

A csillagszemű juhász



Oktatási segédanyag

ELŐLJÁRÓBAN

Az előadásról

A csillagszemű juhász az egyik legismertebb népmesénk. A Benedek Elek-féle feldolgozás állandó szereplője a családi és intézményi mesélő alkalmaknak, foglalkozásoknak, sőt, része a tananyagnak is, népszerűségét a meséből készült rajzfilm is növeli. Így aztán a gyerekek többsége már a bábszínházi előadás megtekintése előtt ismeri a mese szüzséjét, ami az ismerősség és otthonosság megnyugtató érzetét nyújtja nekik.

A népmesék a szimbólumok nyelvén beszélnek, ennek köszönhetően többretegűek, így képesek az egészen kicsiktől kezdve a kamaszokon át a felnőtteket is megszólítani. Egy adaptáció már kicsit

leszűkíti ezt a keretet, ám a Bábszínház előadása mégis a nézők széles rétegéhez szól. A darab fókuszában a hatalom, az engedelmesség-engedetlenség kérdése, valamint az elvekhez és az értékekhez való ragaszkodás áll.

Olyan kérdések ezek, amelyek különösen aktuálissá válnak a kiskamaszkor kezdete táján. Az előadás megtekintése közben könnyen azonosulhatnak a szereplőkkel a mesedarab nyújtotta biztonságos közeg pedig segít a gyerekeknek megnyílni, véleményt alkotni az előadásban felvetődött kérdésekkel kapcsolatban.

Az oktatási segédanyagról

Mivel a mese iskolai keretek között rendszerint feldolgozásra kerül, ezért ebben a segédanyagban igyekeztünk a hagyományostól eltérő módon megközelíteni a művet. A művészeti alkotások célja, hogy gondolatokat ébresszenek, érzelmeket váltsanak ki a befogadóból. A feldolgozás folyamatához az pedig elengedhetetlenül fontos, hogy a gyerekek megtanulják kifejezni, szavakba önteni a látottakkal kapcsolatos gondolataikat, érzéseiket. Épp ezért sok beszélgetést inspiráló feladattal készültünk: foglalkozunk a különböző színházi eszközökkel (díszlet, jelmez), a mese és az adaptáció összehasonlításával, a mese kiváltotta érzelmekkel és gondolatokkal.

Ezek mellett természetesen gyűjtöttünk néhány klasszikus drámajátékot is, amiket kis módosítással a darabhoz tudunk kapcsolni, és nem maradhat el a közös alkotótevékenység sem, ezúttal egy mesetérkép elkészítése a feladat, amiben szintén lehetőség nyílik a látottakkal kapcsolatos vélemény kifejtésére.

Mivel a bábszínház elsősorban vizuális műfaj, így néhány feladathoz segítségül hívtuk az előadáson készült fotókat, illetve egyéb képadatbázisok anyagát. Segítségükkel nemcsak a gyerekek vizuális kultúráját tudjuk fejleszteni, de ismereteiket is bővíthetjük.

Fontos területnek érezzük a különböző szólások, közmondások jelentésének meghatározásával kapcsolatos játékokat, hiszen ezek bővítik a gyerekek szókincsét, és fejlesztik az absztrahálási képességüket. (Nem utolsó sorban gyakran a középiskolai felvételik anyagában is előkerülnek ilyesfajta feladatok.)

A segédanyagot 8-9 éves kortól ajánljuk, de akadnak benne olyan feladatok, játékok, amik kis módosítással már 6-8 éves gyerekeknek is élményt nyújthatnak.

SZÍN LAP

Író: Szálinger Balázs
Dramaturg: Nagy Orsolya
Zeneszerző: Zságer-Varga Ákos
Díszlettervező: Cziegler Balázs
Jelmez- és bábtervező: Michac Gábor
Zenei munkatárs: Némedi Árpád
Koreográfus: Fitos Dezső, Kocsis Enikő
Rendezőasszisztens: Bánky Eszter
Rendező: Markó Róbert

Szereplők:

Király: Hannus Zoltán

Királyné: Pallai Mara

Királylány: Spiegl Anna

Kancellár: Kovács Judit

Százados: Ács Norbert

Első darabont: Pethő Gergő

Második darabont: Tatai Zsolt

Parasztasszony/Medve/Első sün/Álomlány: Kovács Katalin

Ingatlankereskedő/Medve/Második sün/Álomlány: Ruzs Judit

Grófnő/Medve/Harmadik sün/Álomlány: Bánky Eszter

Gyufaáruslány/Medve/Negyedik sün/Álomlány: Podlovics Laura

A férfi, aki valamit mondana: Némedi Árpád

A csillagszemű juhász: Barna Zsombor

Az oktatási segédanyagot összeállította: Csörgei Andrea

Az előadás megtekintése előtt (Ráhangelődés)

1. Ráhangelődés - Kinek az eszközei vannak nálam?

Eszközök: gyapjúdarab (bármelyik hobbiboltban beszerezhető), furulya (az ének-zene szakos kollégáktól biztosan kölcsönözhető furulya egy tanórára, ennek hiányában, bármilyen bottal helyettesíthető)

Megjegyzés: A gyerekek behunyják a szemüket és úgy adjuk körbe a gyapjúdarabot és a furulyát. Amikor már mindenki megtapintotta az eszközöket közösen próbálják meg kitalálni, milyen tárgyat kaptak a kezükbe, és hogy vajon melyik meseszereplőhöz köthetők ezek a tárgyak? (A juhászhoz.)

2. Juhászok a népmesében

Több népmesénkben is feltűnnek juhászok, mindegyikük más-más "szuperképességgel" rendelkezik, néha nem árt tisztázni, melyikük miben különleges.

A juhászok állásportálján néhány mesebeli juhász hirdetést adott fel, persze a nevüket elfelejtették odaírni. Írd a neveket a reklámszövegek alá.

1. Táncos mulatságot rendezne? Hívjon engem és bárányomat, garantált a jó szórakozás!

2. Ha megbízható segítséget keres, aki mindenhova követi nyáját, csakis engem hívjon!

3. Tudni szeretné mit mondanak a háta mögött önről a birkái? Hívjon bátran és megtudhatja!

4. A megbízhatóság példaképe vagyok. Erre szavamat adom!

5. Akár egyetlen szempillantással meg tudom oldani a legkeményebb helyzeteket is.

- a. Az Angyalbárányok juhász
- b. Az aranyszörű bárány juhásza
- c. Az igazmondó juhász
- d. Csillagszemű juhász
- e. Az állatok nyelvén tudó juhász

3. Milyenek is a juhászok?

A mesék alapján válogassuk gyűjtsük össze, hogy általában milyen tulajdonságok jellemzőek a mesebeli juhászokra? Segítségképp készítettünk egy szófelhőt néhány tulajdonsággal, amikből válogathattok, de gyűjtsetek bátran ti is újakat!



Megjegyzés: A szófelhő külön is megtalálható az 1. sz. mellékletben.

4. Meséljük el a mesét!

Megjegyzés: A mese szövege megtalálható az 2. számú mellékletben, de amennyiben lehetséges, ne felolvassuk, hanem előszóval meséljük el a gyerekeknek.

5. Hangolódó

Énekeljük el közösen az A juhásznak jól van dolga című éneket!

A juhásznak jól van dolga

A ju - hász - nak jól van dol - ga: e - gyik domb - ról a má - sik - ra

te - rel - ge - ti nyá - ját, fúj - ja fu - ru - lyá - ját, bú nél - kül é - li vi - lá - gát.

2. Ha megunja furulyáját,
elöveszi a dudáját.
Belefújja búját a birka bőrébe,
szélnek ereszti belőle.

3. Sajt, túró az eledele,
száraz kenyér van melléje,
vizet iszik rája, rágyújt a pipára,
mégis piros az orcája.

Forrás: https://www.nkp.hu/tankonyv/enek_zene_4_ksni/lecke_03_002

Az előadás megtekintése után

1. Mese és színdarab

Az előadás megtekintése előtt meghallgattatok a mese Benedek Elek által gyűjtött változatát. A mesék színpadra alkalmazása során történhetnek változtatások, a színdarab másképp, más megközelítésben tudja elmesélni azt, amire a mesének "csak" szavai vannak.

Hasonlítsunk össze néhány fontos különbséget a próbákkal kapcsolatban. Vágjátok ki az állításokat a 3. számú mellékletből, és tegyétek a táblázat megfelelő helyére!

Mese	Színdarab

Beszélgetsetek róla: adnak-e ezek a változtatások többletjelentést a meséhez, és ha igen mit?

2. Beszélgessünk!

Nézzétek meg figyelmesen az alábbi képet! Mit gondoltok a darab díszletéről? Mire emlékeztet? Van-e a díszletnek jelentősége a színdarab szempontjából, adott-e hozzá valamit a darabhoz? Ha igen, mit?



3. Mit jelentenek az alábbi szemmel, nézéssel, látással kapcsolatos szólások és közmondások? Melyik hol, milyen módon kapcsolódik a darabhoz, a szereplőkhöz vagy egyes jelenetekhez?

- Vakon követik.
- A szem a lélek tükre.
- Szemesnek áll a világ.
- A napra lehet nézni, de rá nem.
- Felnyílt a szeme.
- .

Ezek közül melyik közmondás lehetne az új címe a mesének? És miért?

4. Húzzatok egy-egy kártyát, játsszátok el a rajta lévő mondatot! Milyen érzést fejez ki? Mondj példát, melyik szereplő, melyik jelenetben használhatta ezt az arcjátékot?)

Megjegyzés: A kártyákat a 4. sz mellékletben találjuk, tetszés szerinti méretre nagyíthatjuk, nyomtathatjuk, vágathatjuk.

5. Kapuór

Ha már mindenféle tekintetet kipróbáltatok, játsszátok is a pillantásotokkal!

Álljatok körbe, fogjátok meg egymás kezét, egyvalaki pedig menjen ki a teremből. A többiek megbeszélik, melyik két gyerek között lesz a kapu, és visszahívják a kint várakozót. Ő beáll a kör közepére, és meg kell találni a kaput, ahol elhagyhatja a kört, de senki nem beszélhet, nem használhatja az arcjátékát, csak a tekintetét. A "kapuknak" hívogatóan kell nézni, a többieknek meg elutasítóan. Ha rossz felé indul, a két gyerek, akik közt ki akart menni, elzárja az utat.

A játék forrása: Gabnai Katalin: Drámajátékok, bevezetés a drámapedagógiába. Helikon Kiadó, 2005. p.:91

6. Beszélgessünk!

Nézzétek meg az alábbi néhány régi fotót különböző viseletekről, és hasonlítsátok össze a darabban látott jelmezekkel! Fedeztek fel hasonlóságot az egyes részletek között, és ha igen, melyeket?



Matyó nők. Forrás: Fortepan/JezsuitaLevéltár



Matyó fiúk. Forrás:Fortepan/Gyöngyi



Huszár. Forrás: Fortepan/Fortepan



Mohácsi viselet. Forrás: Fortepan/AR



Juhász. Forrás: Fortepan/Magyar Földrajzi Múzeum/Erdélyi Mór cége



Matyók. Forrás: Fortepan/HotváthJózsef





Megjegyzés: A képek az 5. sz. mellékletben megtalálhatók, nagyíthatók, kinyomtathatók.

7. Legyél te is Csillagszemű!

Mit gondoltok, miért nem mondta a Csillagszemű juhász a királynak, hogy „Adj Isten egészségére”? Ki melyik mondattal ért egyet? Válasszátok ki az alábbi mondatok közül, ami szerintetek igaz, aztán indokoljátok is meg a választásotokat!

- Mert nem szerette a királyt és mindenképpen ellent akart mondani neki, hogy bosszantsa.
- Mert meg akarta mutatni a királynak, hogy nincs hatalma felette.
- Mert értelmetlennek tartotta a rendeletet, ami csak arra jó, hogy a király a hatalmát fitogtassa.

A darab legvégén ezekkel a szavakkal búcsúzik tőlünk a Csillagszemű:

“Ez az ország megérett a változásra. Nekem most Nagy feladatom van, és mindent megpróbálok, Hogy rendet tegyek a fejekben. A birodalom minden polgára boldog lesz, én erre teszem fel az életem. Gyermekeink boldog birodalom örökösei lesznek, és hát minden nagyon jó, ha a vége a...”

Képzeljétek magatokat a Csillagszemű juhász helyébe az első reggelen, amikor már övé a királyság, ő kormányozza az országot.

Gondoljátok át, mi mindent kellene megváltoztatni a világban körülöttünk ahhoz, hogy igazán boldog birodalomban éljünk? Írjatok egy 7 pontos törvénytervezetet, amit szeretnétek bevezetni birodalmatokban. Csak olyan dolgokat írjatok, amik a valóságban is megvalósíthatók és nincs szükség hozzájuk nagyobb kiadásra. (Pl.: Mindenki minden nap olvasson 20 percet! Minden család menjen kirándulni havonta egyszer! stb.)

8. Jeladó

A mesebeli királyságban a király tüsszentése volt a jel: ha tüsszentett, mindenkinek jó egészséget kellett neki kívánni. De mi történik akkor, ha megfordul a dolog, és egy bizonyos jelre tüsszentünk?

Valaki kimegy a teremből, a többiek pedig megbeszélik, hogy ki lesz a “jeladó” és mi lesz a jel. Pl. “Ha Kata megvakarja a fejét, akkor tüsszentünk.” Behívják a kint várakozót, aki leül és figyeli a többieket. Rá kell jönnie, mi volt a megbeszélte jel és ki a jeladó, a többieknek úgy kell figyelni a jeladót, hogy minél nehezebb legyen kitalálni. Játshatjuk időre is.

Megjegyzés: A "Karmester" című játék változata. Eredeti forrása:
<http://letoltes.drama.hu/Tarolo/Jatekkonyv/karmest.pdf>

9. A medvén, a kaszán és a vérengző sünökön kívül milyen félelmetes dolgok lehetnek a tömlőcben?

Gyűjtsetek össze minél félelmetesebb dolgokat, ami a tömlőcben várhatna még a Csillagszeműre!
 A legfélelmetesebbeket rajzoljátok is le!

a. Neked mi lenne a legfélelmetesebb?

Írd le vagy, ha nem szeretnéd leírni, suttyogd bele egy papírcetlibe azt, amitől te a legjobban félsz, aztán ezt a papírt gyűrd össze, vagy még jobb, ha apró darabokra téped, és gyűjtsétek össze egy papírzacskóba, amit közösen dobjatok ki a szemetesbe. Reméljük, a kukások messzire viszik és megsemmisítik minden félelmünket!

10. Mesetérkép - közös alkotás

Egy nagy csomagolópapírra rajzoljátok fel egy hatalmas csigavonalat, majd vágjátok ki a képeket (6. sz. melléklet), és a történet szerint ragasszátok fel a mese térképét sorban a vonalra. (A kezdő kép a csigavonal elejére kerüljön, ami szerintetek a zárókép, az pedig a csigavonal közepébe.)
 Utána jelöljétek meg a térképen az a jelentet (vagy jeleneteket):

- ami a legviccesebb volt (zöld pöttyel)
- ahol a legjobban izgultatok (kék pöttyel)
- ami szerintetek a leglátványosabb volt (piros pöttyel)

Megjegyzés: Ha csoportokban dolgoznak, akkor mindenki az adott színnel a saját monogramját vagy egy általa választott jelet írja a megfelelő kép(ek) mellé.

A kacsintós szemű juhász

A játékot a kacsintós gyilkosos játék mintájára játsszuk. Annyi papírdarabot veszünk, ahány gyerek van. Egyre ráírunk egy nagy J betűt (juhász), a többiek lesznek a medvék (M betűt írunk a többi papírra). Feldobjuk az összehajtogatott papírdarabokat, mindenki húz egyet. A gyerekek sétálni kezdenek a térben. Amelyik medvével találkozik a juhász tekintete, arra a juhász rákacsint, és az medve meghal, azaz, kiáll a játékból. A játék meghatározott ideig zajlik (pl. 3 perc, 5 perc), és ezalatt kell a juhásznak minél több medvét kiállítania a játékból. Szabály, hogy csukott szemmel, lehajtott fejjel nem szabad sétálni, de ha a medve sejti, ki a juhász, találkozáskor kerülheti a tekintetét. A megadott idő után újra kezdhetjük a játékot: vajon melyik juhász, hány medvét tud legyőzni?

Megoldások

Az előadás megtekintése előtt

1.
 Juhász.

2.
 1. – b.
 2. – a.
 3. – e.
 4. – c.

5. – d.

Az előadás megtekintése után

1.

Mese	Színdarab
<p>Első próba: fehér medve. Második próba: tíz sün. A sünöket a juhász furulyaszóval győzi le. A kaszásveremnél elbújik a juhász, csak a ruháját lökik be a darabontok a verembe. A király egyszerűen meg akarja vesztegetni a juhászt az ezüsterdővel, aranyvással, gyémánttával.</p>	<p>Az első próba: kék medve. Második próba: nyolc bíbor sün. A juhász táncos harcban legyőz hét sünt, az utolsót pedig a királylány öli meg. A kaszásveremnél a darabont menti meg a juhászt. A király a juhász királylányhoz való hűségét teszi próbára, és arra kíváncsi, a juhász hasonlít-e egykori önmagára.</p>

3.

- Megteszik bármit kér, megkérdőjelezés nélkül. Pl.:A nép a király értelmetlen parancsát.
- Az ember tekintete megmutatja, tiszta szívű-e. Pl.: A Csillagszemű "csillgszeme" a szíve tisztaságára utal.
- Aki észreveszi a lehetőséget, gondolkodik, kitart elvei mellett, az sikerrel jár. Pl.: A Csillagszemű amikor józanul gondolkodott, megkérdőjelezte a király döntését és ehhez végig ragaszkodott, végül sikerrel is járt.
- Gyönyörű. Pl.: A királykisasszony, de pl. a királyné is.
- Rájött valamire. Pl. a király, amikor rájött, hogy a juhász nem a vagyonát, hatalmát akarja, hanem tiszta szívből szereti a lányát.

4.

Lesüti a szemét. (Zavarba jön. - A királylány, amikor ránéz a Csillagszeműre)
Forgatja a szemét. (Unott -A király, amikor harmadszor is megmenekül Csillagszemű)
Felcsillan a szeme. (Megörül valaminek. - Királylány, amikor megmenekül a Csillagszemű)
Majd leragad a szeme. (Álmos. Csillagszemű a medve barlangjában, amikor kimerült a harctól.)
Szikrázik a szeme. (Mérges. - A király, amikor a Csillagszemű makacskodik.)
Tágra nyílt szemmel. (Csodálkozik, meglepődik.- Amikor a Csillagszemű meglátja a medvét/sünöket.)

6.

Pl. A juhász bő gatyája, a vállára vetett szürkabát, az asszonyok fejdíszé, mint a matyó asszonyoké,akárcsak a magasra kötött kendő, a matyó asszonyokéhoz hasonló földig érő szoknya pl. a királynénál, a királykisasszony bütykös harisnyája, mint a mohácsi viseletben stb.
Természetesen nem kell és nem is lehet pontosan meghatározni, hogy a jelmeztervezőt mi ihlette meg munka közben. A cél itt nem is ez, hanem, hogy a darab segítségével ízelítőt kapjanak a régi népviseletekből, illetve, hogy felfedezhessék a régi és a mai közti párhuzamokat.

10.

A képek helyes sorrendje:



A király tüsszent.



Nem mondom, hogy adj isten egészségére.



“Mondd, hogy adj isten egészségemre, különben halál fia vagy!”



Kék medve.



Túlélte a kék medvét.



Bíborsүнök.



Túlélte a bíborsүнöket.



A darabont segít túlélni a kaszásvermet.



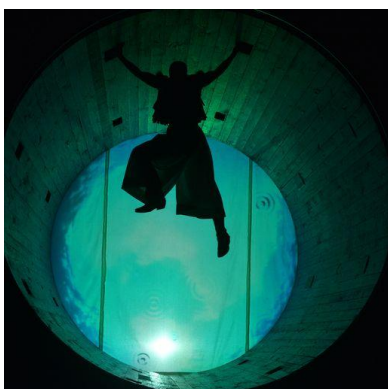
Túlélte a kaszásvermet.



Ezüsterdő.



Aranyvár.



Gyémánttó.

Melléklet 2:

A CSILLAGSZEMŰ JUHÁSZ

Hol volt, hol nem volt, hetedhét országon túl, az Óperenciás-tengeren innét, volt egyszer egy király. Szörnyű hatalmas volt ez a király, féltek a népek tőle, ha messziről látták, reszkettek tőle, mint a nyárfalevél. Ha ez a király egyet tüszentett, kengyelfutók s lovas legények vitték hírért az egész országban, s aki nem mondta: "Adj' isten egészségére!", halál fia volt. Nem is akadt az egész országban, csak egy ember, ki nem mondta, hogy adj' isten egészségére. Ez a csillagszemű juhász volt.

Nosza, megfogták a király emberei a csillagszemű juhászt, vitték a király színe elé, s jelentették:

- Ihol, felséges királyom, ez a csillagszemű juhász nem akarja mondani, hogy adj' isten egészségére.

Hej, szörnyű haragra lobbant a király!

- Mit, te nem mondod, hogy adj' isten egészségemre?!

- Dehogyan nem mondom, felséges királyom, bizony mondom, hogy: adj' isten egészségemre.

- Nem az egészségemre, hanem az egészségére.

- Hiszen mondtam, felséges királyom, egészségemre.

Megrántja az udvarmester a juhász subáját, súgja neki:

- Te számár, mondd, hogy adj' isten egészségére.

- De már azt nem mondom - mondotta a juhász -, amíg a király őfelsége a lányát nekem nem adja.

Ott volt a királykisasszony a szobában, megtetszett neki a csillagszemű juhász, jószívvel a felesége is lett volna, de nem mert szólni. Hanem a királynak sem kellett egyéb, csak ezt hallja, mindjárt bekiáltotta a katonáit:

- Vigyétek ezt a legényt, s vessétek a fehér medve tömlőcébe!

Leviszik a legényt a tömlőcbe, hát ott fel s alá jár a fehér medve nagy morogva, három napja nem evett, egy falást sem adtak neki, hogy jól kiéhezék, hadd szaggassa széjjel a juhászt. Ahogy a juhász belépett, felállott a két hátsó lábára, nagyot bödült.

- No most, csillagszemű juhász, vége az életednek!

De halljatok csudát, mikor a medve meglátta a juhász csillagszemét, egyszeriben megjuhászodott, lefeküdt a földre, meg sem mozdult. A csillagszemű juhász pedig egész éjjel dúdolt, füttyölt, s mikor reggel eljött az udvarmester, szeme-szája tátva maradt, azt hitte, hogy csontját sem találja a juhásznak, s hát, ím, ott állott előtte elevenen, kutyabaja sem volt. Fölvezetik a juhászt a királyhoz, s jelentik:

- Felséges királyom, él a juhász.

- Jól van, jól - mondja a király -, de azért megijedtél, úgy-e? Hát most mondod-e, hogy adj' isten egészségére?

Felelte a juhász:

- Nem, amíg a leányát nekem nem adja, ha tíz halálba megyek is.

- No, hát vessétek tíz halálba! - rikkantott a király.

Vitték a legényt a tömlőcbe, amelyikbe tíz óriás sündisznó volt elzárva. De bezzeg ezek nem szelídültek meg a szemétől, mert egyszerre tíz sündisznónak nem nézhetett a szemébe. No, hanem volt a csillagszemű juhásznak egy szépen szóló furulyája, azt a subája alól elhúzta, elkezdett furulyázni, kezdette andalgósan, folytatta szaporázva, S hát, uramteremtőm, táncra kerekednek a sündisznók, járták elébb lassan, azután sebesebben, addig járták, míg el nem dültek, s azután lefeküdtek s aludtak, mint a bunda.

Megy le reggel az udvarmester, összecsapja a kezét:

- Hát te élsz? - kérdi a csillagszemű juhásztól.

- Nem is halok meg - mondja a juhász -, míg a király leánya a feleségem nem lesz.

Fölvezetik a király színe elé.

- No, te legény - mondja a király -, most már tíz halál torkában voltál, még most sem mondod, hogy adj' isten egészségére?

- Nem én, felséges királyom, ha még száz halálba visznek is, míg a leányát nekem nem adja.

- Hát akkor vigyétek száz halálba! - ordított a király nagy haraggal, s vitték a csillagszemű juhászt le abba a tömlőcbe, amelynek a közepén volt egy kút, annak a belseje ki volt rakva száz kaszával, a fenekén pedig égett egy mécses. Akit abba beledobtak, az onnét élve ki nem került soha.

"Hej, szegény fejem - gondolta magában a juhász -, ennek már fele sem tréfa!"

Szól a katonáknak, hogy menjenek egy kicsit ki a tömlőcből addig, míg gondolkozik, hogy mondja-e, adj' isten egészségére.

Kimennek a katonák, s a juhász nagy hirtelen a fokosát beleszúrja a kút köblébe, a fokosra ráakasztja a tarisznyáját, aztán rá a subáját, a suba nyakára az árvalányhajas kalapját, s azzal szépen meghúzódik a tömlőc sarkában. Bejönnek a katonák s kérdik:

- No, meggondoltad-e?

- Meggondoltam - mondja a juhász -, de mégsem mondom, hogy adj' isten egészségére.

- No bizony, ha nem mondod, belé is taszítunk a kútba.

A katonák azt hitték, hogy a juhász már ott áll a kút mellett, a subáját, a fokosát, a mindenét beletaszították a kútba, s mikor látták, hogy a kút fenekén a mécses kialudt, szentül azt hitték, hogy meghalt a juhász.

Jön le reggel az udvarmester, hadd lássa ő is, igazán elpusztult-e a csillagszemű juhász. Hát halljatok ide, ott ült a kút mellett, furulyázott. Felviszik a király elé, s mondja neki a király:

- No, te legény, mostan száz halálban voltál, mondod-e, hogy adj' isten egészségére?

- Nem én, felséges királyom, míg a leányát nekem nem adja.

- Abból nem lesz semmi - mondta a király, pedig nem tudom, mit adott volna azért, ha a juhász azt mondja egyszer, hogy adj' isten egészségére! "Hiszen - gondolta a király -, majd kevesebb is megelégszel te."

Befogatott a bársonyos hintájába, maga mellé ültette a csillagszemű juhászt, s úgy hajtattott az ezüsterdőbe. Mondta neki:

- Látod-e ezt az ezüsterdőt, te juhász? Neked adom, ha azt mondod, hogy adj' isten egészségére.

Tetszett a juhásznak az erdő, de most is azt mondta:

- Addig nem, felséges királyom, míg a leányát nekem nem adja.

Aztán az erdőből kihajtatott a király, s messziről ragyogott feléjük az aranyvár.

- Látod-e azt az aranyvárat, juhász? Neked adom, ha azt mondod, adj' isten egészségére.

- Nem mondom, felséges királyom, míg nekem nem adja a leányát.

Mentek tovább, s értek a gyémánttóhoz.

- No, te juhász, - mondta a király -, neked adom az ezüsterdőt, az arany várat s a gyémánttavat, csak egyszer mondd, adj' isten egészségére.

- Nem mondom én, felséges királyom, míg a leányát nekem nem adja.

- Hát jól van, te betyár, neked adom a leányomat, de aztán mondd is, hogy adj' isten egészségére!

Na, hazamennek, s a király mindjárt kihirdeteti az egész országban, hogy férjhez adja a leányát a csillagszemű juhászhoz, jöjjön, aki jöhet a vendégségbe, lesz étel-ital elegendő, különösen, ha hoznak magukkal.

Hiszen lett lakodalom, hét országra szóló. Ott ült a csillagszemű juhász a király mellett, ettek-ittak, vígan voltak. Egyszer aztán hozzák a jó tormás húst,* nagyot prüszzent erre a király, s hadarja egymás után a csillagszemű juhász:

- Adj' isten egészségére, adj' isten egészségére, adj' isten egészségére! - Mondta valami százszor.

- Jaj, jaj, ne mondd tovább, inkább neked adom az egész országomat.

Ott egyszeriben meg is koronázták a juhászt, ő lett a király, de bezzeg jó sorsa lett ezután a népnek. Szerették is ezt a királyt. Ha prüszsentett, egy szívvel, lélekkel kiáltotta mindenki: "Adj' isten egészségére!"

Aki nem hiszi, járjon a végire, s ezt a mesét adj' isten egészségére!

Forrás: <https://mek.oszk.hu/04800/04865/04865.htm>

Melléklet 3:

Mese	Színdarab

Első próba: fehér medve.	Az első próba: kék medve
Második próba: tíz sün.	Második próba: nyolc bíbor sün.

A sünöket a juhász furulyaszóval győzi le.	A juhász táncos harcban legyőz hét sünt, az utolsót pedig a királylány öli meg.
A kaszásveremnél elbújik a juhász, csak a ruháját lökik be a darabontok a verembe.	A kaszásveremnél a darabont menti meg a juhászt.
A király egyszerűen meg akarja vesztegetni a juhászt az ezüsterdővel, aranyvással, gyémánttával.	A király a juhász királylányhoz való hűségét teszi próbára, és arra kíváncsi, a juhász hasonlít-e egykori önmagára.

Melléklet 4:

Lesüti a szemét.	Majd leragad a szeme.
Forgatja a szemét.	Szikkázik a szeme.
Felcsillan a szeme.	Tágra nyílt szemmel.

Melléklet 5:



Matyó nők. Forrás: Fortepan/JezsuitaLevéltár



Matyó fiúk. Forrás:Fortepan/Gyöngyi



Huszár. Forrás: Fortepan/Fortepan



Mohácsi viselet. Forrás: Fortepan/AR



Juhász. Forrás: Fortepan/Magyar Földrajzi Múzeum/Erdélyi Mór cége



Matyók. Forrás: Fortepan/HotváchJózsef





Melléklet 5:



Minden jó, ha a vége jó.

