

DrámaLabor

A Magyar Színház Ifjúsági- és Családi Színház színházi nevelési műhelye

Rideg Sándor-Bereményi Géza: Indul a bakterház

TANÁRI SEGÉDANYAG

2026

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 támogassa 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. Az *Indul a bakterház* című előadás Rideg Sándor klasszikus művének színpadi adaptációja, amely humorral, iróniával és a gyermeki nézőpont erejével beszél hatalomról, igazságérzetről, szabadságvágyról és felnőtt–gyerek viszonyról. A történet lehetőséget ad arra, hogy a diákok nevetésen keresztül reflektáljanak komoly erkölcsi és társadalmi kérdésekre.

Valamint szeretnénk hozzájárulni ahhoz, hogy azok a pedagógusok és diákok is betekintést nyerjenek *Rideg Sándor-Bereményi Géza: Indul a bakterház* 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

Indul a bakterház az iskolában	5
Indul a bakterház a Magyar Színházban	5
Ráhangelő játékok	6
Kreatív feldolgozás	11
További drámapedagógiai ötletek	13
Kreatív projekt	15
Záró gondolatok	17
Feldolgozó foglalkozások a Magyar Színházban	18
SZEREPOSZTÁS.....	19



Indul a bakterház az iskolában

Az *Indul a bakterház* története egy gyerek, Bendegúz szemszögéből mutatja meg a felnőttek világát – annak visszásságaival, igazságtalanságaival és humoros abszurditásával együtt. A gyermeki elbeszélő hang lehetővé teszi, hogy a diákok könnyen azonosuljanak a főhőssel, miközben kritikusan szemlélhetik a hatalmi viszonyokat és a tekintély működését.

Az előadás és a hozzá kapcsolódó feldolgozás kiválóan alkalmas arra, hogy a tanórákon szó essen:

- igazságosságról és igazságtalanságról,
- szabályokról és azok értelméről,
- gyerek–felnőtt viszonyról,
- humor és ironia szerepéről az elbeszélésben.

Indul a bakterház a Magyar Színházban

A Magyar Színház *Indul a bakterház* című előadása **Rideg Sándor** kultikus művének színpadi adaptációja. A történetből készült legendás filmváltozat generációk közös élményévé vált: idézhető mondatai, emlékezetes karakterei és sajátos humora máig meghatározó része a magyar kulturális emlékezetnek.

Bár a történet alapja **Rideg Sándor** 1943-as regénye, a mai közös kulturális élményünket jelentősen meghatározza a színpadi és filmváltozat. Az előadás szöveggönyvéért **Bereményi Géza** felelt, aki a regény nyelvezetét és humorát úgy ültette át a dráma formájába, hogy az a színpadon is érvényesüljön. Így a színházban nem csupán egy könyvet látunk »megelevenedni«, hanem egy alkotói párbeszédet az eredeti író és a mai dramaturg között.

A színpadi feldolgozás erre a közös kulturális alapra épít, miközben új formában szólítja meg a mai fiatal nézőket. Az előadás lehetőséget teremt arra, hogy a diákok olyan történettel találkozzanak, amelyhez a szülők és nagyszülők emlékei is kapcsolódnak – így a színházi élmény generációkat összekötő beszélgetések kiindulópontjává válhat.

A Magyar Színház *Indul a bakterház* című előadását **Eperjes Károly** rendezte. A rendezés a groteszk humorra, a karakterek túlzásaira és a fizikai játékra épít, miközben megőrzi a történet emberi és erkölcsi súlyát. **Az előadás egyszerre szól a gyerekekhez és a felnőttekhez – közös nevetésen és közös felismeréseken keresztül** – teret hagyva a közös gondolkodásnak a hatalomról, kiszolgáltatottságról és igazságérzetről.

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.

A bakter világa

Cél: A *Bakterház* atmoszférájának és feszültségeinek érzéki, tapasztalati úton történő megismerése

Menete: A diákok csukott szemmel hallgatják a pedagógus instrukcióit, aki kérdésekkel vezeti őket a képzeletbeli térben:

- Hol vagyunk? (állomás, bakterház, sín pár)
- Mit hallani? (vonat, szél, léptek, fütty)
- Ki van melletted?

Az osztály beszéd nélkül, kizárólag hangutánzással (pl. vonatfütty, szél, léptek) és lassú mozdulatokkal közösen építik fel a helyszín hangulatát.

Reflexió: Milyen érzés volt ebben a térben létezni? A hangok alapján vidám vagy inkább feszült világot alkottunk?

Fejleszt: figyelem | fantázia | együttműködés | auditív érzékelés

Bakterházi Activity

Cél: A mű kulcsfogalmainak, tárgyi világának és karaktereinek rögzítése játékos formában, a fogalomalkotás fejlesztése.

Menete: Készítsünk kártyákat a mű kulcsszavaival: bűdös banya, gombóc, pióca, bakterház, tehénpásztor, Patás, vasút, Szabó bakter, pofon, szellem.

A diákoknak három módon kell átadniuk a szavakat: rajzolva, körülírva vagy mutogatva.

A kitalált szavak után tegyünk fel egy-egy villámkérdést:

- Kihez kapcsolódik ez a tárgy/fogalom a történetben?

Reflexió: Melyik fogalmat volt a legnehezebb átadni? Mit árulnak el ezek a szavak a korszakról és a helyszínről?

Fejleszt: nonverbális kommunikáció | asszociatív gondolkodás | szókincsbővítés

Szabály vagy szabadság?

Cél: A diákok saját értékrendjének tudatosítása a *Bakterház* alapkönfliktusán keresztül: az elnyomó keretek (szabályok) és az egyéni lázadás (szabadság) ütköztetése. A játék segít megérteni Bendegúz motivációit és a hatalmi viszonyok természetét.

Menete: Jelöljük ki a terem két végében egy-egy zónát.

- 'szabályok' oldala: A rendet, a biztonságot, az engedelmisséget és a társadalmi elvárásokat képviseli (a Bakter világa).
- 'szabadság' oldala: Az önkifejezést, a függetlenséget, a lázadást és az egyéni igazságot jelképezi (Bendegúz világa).

A pedagógus állításokat olvas fel, a diákok pedig a véleményüknek megfelelő oldalra sétálnak.

Állításminták:

- a szabályok azért vannak, hogy megvédjenek minket,
- néha igazságtalan eszközökkel is harcolni kell az igazságunkért (Bendegúz gombóclopása/csínyei),
- aki hatalmat kap, az előbb-utóbb visszaél vele,
- a közösség rendje fontosabb, mint az egyén vágyai,
- egy gyereknek nincs joga bírálni a felnőttek döntéseit.

Reflexió: A játék után érdemes röviden megbeszélni a választásokat:

- Miért választottad ezt az oldalt?
- Látsz-e olyan helyzetet a darabban, amikor a 'szabály' oldala elnyomóvá válik?
- Mikor válik a 'szabadság' (Bendegúz csínytevése) rombolóvá?
- Hogyan lehetne egyensúlyt találni a kettő között?

Fejleszt: kritikai gondolkodás | morális ítélőképesség | érveléstechnika | perspektívaváltás

Tipp a pedagógusnak: Ez a játék 2026-ban különösen aktuális, hiszen a diákok saját iskolai vagy online közösségi szabályaikhoz való viszonyát is tükrözi. Segít elmozdulni a 'fekete-fehér' látásmódtól az összetettebb karakterábrázolás felé.

Láthatatlan vonal

Cél: A társadalmi hierarchia és a kiszolgáltatottság dinamikájának fizikai megtapasztalása, amelyek a *Bakterház* történetében is központi szerepet játszanak. A játék révén a fiatalok testközelből tapasztalhatják meg, milyen érzés hatalommal rendelkezni, vagy éppen kiszolgáltatott helyzetben lenni, miközben tudatosítják, hogy ezek a viszonyok dinamikusán változhatnak, és a döntéseik, reakcióik befolyásolhatják saját és mások helyzetét.

Menete:

1. **Szereposztás:** Osszunk ki karakterkártyákat a diákoknak a darab szereplőivel (pl. *Szabó bakter, Állomásfőnök, Piócás ember, Bendegúz, Koncz bácsi, a Banya, egy gazdag utas a vonaton*).
2. **A tengely felállítása:** Jelöljünk ki egy képzeletbeli egyenest a teremben. Az egyik végpont a 'teljes hatalom és befolyás', a másik a 'teljes kiszolgáltatottság és jogfosztottság'.
3. **Alaphelyzet:** Kérjük meg a diákokat, hogy a kapott szerepük alapján helyezkedjenek el a vonalon ott, ahol szerintük a történet elején állnak. *(Például az Állomásfőnök valószínűleg a hatalom felé, Bendegúz a kiszolgáltatottság felé áll majd).*
4. **Dinamikus mozgás:** A pedagógus különböző eseményeket és állításokat mond. A diákoknak minden mondat után újra kell pozicionálniuk magukat a vonalon: ha az adott helyzetben erősebbnek érzik magukat, előre lépnek a hatalom felé, ha gyengébbnek, hátra a kiszolgáltatottság felé.

Helyzetpéldák:

- megérkezik az ellenőrzés a vasúti pályára, *(Ki ijed meg, és ki érzi magát fontosnak?)*
- a Bakter házában elfogyott az összes étel, mindenki éhes, *(Bendegúz itt talán előrébb lép, mert ő tud szerezni/lopni, a Bakter pedig hátra, mert tehetetlen.)*
- kiderül, hogy a padláson lévő szellem csak egy átverés volt, *(Hogyan változik a Bakter tekintélye ebben a pillanatban?)*
- a vonat kisiklik, óriási a zűrzavar az állomáson,
- a Piócás ember valami olyan titkot tud meg a Bakterról, amivel megszarolhatja.

Reflexió: A játék végén a diákok a pillanatnyi helyükön maradva válaszolnak:

- Mikor érezted magad a legkiszolgáltatottnak? Volt olyan pillanat, amikor a karaktered váratlanul 'hatalomhoz jutott'?
- Hogyan befolyásolta a mozgásodat a többiek helyzete? (Pl. ha a Bakter hátralépett, te magabiztosabb lettél?)
- Megfigyelhető-e a darabban, hogy Bendegúz bár alulról indul, a furfangjával mégis átveszi az irányítást?

Fejleszt: testtudat | empátia | társas érzékenység | csoporton belüli figyelem

Nevess – állj meg

Cél: Az érzelmi tudatosság fejlesztése és a 'groteszk' fogalmának megértése. A diákok felismerik, hogy a nevetés gyakran egy védekezési mechanizmus, amely mögött komplex, sokszor negatív érzelmek (félelem, zavar, kiszolgáltatottság) rejlenek.

Menete:

1. **Indítás:** Kérjük meg a diákokat, hogy mozogjanak szabadon a térben. Idézzenek fel egy jellegzetesen komikus, 'bakterházi' helyzetet (például: *a Bakter nadrágja elszakad üldözés közben*, vagy *a Banya ráül a forró gombócokra*) vagy egy vicces helyzetet, amelyben nemrég nevettek, és ezt röviden, gondolatban jelenítsék meg magukban.
2. **Fokozás:** A diákoknak el kell kezdeniük nevetniük ezen a szituáción. A nevetés legyen egyre hangosabb, kísérje gesztus, hajoljanak meg a nevetéstől, mutogassanak a képzeletbeli szerencsétlenül járt alakra.

A 'stop' pillanat: A pedagógus tapsára vagy jelzésére mindenki 'szoborrá fagy'. Ebben a mozdulatlan, feszült csendben a tanár rámutat egy-egy diákra, akinek egyetlen szót kell kimondania: azt az érzést, ami a nevetése mélyén valójában megbújt. **Példák, amik elhangozhatnak:** káröröm, félelem (hogymeg velem is megtörténik), zavar, feszültségoldás, düh, szájalom, felszabadultság stb. A játék során fontos, hogy ne ítélkezzünk, minden érzés helyénvaló, és mindenki biztonságos környezetben fejezheti ki magát.

Reflexió: A diákok beszélgethetnek arról, hogy mi húzódtott meg a nevetésük mögött, milyen érzések váltották ki a reakciót, és hogyan tudják ezeket a mindennapi helyzetekben is felismerni és kezelni. A pedagógus kérdésekkel segítheti a tudatosítást, például:

- Mi volt az, ami igazán viccesnek tűnt?
- Milyen érzés bújt meg a nevetés mögött?
- Hogyan érezted magad, amikor kimondtad az érzést?
- Milyen érzés volt hirtelen megállítani a nevetést? Könnyű volt megtalálni a mögötte lévő valódi érzést?
- Miért nevetünk Bendegúz sanyargatásán vagy a Bakter szerencsétlenségén? Vajon azért vicces, mert fáj nekik, vagy azért, mert mi megkönnyebbülünk, hogy nem velünk történik?
- Hogyan használja a darab a humort arra, hogy elmeséljen egy alapvetően szomorú történetet a szegénységről és a magányról?
- A hétköznapi életben volt már olyan, hogy 'kínodban neveltél'? Miért segített az a nevetés?

Fejleszt: érzelmi intelligencia | önreflexió | empátia

Szakmai tipp: Ez a gyakorlat remekül összeköthető a mai 'mém-kultúrával' vagy a 'baki videókkal'. Megkérdezhetjük a diákokat: vajon miért népszerűek azok a videók, ahol emberek pórul járnak? A válasz ugyanaz, mint amiért 80 éve a Bakterházon nevetünk: a humor segít feldolgozni az élet kegyetlenségeit.

Ugyanez más hangnemben

Cél: Annak felismerése, hogy az átkozódások mögött **valódi érzelmek és szükségletek** húzódnak meg (félelem, kiszolgáltatottság, düh, tehetetlenség). A játék segít leválasztani a **formát a tartalomról**.

Menete: A pedagógus kiválaszt egy rövid, erős bakter vagy banya-mondatot a darabból (pl. egy átok vagy fenyegetés). Egy diák – vagy egy kis csoport – elmondja **eredeti formájában**, erőteljesen, 'bakteresen' vagy 'banyásan'.

pl:

- *"Hogy a kénköves, cifra menykő csapjon az akasztófádba, amire nemsokára felkötnek, te betyárcsikó!" (Bakter)*
- *"Te mocskok! Te rablófattyú! Akasztani való gazember! Te gané közepe! Te takonypóc! Majd kiverem én a veres ördögöt belőled! Vagy te nem leszel, vagy én! Te harminckilós giliszta!" (Banya)*

Ezután a tanár megad egy új hangnemet vagy belső állapotot, például:

- félelem,
- kimerültség,
- bizonytalanság,
- sértettség,
- magány.

A feladat: **ugyanazt a mondatot** ebben az új hangnemben elmondani. Nem kell szöveget változtatni, csak a hangsúlyt, tempót, testtartást.

Haladóbb változatban a diákok át is fogalmazhatják a mondatot úgy, mintha a szereplő 'normálisan' mondaná ki, amit valójában érez.

Reflexió

- Mi változott meg, amikor más hangnemben hangzott el ugyanaz a mondat?
- Mit gondolsz, mit akart volna igazából mondani a bakter / a banya?
- Ismersz olyan helyzetet, amikor valaki csúnyán beszél, de valójában mást érez?

Fejleszt: érzelmi tudatosság | empátia | kommunikációs érzékenység | konfliktusértés

Kreatív feldolgozás

Az *Indul a bakterház* története egy élénk, groteszk és humoros világba vezeti a diákokat, ahol a hétköznapi események váratlan fordulatokat hoznak, és ahol a szereplők mindennapi döntései felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt tanulságosak. Akár a darabot látták, akár a regényt olvasták, a gyerekeket a történet karakterei, a humor, a furcsa helyzetek és a konfliktusok élménye fogja meg.

A feldolgozás során a cél, hogy a diákok ne csupán felidézzék az eseményeket, hanem átéljék a szereplők helyzetét, és tudatosan végiggondolják a történetben felmerülő értékeket: a felelősségvállalást, az együttműködés fontosságát, a bátorságot, a szabályok és a szabadság közötti egyensúlyt, valamint az önálló döntések jelentőségét. Emellett lehetőséget kapnak arra, hogy megosszák saját érzéseiket, gondolataikat, kérdéseiket és reakcióikat a történettel kapcsolatban.

A feldolgozás során alkalmazott játékok a darab világából indulnak ki, és különböző drámapedagógiai, mozgásos és alkotó formákon keresztül segítik az élmény elmélyítését. Ezek a gyakorlatok nemcsak szórakoztatóak, hanem fejlesztik a figyelmet, a fantáziát, az együttműködést, az érzelmi intelligenciát és a kritikai gondolkodást is.

Amit Bendegúz nem mond ki

Cél: Bendegúz nézőpontjának elmélyítése, a gyermeki kiszolgáltatottság és alkalmazkodás megértése. A játék segít megkülönböztetni a külső viselkedést és a belső gondolatokat.

Menete:

A pedagógus felolvas (vagy felidéz) egy jelenetet, ahol Bendegúzt szidalmazták vagy fenyegetik (bakter vagy banya). Majd a diákok – egyenként vagy kis csoportban – mondatokat fogalmaznak meg, amelyek Bendegúz fejében járhatnak, de nem hangzanak el.

Például:

- „Ha most megszólalok, csak rosszabb lesz.”
- „Úgy csinállok, mintha nem érdekelne.”
- „Egyszer majd elmegyek innen.”

Ezeket a mondatokat a diákok hangosan kimondják, mintha Bendegúz belső hangjai lennének.

Reflexió:

- Milyen érzés volt kimondani Bendegúz gondolatait?
- Szerintetek miért hallgat ilyen sokat?
- Van olyan helyzet, amikor ti sem mondjátok ki, amit gondoltok?

Fejleszt: önreflexió | empátia | érzelmi önkifejezés | perspektívaváltás

Bendegúz digitális lábnyoma

Cél: A főhős belső világának és kapcsolatrendszerének elemzése modern, a diákok számára ismerős kommunikációs formákon keresztül.

Menete:

1. A diákok 3-4 fős csoportokban dolgoznak. Feladatuk egy fiktív Instagram-profil vagy TikTok-csatorna tervének elkészítése Bendegúz nevében.
2. Meg kell határozniuk: profilnév, rövid biográfia (bemutakozás) és három poszt tartalma (kép/video leírása + hashtagek).
3. Egy-egy poszthoz írniuk kell 2-2 kommentet is a többi szereplő (pl. a Bakter, a Banya vagy a Patás) nevében, tükrözve azok stílusát.

Reflexió: Hogyan változik meg a karakter megítélése, ha mai környezetbe helyezzük? Mennyire hiteles Bendegúz lázadása 2026-ban?

Fejleszt: digitális tudatosság | empátia | lényegkiemelés

Piócás ember receptkönyve

Cél: Az archaikus nyelvhasználat és a népi gyógyászat és a babonák világának megismerése paródián keresztül, a kreatív íráskészség fejlesztése.

Menete:

1. Elemezzük közösen a Piócás ember beszédstílusát (tájszólás, misztikum).
2. A diákok párban „receptkártyákat” írnak a Piócás ember nevében olyan abszurd problémákra, mint pl. a Bakter házsártossága vagy Bendegúz csínytevései.
3. Kötelező elemek: legalább 3 tájszó és egy képtelen összetevő.

Reflexió: Hogyan használja a szereplő a nyelvet a tekintélye fenntartására? Mennyire hiteles a mai fülnek ez a beszédmód?

Fejleszt: stílusérzék | szókincsbővítés | humorérzék

További drámapedagógiai ötletek

Élő szobor / hangszobor

Cél: Az érzelmek testi megjelenítésének tudatosítása, annak megtapasztalása, hogy a düh, félelem, hatalom hogyan jelenik meg tartásban, gesztusban, térhasználatban.

Menete:

A diákok 4–5 fős csoportokban dolgoznak. A feladatuk: készítsenek egy élő szobrot, amely egy konkrét 'átkozódós pillanatot' mutat be a darabból (pl. bakter fenyeget, banya kiabál, Bendegúz hallgat).

A szobor megfagy, nincs mozgás. A pedagógus sorban megérinti a szereplőket, és ekkor egyetlen szót vagy hangot adhatnak ki:

- a bakter: parancs, düh, tekintély,
- a banya: indulat, vád,
- Bendegúz: félelem, dac, túlélés.

Ezután ugyanaz a szobor elkészülhet egy másik érzelmi hangsúllyal (pl. mi lenne, ha a banya fáradt, nem dühös?).

Reflexió

- Mit mesélt a testetek akkor is, amikor nem beszéltetek?
- Melyik szereplőé volt a legtöbb 'tér'?
- Mitől lesz félelmetes vagy szánnivaló egy alak?

Fejleszt: testtudat | nonverbális kommunikáció | érzelmi kifejezés | csoportos együttműködés

Néma jelenet – hangos gondolat

Ez a gyakorlat segít a tanulóknak abban, hogy megértsék: a szereplők viselkedése mögött gyakran kimondatlan gondolatok és érzések húzódnak meg. Az *Indul a bakterház* esetében különösen izgalmas ez a megközelítés, hiszen Bendegúz sokszor hallgat, engedelmeskedik vagy nevet, miközben belül egészen mást él át.

Cél: A játék célja a szereplők belső világának feltárása, az érzelmi tudatosság és az empátia fejlesztése. A tanulók megtapasztalják a különbséget aközött, amit egy szereplő tesz, és aközött, amit közben gondol vagy érez.

Menete: A pedagógus egy rövid, jól felismerhető jelenetet jelöl ki az előadás világából, például:

- *Bendegúz dolgozik a bakter felügyelete alatt,*
- *a banya jelenlétében próbál viselkedni.*

A kiválasztott tanulók eljátszák a jelenetet szöveg nélkül, kizárólag mozdulatokkal, testtartással és arckifejezéssel.

Amikor a jelenet „megfagy”, a pedagógus a megfigyelőkhöz fordul, és megkérdezi: „*Szerintetek mit gondolhat most Bendegúz?*”

Egy tanuló ezután hangosan kimond egy gondolatot a szereplő nevében, mintha Bendegúz belső hangja szólalna meg. A játészó közben nem reagál, mozdulatlan marad. Ugyanahhoz a jelenethez több különböző 'belső gondolat' is elhangozhat, jelezve, hogy egy helyzetet többféleképpen lehet megélni.

A pedagógus tapssal zárja le a jelenetet, a szereplők kilépnek a szerepből.

Reflexió: Rövid beszélgetés követi a játékot, például az alábbi kérdések mentén:

- Melyik gondolat volt a legmeglepőbb?
- Melyik illet leginkább Bendegúzhöz?
- Miért nem mondja ki ezeket a gondolatokat?
- Volt-e olyan érzés, amit te is átéltél már hasonló helyzetben?

A hangsúly nem a 'helyes válaszon', hanem az értelmezések sokféleségén van.

Fejleszt: érzelmi tudatosság | empátia | figyelem | szerepérzékelés | önreflexió

Bakterházi bíróság

Cél: A szereplők motivációinak feltárása, az erkölcsi dilemmák elemzése és a nézőpontváltás képességének fejlesztése. Az erkölcsi felelősség vizsgálata és az érveléstechnika fejlesztése a történet kulcspontjain keresztül.

Menete:

Alakítsunk ki egy bírósági tárgyalást a tanteremben. A vád: a Bakterház szándékos romba döntése.

A pedagógus 5 csoportra bontja az osztály és kiosztja a szerepeket:

- vádlott (Bendegúz),
- ügyész (Bakter),
- védőügyvéd (Koncz bácsi),
- tanú (Piócás ember),
- valamint az esküdtszék (a többi diák).

A feleknek 10 percük van a regény/film/előadás alapján felkészülni az érvelésre, és kigyűjteniük az igazukat alátámasztó érveket. A tárgyalást a pedagógus moderálja bíróként.

1. A tárgyalás során a felek felszólalnak, keresztkérdéseket tesznek fel.
2. A tanúvallomások és beszédek után az Esküdtszék dönt: bűnös-e Bendegúz, vagy csak a körülmények áldozata?

Reflexió: Van-e egyértelmű igazság? Mennyire determinálja (határozza meg) a felnőttek viselkedése a gyerek válaszreakcióit?

Fejleszt: retorikai készség | kritikai gondolkodás | nézőpontváltás

Némafilm jelenet

Cél: A történet fizikai humorának és a karakterek nonverbális jegyeinek (testbeszédének) mélyebb átélése. A nonverbális kommunikáció fejlesztése és a film/színházi előadás vizuális poénjainak elemzése.

Menete:

1. Válasszunk ki 3-4 kulcsjelenetet (pl. a gombócfőzést, a padláson való 'kísértetjárást' vagy a lóeladást).
2. A csoportoknak (3-4 fő) szavak nélkül, csak mozgással, arcmimikával és gesztusokkal kell eljátszaniuk a jelenetet, mintha egy régi némafilm lenne.
3. A többieknek ki kell találniuk, pontosan melyik mozzanatot látják, és ki kicsoda a jelenetben.

Reflexió: Mi tesz egy figurát nevetségessé a szavak nélkül is? Hogyan segít a testbeszéd a karakterépítésben a színpadon?

Fejleszt: testtudatosság | nonverbális kommunikáció | együttműködés

Kreatív projekt

Szabadulás a Bakterháztól

Cél: A mű ismeretének játékos összefoglalása, a csapatmunka erősítése és a történet kulcshelyszíneinek „bejárása” fizikai és szellemi rejtvényeken keresztül.

Játék menete:

A tanteremben 4 állomást alakítunk ki. A diákok 4-5 fős csapatokban dolgoznak. Minden állomáson egy rejtvényt kell megoldaniuk, amelynek eredménye egy-egy szám vagy betű. A játék végén ezekből áll össze a 'szabaduló kód', amivel Bendegúz jelképesen elhagyhatja a bakterházat.

1. **Keretsztori felvázolása:** A pedagógus felvázolja a keretsztorit a diákoknak: Pl: „*Bendegúznak elege van a baktárságból, de csak akkor mehet haza, ha megszerzi a Bakter elrejtett kilépő engedélyét. Ehhez szüksége van a kódra!*”
2. **Állomások telepítése:** Helyezzük el a 4 borítékot/helyszínt a terem sarkaiban. Minden állomáson legyen ott a feladat és a kód megfejtéséhez szükséges segédlet (kódtáblázat, kártyák). Pl:
 - **Istálló:** Rakják sorrendbe a történet eseményeit!
 - **Konyha:** Fejtsék meg a titkosírással írt szöveget! (Idézet a műből).
 - **Vasút:** Vicces szövegértési feladat, ami kapcsolódik a mű hangulatához.
 - **Padlás:** Ismerjék fel a szereplőket egy-egy rájuk jellemző tárgy vagy mondat alapján!
3. **Kódgyűjtő lap (kilépő):** Adjunk minden csoportnak egy 'kilépő papírt', amelyen 4 üres rubrika van (Istálló | Konyha | Vasút | Padlás). Ide kell beírniuk a részeredményeket.
4. **A kód ellenőrzése:** A csoportok akkor végeznek, ha a teljes kódsor összeállt.
5. **A kódgenerálás legyen egyértelmű:** Kerüljük azokat a feladatokat, ahol többféle jó válasz lehet, mert a kódnak pontosnak kell lennie a továbblépéshez.

Reflexió:

- Melyik állomás volt a legnehezebb? Miért?
- Melyik karakter bőrébe volt a legkönnyebb belehelyezkedni a feladatok során?
- Ha ti lennétek Bendegúz, melyik állomáson „csaltatok” volna, és hogyan?
- Változott-e a véleményetek a Bakterről vagy a Banyáról a feladatok megoldása közben?

Fejleszt: együttműködés | időmenedzsment | komplex problémamegoldás

Tipp a pedagógusnak: A játék 2026-ban digitálisan is megvalósítható (pl. QR-kódok elrejtésével a teremben), de a fizikai tárgyak (fakanál, gombóc) használata sokkal közelebb hozza a darab rusztikus, ’bakterházi’ hangulatát.

MINTA JÁTÉK:

1. állomás: Az istálló

- **Feladat:** A csoport kap 6-8 kártyát, amelyeken a mű kulcsmozzanatai szerepelnek (pl. *Bendegúz elszegődik*, *A tehén elvesztése*, *A lóeladás*, *A gombócfőzés*, *A szellemidézés*, *A bakterház összedőlése*). A kártyákat időrendi sorrendbe kell állítaniuk.
- **A kód:** A kártyák hátoldalán betűk vannak. Ha a sorrend helyes, egy értelmes szó olvasható ki (pl. „BAKA”).

2. állomás: A konyha (Koncz bácsi babonamadzaga)

A feladvány alapja: Pl: Koncz bácsi, a „tudós” öreg útmutatása Bendegúznak a szellemidézéshez:

„Száz macska, kilenc macska, száz macska, kilenc macska... keresztet vetsz, evvel kész a finom babonamadzag.”

Menete:

- A csoportok egy kódtáblázatot kapnak, amelyben minden betűhöz egy jel tartozik (szám, népi tárgy vagy a Bakterház világára jellemző ikon). A ’konyhában’ elhelyezett papíron csak ez a titkosított szöveg szerepel, a megfejtéshez kizárólag a kódtáblázat áll rendelkezésükre.
- Miután betűről betűre kisilabizálták Koncz bácsi mondatát, egy további kérdés vár rájuk.

Feladvány:

Hány macskát emleget összesen Koncz bácsi a babonamadzag elkészítéséhez? A helyes válasz **első számjegye** adja meg a szabaduláshoz szükséges kódot.

Tipp:

A titkosítás egyszerűen elkészíthető online eszközökkel (pl. Puzzlemaker), majd kinyomtatva elrejtethető a „konyha” állomáson. A feladat jól működik 3–5 fős csoportokban, és egyszerre fejleszti az együttműködést, a figyelmet és a szövegértést.

3.állomás: A vasúti pálya (Bakterházi matek)

- **Feladat:** Egy vicces szövegértési feladatot kell megoldaniuk. Pl.:

*„A Banya összesen 40 gombócot főzött ebédre. A Bakter, mint a ház ura, rögtön megette a gombócok **felét**. Bendegúz, hogy bosszantsa a Baktert, a maradék gombócok **felét** elcsente és elrejtette a kutyaólba. Koncz bácsi a fazékban maradt gombócokból 7 darabot falt fel nagy hirtelen, mielőtt a Banya fejbe verte volna a fakanállal. Hány gombóc maradt a fazékban mutatóba?”*

A kód: a fazékban maradt gombóc (3)

4. állomás: A padlás (Szellemi felismerés)

- **Feladat:** Egy zárt dobozban (vagy zsákban) különböző számozott tárgyak (vagy róluk készült képek) találhatók: pl. *egy darab gombóc (gyurma), egy pióca (gumicsali), egy vasutas sapka, egy fakanál*. A diákoknak párosítaniuk kell a tárgyakat a szereplőkhöz, és meg kell találniuk a 'kakukktojást', ami nem illik a Bakterház világába (pl. *egy okostelefon vagy egy modern napszemüveg*).
- **A kód:** A kakukktojás sorszáma.

Záró gondolatok

Az *Indul a bakterház* világa egyszerre humoros és kegyetlen. A nevetés itt nem pusztán szórakoztatás, hanem túlélési stratégia: eszköz arra, hogy a szereplők – különösen Bendegúz – elviseljék a kiszolgáltatottságot, az igazságtalanságot és a felnőttek hatalmát. A groteszk helyzetek és a túlzó figurák mögött nagyon is valós érzelmek húzódnak meg: félelem, düh, tehetetlenség, valamint az ezekre adott gyermeki válaszok.

Bendegúz ellenállása nem nyílt lázadás, hanem játékos, furfangos, sokszor humorba csomagolt reakció. A nevetés, a csíny és a szabályok kiforgatása mind annak eszközei, hogy megőrizze önállóságát és méltóságát egy olyan világban, ahol a felnőttek hatalma gyakran önkényes és kiszámíthatatlan.

A feldolgozó játékok célja, hogy a diákok felismerjék: a humor mögött komoly érzelmi és erkölcsi kérdések húzódnak meg. Mikor válik a nevetés védekezéssé? Mikor segít túlélni, és mikor fed el fájdalmat? Hol van a határ az engedelmesség és az önazonosság megőrzése között?

Az *Indul a bakterház* története így nemcsak mulatságos epizódok sora, hanem olyan tapasztalatok gyűjteménye, amelyek ma is érvényes kérdéseket vetnek fel a hatalomról, a szabadságról és a gyermeki nézőpont erejéről.

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, 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, Madagaskár, 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/nagyszinpadi-eloadasaink-feldolgozo-foglalkozasai/>

Szervezési iroda/értékesítés:

Cím: 1077 Budapest, Wesselényi utca 60

Telefonszám: +36 70 618 8449

E-mail cím: szervezes@mszinhaz.hu

Szervezési munkatársak:

Misku Beáta: +36 30 223 0384

Szabó Adrienn: +36 70 618 8438

Szabó Fanni: +36 30 223 3944

Valiskó Jázmin: +36 70 618 8452

Szervezési Iroda nyitvatartása:

Hétfő – csütörtök: 9:00-17:00

Péntek: 9:00-16:00

SZEREPOSZTÁS

Rideg Sándor – Bereményi Géza
INDUL A BAKTERHÁZ

BAKTER

BANYA

BENDEGÚZ

PATÁS

BUGA JÓSKA

CSÁMPÁS ROZI

KONCZ BÁCSI

MARHAKERESKEDŐ

PIÓCÁS EMBER

CSENDŐR I.

CSENDŐR II.

ANYA

SANYI

CSANKÓ ZOLTÁN

KUBIK ANNA

BELEZNAY PÉTER

BÖGÖS NIKOLASZ

MÉSZÁROS ÁRPÁD ZSOLT

CSIKÓS MÁTÉ E.H.

SZABÓ REGINA

VICZIÁN OTTÓ

FILLÁR ISTVÁN

SZATMÁRI ATTILA

PAVLETITS BÉLA

SZŰCS SÁNDOR

KISS LILIÁNA MELODY

FÜLÖP BALÁZS, RÁCZ MÁTÉ

DÍSZLET:

JELMEZ:

ÜGYELŐ:

SÚGÓ:

RENDEZŐASSZISZTENS:

BODNÁR ENIKŐ

BODNÁR ENIKŐ

BENCZE ISTVÁN/ WEIL RÓBERT

BÁNFALVI ANNA

LÉVAI ÁGNES

RENDEZŐ:

EPERJES KÁROLY