettél észre: miben hasonlítanak a levelek?
- Szerintetek a történetben ki volt jó barát, és miért?
- Mi az, amit erről a fáról szeretnénk „megtartani” az osztályunkban is?

Fejleszt: önismeret | pozitív megerősítés | közösségi érzés | értéktudat | empátia

Forró szék – „Kérdezd a szereplőt!”

Ez a játék segít a gyerekeknek abban, hogy **belehelyezkedjenek a történet szereplőinek gondolkodásába és érzéseibe**.

Mivel a *Keménykalap és krumpliorr* tele van szerethető, vicces, mégis tanulságos karakterekkel, ez a gyakorlat lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek *átérezzék* a szereplők helyzetét, hogy egy karakter bőrébe bújjanak, és mélyebben értelmezzék annak motivációit, érzéseit vagy döntéseit.

Cél: A karakterek érzelmi világának és motivációinak mélyebb megértése.

Menete: Egy diák egy karakter bőrébe bújva ül a „*forró székbe*” a többiek pedig kérdéseket tesznek fel neki a karakter döntéseivel, érzelmeivel, szándékaival vagy múltjával kapcsolatban, pl.:

- *Bagaméri, tényleg mindig morcos vagy, vagy csak úgy teszel?*
- *Kisrece, nem féltél, amikor elindultatok nyomozni?*
- *Lópicí Gáspár, miért segítettél a gyerekeknek?*
- *Péterke, mit tanultál abból, hogy saját cirkuszt szerveztetek?*
- *Misu, miért volt fontos neked, hogy mindenki jól érezze magát?*

A „*forró székben*” ülő diák a karakter szemszögéből válaszol, mintha ő maga lenne az adott szereplő.

Reflexió:

- Milyen érzés volt egy másik ember helyébe képzelni magad?
- Mi lepett meg a karakterben?
- Változott-e a véleményed róla, miután „megszólt”?

Tipp: A 6-10 éves korosztálynál a kulcs a játékosság. A „forró szék” akkor működik jól, ha nem interjúérzetet kelt, hanem képzeletbeli kaland: a gyerek úgy érzi, mintha átlépne a történet világába.

- Alsósoknál inkább érzelmi kérdésekkel, mozdulatokkal, hangokkal dolgozzunk.
- Felsősöknel már lehet erkölcsi, döntéshelyzetre vonatkozó kérdéseket is beemelni.

Fejleszt: önkifejezés | empátia | logikus gondolkodás | erkölcsi érzék

További drámapedagógiai ötletek

Karaktermozaik – „Ilven vagyok, ilven lehetnék”

Cél: A szereplők jellemének, érzéseinek és kapcsolódásainak felfedezése játékos formában. A gyerekek nem elemzik a karaktert, hanem megjelenítik, átérzik és véleményt alkotnak róla.

Eszközök: rajzlap, színes ceruza, olló, ragasztó, újságkivágások, matricák

Menete: A gyerekek 3-4 fős csoportokban dolgoznak. Minden csoport választ egy szereplőt a történetből (pl. Kisrece, Bagaméri, Péterke, Lópici Gáspár). A feladatuk, hogy „karaktermozaikot” készítsenek róla – vagyis egy nagy lapot, amin megmutatják, milyen ő kívülről és milyen belülről.

- Kívülre kerülhet: hogyan látják mások (pl. „mérges”, „hangos”, „vicces”)
- Belülre kerülhet: mit érezhet valójában („magányos”, „segítőkész”, „bizonytalan”)

A gyerekek szavakkal, rajzokkal, színekkel, újságképekkel dolgozhatnak. A végén minden csoport röviden bemutatja a plakátját. Például: „Mi így képzeljük el Bagamérit: kívülről morcos, belülről viszont vágyik a barátságra.”

Reflexió:

- Miben hasonlítanak egymásra a szereplők?
- Mi változott bennük a történet végére?
- Melyik tulajdonságuk tetszett neked a legjobban?

Fejleszt: érzelmi tudatosság | együttműködés | önkifejezés | empátia

Élő szobor – „A karakter pillanata”

Cél: A szereplők belső világának és jellemzőinek megjelenítése mozdulatban és testtartásban. A gyerekek felfedezik, hogyan lehet egy érzést, gondolatot vagy jellemvonást kifejezni a testükkel.

Menete: A gyerekek kis csoportokban dolgoznak. Minden csoport választ egy szereplőt a történetből. Kitalálják, mi jellemzi leginkább az adott szereplőt (pl. Bagaméri – magányos és dacos, Kisrece – bátor és lelkes, Lópici Gáspár – kedves és segítőkész). Testükkel, arckifejezésükkel formáznak egy „élő szobrot”, ami ezt az érzést vagy helyzetet mutatja. Például:

- Bagaméri lehajtott fejjel, zsebre tett kézzel áll, mellette egy gyerek „fagyit nyújt” neki.
- Kisrece épp zsonglörködik, miközben a többiek csodálattal nézik.

A többieknek ki kell találniuk, melyik szereplőt látják és mit érezhet éppen. Ha kitalálták, a „szobor” megszólalhat egy rövid mondatban: „*Én Bagaméri vagyok... csak szeretném, ha valaki eljönne a fagylaltos kocsimhoz.*”

Reflexió:

- Milyen érzés volt mozdulatban kifejezni valakit?
- Mi segített abban, hogy felismerjétek a karaktert?

- Miért pont ezt a pillanatot választottátok róla?

Fejleszt: testtudat | expresszivitás | figyelem | szerepérzékelés | közösségi élmény

Tipp: A két játék egymásra építhető: először *Karaktermozaikként* vizuálisan dolgozzák fel a szereplőket, majd az *Élő szoborban* testben, mozgásban is megjelenítik őket.

Így a gyerekek több szinten (képben, szóban, mozdulatban) is elmélyülnek a történet világában.

Kreatív projekt

Képregény a történetből

Cél: Az események megértése, sorrendiség gyakorlása, a történet újramesélése és saját nézőpontból való átdolgozása.

Eszközök: rajzlap vagy előre osztott képregény-sablon (4-6 kocka), ceruza, filctoll, színes ceruza

Menete: A pedagógus röviden felelevenít egy jelenetet a *Keménykalap és krumpliorr* történetéből VAGY: „Találjatok ki egy **új kalandot**, ami ebben a világban játszódik, a már ismert szereplőkkel.” Minden tanuló (vagy párokban/kis csoportban) kap egy lapot 4-6 üres képkockával.

A feladat:

- rajzolják le a választott jelenetet vagy új történetet úgy, hogy a kockák sorban elmeséljék a történéseket,
- tehetnek hozzá rövid szövegbuborékokat, hanghatásokat („Csitt!”, „Hurrá!”, „Nyomozunk!”),
- bátoríthatjuk őket humorra, túlzásra és kreatív megoldásokra (Bagaméri szuperhős, cirkuszi plakát, titkos jelszó stb.).

Az elkészült képregényekből „**Keménykalap-galériát**” rendezhetünk a tanterem falán vagy a folyosón. A gyerekek körbejárhatnak, megnézhetik egymás munkáit, és választhatnak kedvenc panelt vagy poént.

Reflexió – lehetséges kérdések:

- Melyik jelenetet választottad, és miért pont azt?
- Mi az, amit hozzáadtál a saját fantáziádból?
- Könnyű vagy nehéz volt 4-6 kockában elmesélni egy történetet?
- Volt olyan képregény, ami új ötletet adott neked a szereplőkkel kapcsolatban?

Fejleszt: történetalkotás | vizuális gondolkodás | sorrendiség | kreativitás | önkifejezés

Képzeld el, hogy a történet ma játszódik!

Cél: A gyerekek kortárs gondolkodásának, kreativitásának és problémamegoldó képességének fejlesztése. A feladat segít felismerni, hogy a barátság, az összefogás és a képzelet ma is ugyanúgy fontos érték, csak a „díszlet” változik.

Eszközök: papír, színes ceruzák/filcek, esetleg digitális eszköz (tablet, laptop) (opcionálisan: újságkivágások, A/3-as lap poszterkészítéshez)

Menete: A pedagógus bevezeti a játékot egy rövid beszélgetéssel: „Képzeljétek el, hogy Kisrece, Péterke és a többiek ma élnek. Hogyan szerveznék meg a saját cirkuszukat a mai világban?”

A gyerekek egyénileg vagy kisebb csoportokban kitalálják és lerajzolják/leírják, hogyan nézne ki a „**21. századi Keménykalap-cirkusz**”.

Segítő kérdések:

- Hogyan hívnák meg az embereket a műsorra? (pl. internetes plakát, TikTok-videó, iskolai hirdetés)
- Kik lennének a fellépők? (influenster, youtuber, bűvész, robotkutya, éneklő bohóc, légtáncos drónok stb.)
- Milyen „csodák” lennének a mai cirkuszban? (táncoló fények, 3D-állatok, digitális zsonglőr, karaoke-verseny)

A csoportok bemutatják ötleteiket egymásnak – akár „pályázati prezentáció” formájában, mintha támogatót keresnének a modern cirkuszhoz. Az alkotásokat közösen meg is lehet jeleníteni: egy „*Modern Cirkusz*” kiállítás az osztály falán vagy egy rövid dramatizált bemutató formájában.

Reflexió:

- Miben különbözik a mai világ cirkusza a régi történetétől?
- Mit tartanátok meg az eredeti történetből?
- Szerintetek mit tanítana ma Bagaméri vagy Kisrece a gyerekeknek?

Fejleszt: kreatív gondolkodás | kortárs kapcsolódás | együttműködés | vizuális és verbális önkifejezés

A nyomozók csapata

Cél: Az együttműködés, a logikus gondolkodás és a közös döntéshozatal fejlesztése. A gyakorlat segít a gyerekeknek újraalkotni a történet nyomozós részét, miközben megtapasztalják a közös gondolkodás és a kreatív problémamegoldás örömét.

Eszközök: papírlapok, ceruzák (opcionálisan: jelmezkiegészítők, kalap, nagyító, irattáska stb.)

Menete: A pedagógus bevezeti a feladatot egy rövid felolvasással vagy emlékeztető beszélgetéssel a történetről: „Emlékeztek, hogyan próbálták a gyerekek kideríteni, ki a tolvaj? Most ti vagytok a **nyomozók csapata** – egy új rejtélyt kell megoldanotok!”

A gyerekek 4-5 fős csoportokban dolgoznak. A feladatuk, hogy **kitaláljanak egy új nyomozást a Keménykalap és krumpliorr világában:**

- Mi történt? (pl. eltűnt a fagylalt, megszökött az oroszlán, elromlott a zsonglőr kalapja...)
- Ki lehet a gyanúsított? (pl. Bagaméri, egy bohóc, egy titokzatos idegen, vagy akár valaki közülük)
- Milyen nyomokat találnak? (pl. fagyifolt, cirkuszi jegy, kalaplenyomat, furcsa levél)
- Hogyan oldják meg az ügyet? (pl. követik a nyomokat, meghallgatják a gyanúsítottakat, csapdát állítanak)

A csoportok lerajzolhatják vagy röviden el is játszhatják a történetüket, majd bemutatják a „nyomozás eredményét” a többieknek. A bemutatók végén a tanár összefoglalhatja: *milyen különböző módokon lehet megoldani ugyanazt a problémát?*

Reflexió:

- Mi segített a közös gondolkodásban?

- Hogyan döntöttétek el, mi a legjobb megoldás?
- Mi volt a legizgalmasabb része a nyomozásnak?
- Miért jó csapatban dolgozni?

Fejleszt: együttműködés | logikus gondolkodás | problémamegoldás | kommunikáció | kreatív írás

Záró gondolatok

A *Keménykalap és krumpliorr* világa játékosan, humorral és szívvvel beszél a gyereklétről – arról, hogy a barátság, az összetartás és a fantázia hogyan segít eligazodni a mindennapokban. Bízunk benne, hogy a segédletben szereplő játékok és beszélgetések segítenek abban, hogy az irodalom, a színház és az élmény ne külön, hanem együtt legyen jelen a tanórákon. Minden közös nevetés, megosztott gondolat és gyermeki ötlet egy-egy újabb szál abból a láthatatlan „barátság-hálóból”, amely a tantermet és a színházat összeköti.

Feldolgozó foglalkozások a Magyar Színházban

A Magyar Színház nagyszínpadi előadásaihoz **térítésmentes feldolgozó foglalkozásokat** kínálunk iskolai csoportok számára – teljes árú színházjegy vásárlása esetén. A foglalkozások **az előadás után a színházban vagy az iskolában** valósulnak meg, előzetes regisztrációval. A program célja, hogy a diákok **játékosan, reflektíven dolgozzák fel a látottakat**, és a közös gondolkodás során mélyebb kapcsolatot alakítsanak ki a színházi élménnyel.

Miért érdemes élni a lehetőséggel?

- A diákok nemcsak nézők, hanem aktív résztvevők lesznek.
- Játékos, interaktív módszerekkel segítjük a megértést.
- A foglalkozás **tantárgyi kapcsolódásokat** is kínál – irodalom, etika, dráma, társadalomismeret témákhoz.

A foglalkozások elérhetők többek között a következő előadásokhoz:

Rumini Ferrit-szigeten, Madagaszkár, Valahol Európában, Rómeó és Júlia, Hamlet, valamint új bemutatóinkhoz: **Keménykalap és krumpliorr, Indul a bakterház, Addikt.**

Közösen gondolkodunk, játszunk és tanulunk – az előadás után is!

További információ: <https://magyarszinhaz.hu/nagyszinpad-eloadasaink-feldolgozo-foglalkozasai/>

Szervezési iroda/értékesítés:

Cím: 1065 Budapest, Nagymező utca 52.

Telefonszám: +36 1 226 1613

E-mail cím: szervezes@mszinhaz.hu

Szervezési munkatársak:

Bak Mónika: +36 70 618 8449

Szabó Adrienn: +36 70 618 8438

Valiskó Jázmin: +36 70 618 8452

Szervezési Iroda nyitvatartása:

Hétfő – csütörtök: 9:00-17:00

Péntek: 9:00-16:00

SZEREPOSZTÁS

Csukás István - Deres Péter
KEMÉNYKALAP ÉS KRUMPLIORR

KISRECE	ZOLNAI ANDRÁS NOEL/ KOCSIS GERGŐ LEVENTE
MARCI	MOLNÁR BARNABÁS/ PAPP LŐRINC ANDOR
SÜLE	JÁRÓKA ANTAL/ BALOGH ZSOLT
JÓSKA	BELEZNAY PÉTER/ BÖGÖS NIKOLASZ
KARCSI	KRÉMER MÁTÉ/ BRANDI ZSOMBOR
PÉTERKE	SZALAI NÓRA LOLA/ BERTA PANNA RÓZA
BAGAMÉRI	CSANKÓ ZOLTÁN
LÓPICI GÁSPÁR	SZATMÁRI ATTILA
TOLVAJ	TÓTH NORBERT MÁRK
IGAZGATÓ	FELLINGER DOMONKOS
HUDÁK BÁCSI	SZÚCS SÁNDOR
ZÖLDSÉGES/PULTOS	SZURCSÍK ÁDÁM
BOLTOSNŐ/PÉNZTÁROSNŐ/ASSZONY	NAGY PETRA
NAGYAPA/SZÚCS	VICZIÁN OTTÓ
JENŐKE	MESTER MÁTÉ/ DREMMEL BARNABÁS
ÖREG	FILLÁR ISTVÁN
LEOPOLDI, EGYKORI HÍRES BOHÓC	RANCSÓ DEZSŐ
SZERELMES FIÚ	FÜLÖP KRISTÓF
SZERELMES LÁNY	SZÚCS ENIKŐ
LILI KUTYA	MOLNÁR JANKA
FÖTTKUKORICA-ÁRUS/SZÁLLÍTÓ	TÓTH GÉZA GERGŐ

Nagyfiúk: Adamik Zalán, Cseh Olivér, Dobóczi Noel, Endrődi Huba, Klemanovits Artúr, Kovács
Nimród, Sallai Flóris, Vadócz Máté

Nagylányok: Bakonyi Júlia, Beláz-Munkácsy Amira, Cserhádi-Szalontay Lilien, Lukács Laura,
Prokopius Maja

DÍSZLET- ÉS JELMEZTERVEZŐ	ONDRASCHEK PÉTER
ZENESZERZŐ	TÓTH PÉTER
DALSZÖVEG	HEGYI GYÖRGY
DRAMATURG	DERES PÉTER
KOREOGRÁFUS	GYENES ILDIKÓ
KORREPETITOR	MAGONY ENIKŐ
ÜGYELŐ	WEIL RÓBERT/TÓTH FLAMINA
SÚGÓ	BODNÁR VIVIEN
RENDEZŐASSZISZTENS	RUMÁN CINTIA

RENDEZŐ NAGY VIKTOR