

MELLÉKLETEK

1. számú melléklet: Foglalkozás 1.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
3'	A nevről A csoport körben ül, mindenki elmondja a nevét (becenévét) és hogy szereti-e. Miért igen/nem?!	Ismerkedés, feszültség oldása. Képet kapni a gyerekekről. Saját magukkal kapcsolatos első megnyilvánulás.
1'	Hangulat A játékosok kapnak egy-egy pillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán (, aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. A számokat pöttyökkel jelölöm számukra.) El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Minden foglalkozás kezdő mozzanata lesz ez, ami a gyerekeknek biztonságot ad és segíti őket skála rendszerben gondolkodni, önmagukat elhelyezni, saját magukon kívüli térben gondolkodni. Továbbá ráhangolódás önmagukra, a környezetre és a foglalkozásra.
2'	Állatkert Séta a térben. Majd a játékvezető különböző állatneveket mond (kutya, macska, ló, oroszlán, majom, kacs, malac, medve, számár, galamb, kisegér, kakas stb). A játékosoknak ezen állatok hangját és mozgását kell utánozniuk.	Állatmesét előkészítő játék. Mozgásigényüket és kreativitásukat kiélhetik a játék közben, ezután könnyebb lesz nekik figyelni a mese mozzanataira. A fantázia és az azonosulás első állomása.
4'	A mese elmondása/bemutatása A vadgalamb és a szarka című magyar népmese. A mese előtt egy szempont megadás: Figyeld a mesét és próbáld meg utána elmondani, mit gondolsz a vadgalambról vagy a szarkáról. Leteritem a meseplédet. amire akár le is fektüdhetnek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. Ez is jelzi számukra, hogy „más dolog” fog következni. <i>A mesélés után:</i>	Ennek pszichológiai célja a szerepátélés és belegendolás, az önazonosság felfedezése külső eseményen (mesén) keresztül. Kivel ért egyet, miért? Kivel azonosul, miért? A nyugodt környezet, az állandóság és az otthonosság megteremtése fontos. Ez is visszatérő mozzanata a foglalkozásnak, az érzelmi biztonság miatt.
5'	Szimbólum tárggyal- irányított beszélgetés galamb –szemüveg (figyelem) szarka- faág (segítségadás) Melyik tárgy, melyik mesében hallott szereplőt jelölheti?	Cél: a gyerekek gondolkodását asszociációs irányba terelni a feltett kérdésekkel. A szimbólumok segítenek az átvitt gondolkodás elősegítésében.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
	Miért? Milyen tulajdonságai vannak a galambnak/szarkának? Jól tette a galamb, hogy „így” figyelt a szarkára? Miért igen/miért nem? Hogyan lehetett volna másképp csinálni? Mi volt a probléma? A szarka jól tette, hogy segített a galambnak fészket rakni? Miért/miért nem? Hogy lehetett volna másképp csinálni? Akkor tudna ma a galamb fészket rakni?	Fontos, hogy a gyerekek ki tudják mondani a mesében felfedezett és azon túlmutató értékeket/erkölcsi normákat. (pl.: jobban tette volna a galamb, ha csak megfigyeli a fészkekrakást és nem szól bele stb.) Ez a következő játékra is előremutat.
5'	Szerepválasztás kihangosítással A szimbólumtárgyak segítségével két csoportot alakítunk ki. (aki galamb szeretne lenni, és aki szarka szeretne lenni) Mindenkinek egyesével kimegy, leül a társaival szembe, magához veszi a szimbólumtárgyat és E/1. személyben (ha nem megy E/3-ban) elmondja, hogy mit gondolt akkor (mi a véleménye arról) : amikor segített a galambnak/ amikor segített neki a szarka. (magára veszi a szerepet) Választani is lehet ezek alapján a történet végkimenetelén.	Cél: a gyerekek a választott szerepet magukra tudják venni, tudjanak a galamb/szarka fejével gondolkodni. A gondolatokat tudják kimondani és ezzel változtatni a végkimenetelen. Valamint hallva társaikat, más szemszögből is lássák a helyzetet. A szimbólumtárgy segít a szerep behelyezkedésébe.
4'	Elhelyezés-saját életre rávetítés Rövid beszélgetés: Jártatok-e már ti is úgy, mint a szarka vagy a galamb? Ti másképpen csináltátok? Hogyan? Te tudsz segítséget kérni másoktól? Hogyan teszed? Elfogadod a segítséget? Hogy viselkedsz azzal, aki segít neked? Te szoktál segíteni? Milyen érzés segíteni valakinek és segítséget elfogadni?	Cél: a gyerekek a saját életükkel kapcsolatban is ismerjenek rá a mese apró elemeire, ezeket bátran mondják ki, értékeljék át, formálódjanak.
1'	Utolsó mozzanat- Hangulat Minden gyermek a saját pillangóját megfogva, újra elhelyezhetik azokat a skálán, hogy most, a foglalkozás végén hogy érzik magukat.	Cél: a foglalkozás lezárása.(mindig ugyanígy) Képet kapni arról, hogy a gyerekek kezdeti hangulata változott-e a foglalkozás során.

2.számú melléklet: Foglalkozás 2.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatom A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálás dominón aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Az érzelmi biztonság megteremtése miatt fontos. Az előző foglalkozás kezdő és záró mozzanata is ez volt.
4'	Mit tennél akkor, amikor... Séta a térben. Ez a tér jelen esetben egy erdő. A játékvezető tapsára mindenkinek alkalmazkodni kell a helyzethez és megmutatni mit tenne az adott helyzetben: - az erdőben hirtelen vihar tör ki (dörög, villámlik) - találkozik egy kismadárral, akinek a vihar lefújta a fészket a földre - szembejön vele egy medve	Cél: saját magát egy ismeretlen helyzetben képviselni/felismereni, a benne rejlő indulatokat, érzéseket, reakciókat kifejezni.
4'	Mit teszel akkor, amikor... Még mindig séta a térben. Most a játékvezető tapsára azt kell bemutatni a játékosoknak, hogy mit tesznek akkor, amikor: - otthagya őket az anyukájuk az óvodában - a legjobb barátjukkal találkoznak, és együtt játszhatnak - délután apukájuk megy értük az oviba - anya vagy apa nem engedi, hogy édességet egyen	Ismerős közegben, az általuk is megtapasztalt helyzetek leképezése a cél. Ezzel is közvetetten magukról adnak információt.
	Aki a tapskor az adott játékkal szembeáll, azzal kell bemutatni a szituációt.	→ a mesei helyzet átültetése: királynő „feje fölött” dönt az apa Az egymás közötti kapcsolat megerősítése, bizalom kiépítése.
4'	Más helyébe lépés A fiúk a király helyébe léphetnek: hozniuk kell egy törvényt. Meg is kell indokolniuk miért azt a törvényt hozzák. A lányok a királynő helyébe léphetnek: véleményt mondhatnak férjük törvényhozásáról. És a királynő helyébe is léphetnek: véleményt mondhatnak vagy	2 fiú gondolatmenetéről képet kapni. Mivel a lányok többen vannak, ezért két alternatívát állítok fel. → ez a mesében ellentétesen

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
	apjuk törvényhozásáról vagy anyjuk véleményéről.	van: nem lehet véleménye a királynőnek a király döntését illetően. Itt megfordul a dolog.
4'	A mese elmondása/bemutatása A csillagszemű juhász-magyar népmese A mese előtti szempont: milyenek a mese szereplői, mit gondolsz róluk? Ki a szimpatikus neked? Leterítem a meseplédet. amire akár le is feküdhettek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. Ez is visszatérő mozzanat a foglalkozásban.	Pszichológiai célja a szerepátélés és belegondolás, az én-azonosság felfedezése külső eseményen, a mesén keresztül. Ki a szimpatikus neki, miért? Mit lát az adott szereplőből? Miért? Miért gondolja azt az adott szereplőről, miért?
3'	<i>Mese után:</i> Szimbólum tárggyal- irányított beszélgetés Törvényhatározat- király Furulya- juhász Fésű-királyné Nyaklánc- királynő Pecsétes gomb- az egyik katona, aki a király parancsát teljesítette	A szimbólumtárgyak segítségével jelen vannak a mese szereplői. (fontos: ne olyan tárggyal dolgozzunk, ami tipizál) Reakciók megfigyelés, amikor a tárgyakat kihelyezem.
	Különböző helyekre rakom le ezeket a tárgyakat és megkérem őket, hogy ahhoz menjenek oda, amelyik szereplő tárgyát szeretnék magukhoz venni. „ Miért választottad azt? ” Ő volt a legszimpatikusabb? Miért?	Cél, a gyerekek gondolkodását asszociációs irányba terelni. Továbbá meg tudja indokolni a mese és az előkészítéses játékon keresztül, hogy miért az adott tárgyat választotta.
10'	Szerepválasztás Melyik szereplő lennél leginkább? Miért? Királynő: miért hoztál olyan parancsot, hogy mindenkinek azt kell mondania: „Egészségére felséges királyuram!” Miért nem engedted, hogy a lányod a juhász felesége legyen? Mit tettél volna, ha a katonád ellentmond neked? Juhász: miért szeretted volna feleségül venni a király leányát? Tudtad, hogy meg fogsz menekülni? Honnan? Mit tettél volna, ha a harmadik ajánlat után sem adja be a király a derekát?	A kérdések feltevésénél fontos, hogy ne egyirányúak legyen, hanem gondolkodásra készítse őket. Magukból és a mesei szereplőkből kiindulva tudjanak a feltett kérdésekre válaszolni. Azért vonok be több szereplőt, akiknek a jelleme ugyan nincs

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
5'	Királylány: Miért szeretted volna, a juhászt férjednek? Mit szóltál ahhoz, amikor az édesapád nem engedte ezt meg?	kifejtve vagy külön nincs is benne a mesébe, hogy több legyen a választási lehetőség a gyerekek számára. Ez is további gondolkodásra készítse őket.
	Katona: miért teljesítetted a parancsot? Egyetértettél a királlyal? Mit gondoltál a juhászról?	
5'	Királyné: Egyetértettél a férjeddal abban, hogy a juhász ne legyen a lányod férje? Mit tettél volna, ha a lányod megszökik a juhásszal?	Célom, hogy a kérdések közben is folyamatosan mozogjanak, lássák egymást, így a türelmük is tartósabb lesz. Elhelyezésük pedig valamennyire a pozíciójukat is érezteti velük, így a kérdések megválaszolásakor ez is segítségükre lehet.
	Sorban kihívom a szereplőket a tárgyaikkal. A királyt „trónra” ültetem, mellé kisebb székre a királynét, a lányukat pedig kettejük közé. A katonát a király háta mögé állítom, a juhászt pedig a királylány elé térdeltetem. Így alakítok ki velük egy képcsoportot, miközben a fent említett kérdéseket felteszem nekik. Attól függően, hogy melyik szerepkört hányan választották, úgy variálok a képet.	
2'	Elhelyezés, saját életre rávetítés-szoborjátékkal Melyik szereplő vagy leginkább te?	Szobortechnika alkalmazása, a szereplő rávetítése saját magára játékos formában.
	Séta a térben, ahogy a kezdő/rávezető játékoknál volt. Itt most a palota udvarán sétál mindenki. Tapsra először mindenkinek olyan szoborrá kell válnia, amelyik szereplőben saját magát megtalálta. (katona vigyázva áll, király parancsoló tekintettel és kézzel stb...) Második körben ugyanazt a szobrot kell megmutatni, de most akit megérint a játékevezető, az megszólalhat. Olyan mondatot kell mondania, amit otthon gyakran használ, és amiből kiderül, hogy melyik szereplő is ő. (pl.: királylány-apa felhúzod a cipőmet? stb)	Fokozatok használata. Fontos séta közben gondolkodásra időt hagyni.
	Utolsó mozzanat A hangulatpillangó elhelyezése a skálán annak megfelelően, hogy például: Milyen volt a juhász a mesében? (több tulajdonságból egyet kiválasztok a reakcióikhoz igazodva) Ha nem tudják, akkor segítsek: kitaró juhász. „Te mennyire vagy kitaró?”	A foglalkozás záró, visszatérő mozzanata. A kérdést a meséből kiindulva, arra visszautalva teszem fel. Képet kapni arról, hogy (itt a példa szerint) mennyire kitarónak tartják magukat.

3. számú melléklet: Foglalkozás 3.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatmó A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulathat vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Az előző foglalkozás kezdő és záró mozzanata is ez volt. => érzelmi biztonság
4'	Mit tennél akkor, amikor... Séta a térben. A játékevezető tapsára mindenkinek alkalmazkodni kell a helyzethez és megmutatni mit tenne az adott helyzetben: - éjszaka van, te pedig egy sűrű erdőbe keveredsz és teljesen egyedül vagy - egy furcsa idegen szólít meg - hirtelen észreveszed, hogy eltévedtél a sűrű erdőben	A mesére visszatérés => ahol a szereplőknek egyedül kell továbbmennie, mert a testvérei „elkergetik” Mesei mozzanat, amire utal: Babuka megszólítja Hamujankót.
4'	Mit teszel akkor, amikor... Még mindig séta a térben. a játékevezető tapsára egymásnak kell bemutatniuk ki mit csinálna az adott helyzetekben. - Újtás: Minden gyerek kap egy nyakláncot. Vagy egy inget vagy egy puóvert ábrázol.(mesében inget kell kötni) A gyerekeknek ellenkező nyakláncú párt kell választaniuk és nekik megmutatniuk mit csinálnának az adott helyzetekben. - apától elbácsizol este és elmész aludni - legjobb barátod/barátőd azt mondja, hogy nem játszatsz vele/az ő játékaival (kiközösít) - lábad, hogy anya/apa szomorú - egy nagyon értékes dolgot kapsz egy szümodra kedves embertől	Ere azért van szükség, mert az előző foglalkozáson mindig kb. ugyanazok a párok voltak (szimpátia alapján) és így meg lehet őket jobban keverni. Ezen kívül nem lesz vita, hogy ki mutassa be először, mit csinálna. (a jelek alapján én mondom) Az előző foglalkozásban ennek egy másik változata már megjelent, most itt a mesei elindulás miatt kell. Mesei mozzanat, amire utal: testvérek átnak induláskor kiközösítették Hamujankót. Mesei mozzanat, amire utal: Babuka megbája Hamujankó szomorúságát. Mesei mozzanat, amire utal: Hamujankó igyekszik nem rákénni lovával a mezeysávosra hintójára
	Más helyre lépés	Cél: különböző, később a meséhez is köthető szerepekben is kipróbálják magukat a

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Lányok boszorkány szerepébe léphetnek: (ők döntenek el hogy jó vagy rossz boszorkányok akarnak lenni.) „Mit tennél akkor, ha varázscród lenne! Mondj 3 dolgot!”	gyerekek.
	Fiúk boszorkány inasai: „Ha azt parancsolná a boszorkány, hogy itass meg egy szegény lányt bájjal, megtennéd? Miért?”	Saját maguk véleménye, a felvett szerepen keresztül leszűrhetővé válik.
	Lányok anyja szerepébe lépés: „Elküldené a fiadat, hogy keressen magának feleséget? Miért?”	
	Fiúk apa szerepébe lépés: „Elküldené a fiadat, hogy keressen magának feleséget? Vagy a lányodnak megengednéd, hogy akibe beleszeret, ahhoz hozzámenjen? Miért?”	
5'	A mese elmondása/bemutatás Babuka a fiúban (norvég népmese) Mese előtti szempont: milyen tulajdonságaik vannak a szereplőknek? Melyik szereplő tetszett és miért?	Cél: tulajdonságok beazonosítása alapján tudnak képet alkotni a szereplőkről, azonosulni velük és ítéletet alkotni. (tetszett/nem tetszett, miért/miért nem)
	Leterítem a meseplédet. amire akár le is feküdhetnek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. Ez is visszatérő mozzanat a foglalkozásban.	
	Szimbólum tárggyal-irányított beszélgetés	
5'	Királynő-merőkanál 1.testvér: evőkanál 2.testvér: evőkanál (Testvérek feleségei: a testvérek evőkanálához tartozó villa) Hamujankó: egyforma nagyságú, de díszítésében eltérő evőkanál Babuka: kisebb, díszesebb végű teáskanál Boszorkány, aki Babukát elvarázsolta: lyukas, alumíniumkanál (Nép: kávéskanál) Egymás mellé leteszem őket, hogy lássák a különbségeket. Majd megkérem őket egyesével, hogy vegyék magukhoz annak a szereplőnek a kanálát, aki nekik szimpatikus. Biztos, hogy lesz olyan szereplő, akit többen választanak, így kialakul egy kisebb csoport.	A szimbólumtárgyak segítségével jelen vannak a mese szereplői. Babuka hintója egy ezüstkanál volt, innen a kanál szimbólum. Valamint a keretjátékban is segít. Fontos a kanalak közötti különbség kiemelése, amivel az egyes szereplőket érzékelteni szeretném. A gyerekek gondolkodását minél inkább asszociációs irányba terelni. Az előző foglalkozásokban is megjelentek ezek a mozzanatok -> fontos megfigyelni, a gyerekek reakciói változnak-e, otthonosan mozognak-e már ebben a

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
	<i>Miért választottad azt? Miért?</i>	játékban. Rövid megbeszélés ki miért választotta azt.
	Szerepválasztás Melyik szereplő lennél leginkább? Miért?	A kérdéseknél fontos, hogy gondolkodásra készítse őket, ne legyen egyirányú. Az adott szereplőből és magukból kiindulva adjanak választ a kérdésekre.
10'	Királynő: miért küldted el a fiadat feleséget keresni? Miért szeretted volna, ha a feleségük gyorsan varr? Ideges voltál, hogy hazatérnek-e egyáltalán?	A több szereplő bevonása több választási lehetőséget biztosít számukra.
	1.és 2. testvér: Miért közöskítettétek ki a testvéreket? Irigyek voltatok rá? Ti hogy találtátok meg a feleségeket?	
	Hamujankó: Nem ijedtet meg Babukától? Miért fogadtad őt el feleségednek, mikor olyan picit volt? Mit mondanál a testvéreidnek, akik elkergettek maguktól?	
	Babuka: Miért varázsolta el? Mit szerettél meg Hamujankóba? Mióta éltél a fiúban elvarázsolva? Tetszett az az élet? Örülsz, hogy feleségül mehetél Hamujankóhoz?	
	Boszorkány: Miért varázsolta el? Mi volt a varázssitalban /milyen varázsigét használtál? Miért jöttél el a lakodalmi ebédre?	
	Mivel minden szereplőnek most egy kanál (villa) a szimbóluma, a lakodalmi ebédet játsszuk el. A királynő és a boszorkány egymással szemben ülnek, a királynő jobb oldalán Hamujankó és Babuka, bal oldalán a másik két testvér és azok feleségei. A többi gyermek pedig lakodalmi nép lesz. A lakodalmi ebéd közben folyik a beszélgetés...	A játékos keret segíti őket a szerepátélésben.
3'	Elhelyezés, saját életre rávetítés Melyik szereplő vagy leginkább te?	A szoborjáték az előző foglalkozáson már megjelent. Most a keretnek megfelelően kis újítással újra alkalmazom. A gyerekek aktivitását a zene még jobban serkenetheti. A több kör azért szükséges, hogy kellően belhelyezkedjenek abba a szerepbe, amit magukénak választottak. (szereplő rávetítése saját magukra) Később pedig egy őket, szerepből jellemző mondatot is
	Szoborjáték zenével- mindenki szabadon táncolhat, „mintha” a lakodalom ezzel folytatódna...	
	Ha megállítom a zenét, akkor mindenkinek olyan szoborra kell válnia, amelyik szereplőben saját magát megtalálta.	
	A 2. körben újabb rá jellemző mozdulatot kell mutatniuk.	
	A 3. körben akit megérintek, meg is kell szólalnia. Mit mondasz, amikor otthon te vagy Hamujankó/Babuka stb.?	

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
2'	Utolsó mozzanat A hangulatpillangó elhelyezése a skálán annak megfelelően, hogy például: Milyen volt Babuka/Hamujankó a mesében? (több tulajdonságból egyet kiválasztok a reakcióikhoz igazodva) Ha nem tudják, akkor segítsek: pl.: segítőkész „Te mennyire vagy segítőkész?”	A foglalkozás záró, visszatérő mozzanata. A kérdést a meséből kiindulva, arra visszautalva teszem fel. Cél: képet kapni arról, hogy milyen tulajdonságok maradtak meg bennük a mese kapcsán, valamint az adott tulajdonságot mennyire fedezik fel magukban.

4.számú melléklet: Foglalkozás 4.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatom A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán dominón aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Az előző foglalkozás kezdő és záró mozzanata is ez volt. -> érzelmi biztonság
4'	Jelek kapcsolata Arckörben ül mindenki. A játékvezető a gyerekek elé korongokat tesz, amire az ő jeleik vannak felrajzolva. Mindenkinél meg kell keresnie a sajátját és magához vennie. Ez után egy valakinek felszólításra, középre kell tennie a jelét, amire a játékvezető 3 színes pálcikát kapcsol. Ide azon gyerekek jelei kerülnek, akik a legszorosabb kapcsolatban állnak a középső gyermekkel. (Segítő kérdésként feltehetünk nekik olyat, hogy szokták vele játszani, megértitek egymást stb.) Fontos, hogy mindig csak annyi gyermek teheti le a jelét, kapcsolódva ezzel társához, amennyi lehetőséget a pálcikák biztosítanak és lehetőleg a központi gyermek személye mindig cserélődjön. Ha vita alakulna ki, kompromisszumra kell jutniuk. A további lehetőségeket a játékvezető a csoporthoz igazíthatja. (pl.: egy gyermekhez csak 2 pálcikát tesz)	Cél: a gyermekek kapcsolatrendszerének feltérképezése, valamint az, hogy társaik véleményeiről is képet kapjanak. Problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.
5'	Színskála tulajdonságokkal A játékvezető kiválaszt 2 pár, egymással ellentétes emberi tulajdonságot, amire különböző színű korongokat rendel. (Jelen esetben, a mesében szereplők tulajdonságainak kiemelése történik.) piros- szorgalmas sötétkék-lusta világoszöld-becsületes sötétzöld-hazudós Ezt követően a gyermekeknek felteheti a kérdést, hogy vajon melyik szín melyik emberi tulajdonságokat takarhatja. Megbeszélés után, a kezükben lévő jeleiket arra a tulajdonságra kell tenniük, amelyik szerintük a leginkább jellemző rájuk. Majd ezt követően arra a tulajdonságra kell rátenniük, amelyik egyáltalán nem jellemző rájuk Döntésüket meg is kell indokolni.	Cél: a tulajdonságokkal, ellentétekkel való mélyebb megismerkedés, (a mesére előremutatva) a színek segítségével vizualizálva. Továbbá önismeret fejlesztése, hiszen önmagukról kell véleményezni alkotniuk. Az indoklás serkenti őket a verbalizációra, a szóban való kifejezésre.
5'	A mese elmondása/bemutatás Nyakigláb, Csupaháj, Málészáj (magyar népmese) Mese előtti szempont: milyen tulajdonságaik vannak a szereplőknek? Leterítem a meseplédet, amire akár le is fekdhetnek, kényelmes	Cél: tulajdonságok beazonosítása alapján tudnak képet alkotni a szereplőkről, azonosulni velük és ítéletet alkotni. (tetszett/nem tetszett, miért/miért nem)

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	testhelyzetet vehetnek fel. Ez visszatérő mozzanat a foglalkozásban. <i>Mesét követően:</i> Szimbólum tárggyal-irányított beszélgetés A szimbólumtárgy jelen esetben különböző méretű, formájú és színű kavicsok. A játékvezető kirakja a gyermekek elé a kavicsokat, a gyermekek pedig a mese szereplőit ezekkel a kavicsokkal életre kelthetik. Itt a kavicsok és a szereplők közös tulajdonságaira kell fókuszálni, irányítani a gyermekek figyelmét. Segítségképpen a játékvezető mondhat előre példát is. Ha egy kavicsról azt gondolják, hogy két szereplő is lehetne, akkor meg kell egymás közt beszélniük, kompromisszumra kell jutniuk. A döntéseket mindig közösen vitatja meg a csoport. A kocsmáros szerepnél kell kitérni arra, hogy ő milyen volt, hogy mindig a három vándorra „csimpaszkodott” és ezt megvitatni velük. „Nektek van olyan ismerősötök, aki rátok csimpaszkodik? Milyen érzés?” Szerepválasztás A játékvezető kiteszi különböző helyekre a kavicsokat, amik a szereplőket jelképezik, majd felszólítja a gyermekeket, hogy álljanak oda ahhoz a szereplőhöz, amelyik leginkább lennének. Majd ahhoz, amelyik szereplő egyáltalán nem lennének. Döntésüket mindig meg kell indokolniuk. Milyen tulajdonsága van annak a szereplőnek, ami miatt szeretnél ő lenni? Miben nyilvánult ez meg, mit tett, amivel azt kimutatta? Ezt követően a mesében szereplők kapcsolatait térképezzük fel azzal a játékkal, amit az elején a gyermekek a jelekkel játszottak. (Jelek kapcsolata) Minden kapcsolat miértjét megbeszéljük. Tovább visszautalva az foglalkozás első játékaiba, most a szereplők tulajdonságait is meghatározzuk a színskála alapján. A gyermek, aki vállalkozik arra, hogy az általa választott szereplőt	A szimbólumtárgyak segítségével jelen vannak a mese szereplői. A gyermekek magyarázataiban lehetőség szerint jelenjenek meg a szereplők tulajdonságai, párhuzamba állítva a kavics tulajdonságaival. Problémamegoldó gondolkodás, szociális kompetenciák fejlesztése. Cél továbbra is az, hogy a gyerekek gondolkodását minél inkább asszociációs irányba terelni. A csoportban felmerülő probléma miatt kell ezt a részt kiemelni. Cél, hogy a kavicsok közti apró különbségeket is fel tudják fedezni a gyermekek, és párhuzamot tudjanak vonni a szereplők tulajdonságait is megvizsgálva. A válaszokat lényeges, hogy magukból indítsák ki, ehhez gondolkodásra készítő kérdésekre van szükség. A foglalkozás elején játszott játékokat a mese szereplőivel is megtesszük. A játékok nem lesznek ismeretlenek, a gyermekek jobban bele tudják magukat élni az általuk kiválasztott szereplő helyébe.
10'		

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
3'	egy-egy színhez rakja, magára véve a mesei szerepet, el kell mondania döntésének mikéntjét. Elhelyezés, saját életre rávetítés Melyik szereplő vagy leginkább te? Miért? Van neked is olyan tulajdonságod, mint neki? Te mit szoktál csinálni, miben lehet azt észrevenni, hogy te például szorgalmas vagy?	Legfőbb cél ezzel a gyermek kiléptetése a meséből, a szerepből, amit a kérdések jellegével is segíteni tudok.
2'	Utolsó mozzanat A hangulatpillangó elhelyezése a skálán annak megfelelően, hogy: „Te szoktál-e lusta lenni?” Az 1-es jelöli a nagyon lustát, a 10-es pedig az inkább szorgoskodót.	A foglalkozás záró, visszatérő mozzanata. A kérdést a meséből és a tulajdonságokból kiindulva teszem fel.

5.számú melléklet: Foglalkozás 5.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	Módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulat A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán dominón aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolni olyan dolgokkal lehet, amit nem mondott még a másik...	Visszatérő mozzanat a foglalkozásokban. A gyerekek már automatikusan tudják, mi következik, ez érzelmi biztonságot nyújt számukra.
4'	Mondd a nevem és csináld utánam... Körben állnak a játékosok. Mindenki kitalál magának egy mozdulatot, amiről felismerhető. Az első játékos először mondja a nevét, majd mutatja a többieknek a kitalált mozdulatot, amit utánozni kell. A második játékos megismétli az előző nevét és mozdulatát, utána pedig ő maga is mondja a saját nevét és mutatja a hozzá tartozó mozdulatot. Így tovább...a végén a csoport együtt elismétli a neveket és a hozzájuk tartozó mozdulatokat.	A játék célja, hogy minden gyerek megtapasztalja azt, milyen, amikor csak ráfigyelnek. Merje bátran vállalni és képviselni önmagát a mozdulatokon keresztül. Fontos, hogy egyforma mozdulatokat nem szabad mutatniuk! Ez a kreativitásukat is fejleszti és jobban meg tudnak nyilvánulni egyénenként. → Cél: a társak egymást figyeljék játék közben.
4'	Mit mutat az arc? Tulajdonságok vannak a középpontban: szókimondó-néma önálló-önállóan Az adott tulajdonságokhoz tartoznak ún. smiley jelek. Ezeket a gyerekekkel megbeszéljük: melyik smiley melyik tulajdonságot jelöl és mit jelent. Ezekhez kötünk mozdulatokat (pl néma befogja a száját) Majd megkérem őket, hogy mindenki gondolja ki melyik tulajdonság jellemző rá a leginkább és mutassa a hozzá tartozó mozdulatot. → → Kérdések: Miért gondold, hogy pl szókimondó vagy? Tudsz rá példát mondani? Szerintetek D. tényleg szókimondó? Miből gondoljátok? Viselkedet veletek szemben már így?	A tulajdonságokat a mesék fókuszai adják. A gyerekek szeme előtt képileg is megjelenjenek a tulajdonságok, így emlékeztetükben is jobban megmarad. Szókincsbővítés. A mozdulatok célja, hogy le is képezzük ilyen szempontból a tulajdonságokat. Valamint a kifejezőképességük is fejlődik ez által.
4'	Mit gondolsz a társadról? Minden gyerek megkapja a saját jelét, amit a nyakába akaszt. Ezen kívül kap mindenki 4 db papírt, a smiley jelek közepén vannak, emlékeztetve őket a tulajdonságokra. A két pozitív	Önismeret, beszédkésztség fejlesztés.
		Társismereti játék.
		Cél: ne tudják egymást befolyásolni! Elgondolkodjanak egymás

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	Módszerek, elemzés, észrevételek
	(szókimondó, őszinte) kiválasztom és a gyerekeknek a lapra azon társuk jelét kell lerajzolniuk, akire szerintük a leginkább jellemző az adott tulajdonság. A végén összesítjük és megbeszéljük, hogy valóban igaz-e, hogy aki a legtöbb „szavazatot” kapta, az tényleg önálló/szókimondó-e? Miért? Ő is úgy gondolja-e?	értékeiről, tulajdonságairól. Az előző játék miatt tudnak magukhoz viszonyítani is.
5'	A mese elmondása A nyelvezet királykisasszony- magyar népmese Kérdések: Milyen volt a királykisasszony? Mit csinált? És a legény?	A királykisasszony szókimondása, a legény önállósága kapcsolódik a foglalkozás elejéhez, továbbá rejtett tartalma (ha a legény nem lett volna leleményes, önálló és ugyanígy szókimondó, akkor nem lett volna a királykisasszony a felesége) megerősítést adhat a félénkebb, visszahúzódóbb gyerekeknek is.
4'	Szimbólum tárggyal-irányított beszélgetés Különböző méretű és formájú flakonokat tesztek a gyerekek elé: Szerintetek a meséből melyik szereplő, melyik flakonba bújhat bele? Fontos, hogy mondjanak egy olyan tulajdonságát a flakonnak (pl.: magasabb a többinél-királykisasszony, mert előkelő stb), amit valahogy köthetnek a szereplőkhöz is.	A szimbólumtárgyak segítségével jelen vannak a mese szereplői. Mivel többször játszottunk már hasonló játékot cél, hogy minél inkább maguk találják ki, melyik flakon melyik szereplőt jelenti. Asszociációs gondolkodás fejlesztése.
10'	Szerepválasztás- tulajdonsága Ezek közül a szereplők közül itt van-e az, amelyik te vagy? Melyik? Miért? Melyik szereplő egyáltalán nem te vagy? Miért? Rakd a szereplő flakonját arra a smiley-ra, amelyik tulajdonsággal szerinted a leginkább rendelkezik! Neked is van	Beleélés, szerepválasztás Meg tudja-e látni a szereplők tulajdonságai alapján melyik ő? Visszakapcsolás a foglalkozás elejéhez.

6.számú melléklet: Foglalkozás 6.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	Módszerek, elemzés, észrevételek
	olyan tulajdonságod? Emlékszel mit mondtál a legelső játéknál?	
2'	Utolsó mozzanat A hangulatpillangó elhelyezése a dominóskálán: Szeretted-e ha kiállhatsz és elmondhatod a barátaidnak a véleményedet? Miért igen/nem?	Képet kapni arról, hogy ki mit gondol a kérdéssel kapcsolatban. Szókimondó tulajdonsághoz kapcsolódva.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatom A játékosok válaszanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyeznünk az 1-10-ig terjedő hangulatskálás dominón aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Az érzelmi biztonság megteremtése miatt fontos. Az előző foglalkozás kezdő és záró mozzanata is ez volt.
5'	Utánozz Egy valakit kiválasztunk, aki a többiekkel szembe áll, úgy, hogy mindenki lássa őt. Elkezd egy hétköznapi mozgást megeleveníteni, pl.: fogmosást, öltözködést, mosdást, fésülködést stb.... A többiek feladata az, hogy leutánozzák azt a mozgatsort, amit a társuk mutatott. Célzerű egy kicsit lassabban mutatni a valóságtól eltérően, hogy jól le lehessen utánozni. Kérdések: Jó volt, hogy a többiek utánoztak? Miért? Miért nem? Könnyű volt leutánozni a mozdulatokat? Miért? Miért nem?	A gyerekeknek mutatók először én pár egyszerű példát, majd ők is lehetnek, akik mutatnak mozdulatokat. → természetellenes egy kicsit, megköti az embert (negatív éle az utánzásnak) ->pl.: nem, mert az a társunk mozdulata volt és teljesen nem lehet lekövetni...
5'	Érzelmek Egy valaki a többiekkel szembe áll. Mondok egy érzelmet (harag, szomorúság, boldogság, félelem, undor, meglepődés, düh, lelkesedés, unalom) amit az arcával ki kell fejeznie. A többieknek attól függetlenül, hogy lenne más ötletük is a kifejezésre, nem mutathatják meg, kizárólag utánozni szabad a kint állót. Ha más valaki is szeretné kipróbálni, akkor a következő körben adok rá lehetőséget. Ugyanazokat az érzelmeket sorolom, mint az előtte lévőnek, így egyéni megoldáshoz kell folyamodnia. Kérdések: Miközben a társatokat utánoztátok, volt-e más ötletek a kifejezésre? Milyen érzés volt, hogy nem mutathatjátok meg akkor és csak utánozni szabad? Mit gondoltok arról a személyről, aki mindenben utánozza a másikat?	Kicsit előre mutatva az érzelmekre, ezekkel is ismerkedünk. ->adok lehetőség az egyéni ötletekre is, csak más időben.
5'	Ki az utánozó a csoportból? A gyerekeknek leteríték egy plédet a szoba egyik sarkába. Oda le lehet töltni, feküdni, ki mit szeretne. A szoba másik sarkába kiteszem a gyerekek jeleit. Egyesével odahívom őket és megkérdem: szerintük ki az a csoportból, aki szokott másokat utánozni? Annak a jelét tegyék a többiétől külön. (ha nem tudnák kinek mi a jele, akkor előtte elmondom) Lehet több személyt is választani.	Társismereti játék. Az önálló gondolatok kifejezése a cél, valamint, hogy képet kapjunk arról, a gyerekek egymás utánzását hogyan élik meg csoporton belül.
	A mese elmondása Kolontos Palkó-magyar népmese	A mesében megjelenik az utánzás, negatív előjellel.

7.számú melléklet: Foglalkozás 7.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
5'	Kérdések: Mít gondoltok Palkóról? Könnyű dolga lehetett a számmárral? Miért igen/nem? Szerintetek nektek is van egy kis „szamaratok”, aki mindig utánozz titeket?	mert a főszereplő bajba keveredik miatta. Cél: a gyerekek gondolkodását elindítani annak irányába, hogy sokkal jobb az, ha egyéni ötletekkel állunk elő és nem a másikat utánozzuk!
4'	Leterítem a meseplédet, amire akár le is feküdhettek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. Ez is visszatérő mozzanat a foglalkozásban, a gyerekek már tudják és várják is.(érzelmi biztonság)	
	Szimbólum tárggyal-irányított beszélgetés Különböző színű, méretű és formájú gyertyát tesztek a gyerekek elé. Szerintetek melyik szereplő melyik gyertya lehet?	Lesznek eltérő vélemények, ilyenkor meg kell egymás közt beszélni, kompromisszumra kell jutni, hogy melyik ceruza jelképezz az adott szereplőt. Fejlődik: egymás közötti kommunikáció, egymásra való odafigyelés, másik véleményének /a többség véleményének az elfogadása.
10'	Szerepválasztás A kiválasztott gyertyákat egy-egy székre teszem, a gyerekeknek arra kell majd leülni. Ezek közül a szereplők közül van-e olyan, amelyik te vagy? Melyik? Miért?	Beleélés, szerepválasztás, önismeret. Egyszerre minden szereplőhöz csak egy személyi ülhet. Meg kell indokolni miért!
	Van-e olyan szereplő, amelyik egyáltalán nem te vagy?	
2'	Utolsó mozzanat Hangulatpillangók átrakása a kezdeti állapotról a következő kérdés alapján: Te szoktál-e másokat valamiben utánozni? Ha igen, miért teszed? Ha nem, akkor miért nem? Mít gondolsz az utánzásról? Nem tartod jó dolognak? Vagy jó dolognak tartod? Miért? 1-es, ha nem jellemző rád, 10-es, ha elég sokszor utánzol másokat...	Cél, hogy most teljesen magukba nézzenek, ne a szereplők szemével válaszoljanak a kérdésre, hanem magukkal kapcsolatban! Próbálják indokolni!

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatom A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-es terjedő hangulatskálán dominon aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolni olyan dolgokkal lehet, amit nem mondott még a másik...	Visszatérő mozzanat a foglalkozásokban. A gyerekek már automatikusan tudják, mi következik, ez érzelmi biztonságot nyújt számukra.
5'	Tulajdonságskála A játékosok kijelöl a teremben egy vízszintes sávot, amire képzeletbe egy skálát húz fel. Ezután különböző emberi tulajdonságokat mond, pl.: irigy-jószívú, veszekedős-békétűrő, önálló-önállótlan. A gyermekeknek pedig e szerint a felosztás szerint a képzeletbeli skálán oda kell állniuk, amilyennek gondolják magukat. A játékosok mind elmondja és meg is mutatja pontosan, hogy hol van az egyik és hol van a másik végpont. Ha szükséges, akkor az egyes tulajdonságok jelentését közösen megbeszélheti a csoport.	A tulajdonságok széles ismerete a cél, valamint, hogy önismertetük révén be tudják magukat kategorizálni a skála felosztása szerint. A mesében szereplő tulajdonságokat használok fel, ezzel is előre mutató a mesére.
8'	Rajzold szimbólumot! A játékosok továbbfejten az előző játékot, megkéri a gyermekeket, hogy rajzoljanak a papírra színes ceruzákkal egy olyan embert, akinek az arca, testtartása vagy esetleg a ruhája színe elárulja, milyen tulajdonságot viselhet magán. Azok közül a tulajdonságok közül kell a gyermekeknek választani, amik megjelentek az előző játékban. Az elkészült munkákat közösen megnézzük és próbáljuk kitalálni, ki milyen tulajdonságokat jelentett meg rajzában. Az okokra is kitérünk, hogy ki miért választotta ezt vagy azt a tulajdonságot.	A önállóság és az egyedi ötletek megvalósítása az elsődleges cél, valamint az, hogy a gyermekek számára ezek a tulajdonságok belsővé váljanak. Az indoklás segíti őket a szóban való helyes önkifejezésben.
5'	A mese elmondása/bemutatás Lázár Ervin: A csodapatika Mese előtti szempont: Figyelj arra, milyen tulajdonságok jelennek meg a mesében! Leterítem a meseplédet, amire akár le is feküdhettek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. Ez is visszatérő mozzanat a foglalkozásban.	Így felfedezhetik a gyermekek az előző játékokban előforduló tulajdonságokat, hozzájuk kapcsolva a mese eseményeit, ez által pedig tartalommal és példával is bővíthetnek.
4'	Szimbólum tárggyal-irányított beszélgetés	Cél, a gyerekek gondolkodását asszociációs irányba

8.számú melléklet: Foglalkozás 8.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
	A játékvezető különböző formájú és méretű kagylókat tesz a gyermekek elé. Ezek közül kell nekik kiválasztani, hogy melyik kagyló tudná az adott mesei szereplőt helyettesíteni, életre keltetni. Ugyanakkor a mese cselekménye alkalmat ad arra, hogy egy-egy boltba betért vevőt is életre keljen. A vevők tulajdonságai közül a bemelegítő játékokban megismert tulajdonságokat emeljük ki. Döntéseiket indokolni is kell.	terelni. Továbbá hogy felfedezze a kapcsolatot a mesei szereplő és a kagyló között.
10'	Szerepválasztás A foglalkozás ezen részébe a mese szerkezete miatt mindenki tetszőlegesen kagylót vehet magához, ami külön-külön egy-egy vevőt testesít meg. A kagylókat a játékvezető a terem különböző részeibe teszi, így kialakítva a vevőknek, a mese szereplőinek egy kis teret. - Álljatok oda ahhoz a szereplőhöz, amelyik ti vagytok? Döntéseiket minden alkalommal indokolni kell. - Boltoshoz: Győzd meg a vevőket, hogy vegyenek tőled balzsamokat! Mondja el miért fontos, hogy az emberek vásároljanak a balzsamból. - Vevőkhez: Te mit vásároltál magadnak a boltban? Tényleg szükség van rá?	Itt mindenki a számára legmegfelelőbb szerepet választhatja ki, mivel a vevők bőrébe bárki belebújhat, tetszőlegesen. Fontos, hogy a szereplőn keresztül adjanak választ a kérdésekre és lehetőleg ne ismételjék egymást. Az egyéni megoldások kivitelezésének megerősítése fontos.
3'	Elhelyezés, saját életre rávetítés Szerintetek, ha manapság nyitnának ilyen boltot, akkor bemennének vásárolni az emberek? Te nyitnál ilyen boltot? Miért, miért tartod ezt fontosnak?	Cél: a szerepből való kiléptetés, a képzelet segítségével pedig továbbgondolni a mai világra levont következtéseket.
2'	Utolsó mozzanat A hangulatpillangó elhelyezése a skálán annak megfelelően, hogy: Te bemennél és vásárolnál ebben a boltban, ha lehetne? Az 1-es jelöli azt, hogy egyáltalán nem, a 10-es pedig, hogy egészen biztosan.	A foglalkozás záró mozzanat, amit szintén rövid megbeszélés követ, teret adva ezzel a gyermekek személyes véleményének.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulat A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán dominonként, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolni olyan dolgokkal lehet, amit nem mondott még a másik...	Visszatérő mozzanat a foglalkozásokban. A gyerekek már automatikusan tudják, mi következik, ez érzelmi biztonságot nyújt számukra.
4'	Szoborjáték érzelmekkel Séta a térben. Tapsra minden gyereknek meg kell mozdulatlanul állnia (szoborként) és az arcokon valamilyen érzelmet ki kell fejezniük. Az előző foglalkozásokban már megjelentek az érzelmek, beszélünk róluk és már volt, hogy ki is fejeztük őket. Így nem lesz teljesen idegen nekik. Minden körben más érzelmeket kell megjelenteniük. Ha nincs ötletük, mondok nekik pár példát. (harag, szomorúság, boldogság, félelem, undor, meglepődés, düh, lelkesedés, unalom)	Szoborjáték technika felelevenítése, mert az első foglalkozások között jelent meg... Mindenki saját ötlete és kreativitása szerint választ magának érzelmet és fejezi ki. Cél: lehetőleg ne utánozzák egymást! Mesére való ráhangolás. Segítségadás
10'	Ki lehet a választott személy? Különböző képeket mutatok nekik. (nők és férfiak különböző ruhákban, helyzetekben vannak, az arcuk teljesen látszódik) Mindenki választ magának egy képet. Egy kicsit elvonulhat és a következő dolgokra kell (ha tud) választ adni: - Szerinted mi lehet az illető neve? Milyen nevet adnál neki? - Mit csinál a képen az illető? - Miért azt a képet választottad? - Szerinted milyen érzelmek mutatkoznak meg az arcukon? - Miért érezheti magát így az illető? Ezek a legfontosabb kérdések, de természetesen segítő kérdésekkel még tovább építjük a képen szereplő emberek karakterét.	Új technika megismerése: karakterépítés kép alapján. Mivel mindenkinek különböző képet kell választania, ezért önálló ötleteket várok. Nem lehetnek egymásról, majd csak a közös megbeszélés alatt mondja el mindenki milyen karaktert épített fel. Fontos: az érzelmek kihangsúlyozott szerepet kapjanak.
4'	A mese elmondása A szomorú királykisasszony-magyar népmese Kérdések: Melyik szereplő volt nektek szimpatikus? Miért? Mit gondoltok a királykisasszonyról? Leteritem a meseplédet. amire akár le is fektüdhetnek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. Ez is visszatérő mozzanat a foglalkozásban, a gyerekek már tudják és várják is.(érzelmi biztonság)	Az érzelmek és a szerepválasztás miatt választottam ezt a mesét.
3'	Szimbólum tárggyal-irányított beszélgetés Különböző színű és méretű üveggolyókat teszek eléjük. Szerintetek melyik szereplő melyik üveggolyó lehet?	A gyermekek tudják a mesepléd szerepét, már előre várják és biztos pontot jelent számukra a foglalkozáson belül. Fontos: meg kell magyarázni, miért azonosítják a kiválasztott

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
10'	Nem kell az összes üveggolyót felhasználni, de többet viszek, mint amennyi szereplő megjelenik a mesében. A szimbólummal való játékot már értik és tudják. Szerepválasztás A kiválasztott üveggolyókat egy-egy székre teszem, a gyerekeknek arra kell majd leülni. Ezek közül a szereplők közül van-e olyan, amelyik te vagy? Melyik? Miért? Van-e olyan szereplő, amelyik egyáltalán nem te vagy? További kérdések a királykisasszonyt választókhöz: - Miért lehet szerinted szomorú a királykisasszony? - Miért volt szomorú az édesapja? - Tetszett neked a pásztorfiú? Szívesen mentél hozzá feleségül? Kiléptetve a szerepkörből azokat a gyerekeket, akik a királykisasszonyt választották: - Te szoktál szomorú lenni? Miért? - Most szomorúnak érzed magad? - Van, aki mindig meg tud, nevetetni vagy fel tud vidítani? (külön eset mondása, ha tud olyat) Akik a királyt választották: - Zavart téged, hogy a lányod szomorú? - Te próbáltad őt felvidítani? Hogyan? - Örültél, hogy ahhoz a pásztorfiúhoz megy feleségül? Kiléptetve a szerepből: - Téged zavar az, ha valaki a környezetben szomorú? - Szoktál ellene tenni? - Szoktál felvidítani embereket? Mivel? Eset? Pásztorfiú szerepet választóknak: - Tudtad, hogy meg fogod nevetetni a királykisasszonyt? - El akartad venni feleségül? Miért?	üveggolyóval az adott szereplőt! Lesznek eltérő vélemények, ilyenkor meg kell egymás közt beszélni, kompromisszumra kell jutni, hogy melyik üveggolyó jelképezze az adott szereplőt. Fejlődik: egymás közötti kommunikáció, egymásra való odafigyelés, másik véleményének /a többség véleményének az elfogadása. Beleélés, szerepválasztás, önismeret. Cél, hogy most teljesen magukba nézzenek, ne a szereplők szemével válaszoljanak a kérdésre, hanem magukkal kapcsolatban! Próbálják indokolni! Ha a többi, mesében megjelenő szereplőt is választaná valaki, akkor ahhoz kapcsolható hasonló kérdéseket tennék fel nekik...

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
3'	- Kitől kaptad az aranyszörű barátot? Elhelyezés, saját életre vetítés - Másokat meg szoktál nevetetni? Mivel/hogyan? - Van olyan képességed, eszközöd, mint a pásztorfiúnak a barát, amivel mindig nevetést választasz ki az emberekből? - Szereted, ha az emberek nevetnek a vicceiden? Miért?	
2'	Utolsó mozzanat Hangulatpillangók átrakása a kezdeti állapotról a következő kérdés alapján: Általában szomorúnak vagy vidámnak mondanád magad? 1-es, ha általában szomorú vagy, 10-es, ha legtöbbször vidám szoktál lenni...	Levezető játék: értékeljük magukat, a meséből kiinduló érzelem alapján.

9.számú melléklet: Foglalkozás 9.

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatom A játékosok választanak egy-egy hangulatpillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán dominón aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Az érzelmi biztonság megteremtése miatt fontos. Az előző foglalkozás kezdő és záró mozzanata is ez volt.
10'	Mi szeretnél lenni? Minden gyermek kap a játékvezetőtől rajzlapot és színes ceruzákat. A gyermekek itt megjeleníthetik, hogy ha lehetőségük lenne rá, akkor mivé változnának át egy varázsige segítségével. Minden gyermek különvonalhat, hogy nyugodtan tudjon alkotni.	A mese központi motívumának, az átváltozásnak felhasználásával a játék célja, hogy kifejezzék vizuálisan is a gyermekek a vágyaikat.
	Az elkészült munkákat megnézzük, mindenkinek meg kell indokolnia, hogy rajzlapján miért az a rajz található, miért változna szívesen át azzá? Milyen tulajdonságait venné át szívesen?	Majd közösen, felváltva véleményüket szóban is ki tudják fejezni magukat.
5'	A mese elmondása/bemutatás A tulipánna változott királyfi Mese előtti szempont: Figyeld meg milyenek a szereplők!	Ez által könnyebb lesz nekik a szerepátélés.
	Leteritem a mesepéldét. amire akár le is fekdíhetnek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel.	Ez is visszatérő mozzanat a foglalkozásban, a biztonságérzet érdekében.
5'	Szimbólum tárgy-irányított beszélgetés A játékvezető különböző méretű és színű színes karácsonyi gömböket tesz a gyermekek elé. A gyermek már előre tudják mi fog következni, de az instrukciók akkor is elhangzanak: a gömbökben meg kell látni, melyik szereplő bújik meg.	A közelgő ünnep figyelembevétele miatt.
10'	Szerepválasztás A szerepfelkínálás itt is megtörténik. Elhangzik a "melyik vagy leginkább te" kérdés. Majd a játékvezető a kiválasztott gömböket külön helyekre teszi le és megkéri a gyermekeket, hogy álljanak oda ahhoz a gömbhöz, amelyik az általuk választott szereplőt szimbolizálja. Amikor a gyermekek kezébe a játékvezető beleteszi a szimbólumtárgyat, kérdéseket tesz fel nekik. Például a királyfinak: -Hogy érezted magad a hal gyomrában? -Bíztál abban, hogy a királykisasszony kezét elnyered?	A gyermekek már ezt a mozzanatot is tudják előre. A gömbök segítségével magukra veszi a mese szereplő jellemét. Fontos, hogy a gyermek a szereplő karakterén keresztül

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
	-Miért segítettel az öregembernek? Vagy a királykisasszonynak: -Szeretnél volna feleségül menni a királyfihoz? -Miért adtál neki ilyen nehéz feladatot? -Mit éreztél akkor, amikor nem láttad a királyfit?	szóaljon meg!
	A többi szereplőhöz is ilyen, gondolat megindító kérdésekkel kell, hogy szóljon a játékvezető.	Asszociációs, átvitt gondolkodásra készíteti a gyermeket.
4'	Elhelyezés, saját életre rávetítés Ti szoktatok bújócskázni? Mennyire könnyű olyan helyre elbújni, ahol nem találják meg? Neked szokott sikerülni? Hogyan? Mit érzel, amikor te vagy már az utolsó, akit keresnek a játékban?	Célja a szerepből való kilépés, valamint a mese motívumának felhasználásával az élet gyakorlati területére való levetítés.
2'	Utolsó mozzanat A hangulatpillangó elhelyezése a skálán annak megfelelően, hogy: Hiszel-e a csodákban? Az 1-es jelöli azt, hogy ha egyáltalán nem. a 10-es pedig, hogy teljes mértékben. Ezt ez indoklásnak is követnie kell. (miért? esetleg példát tudnak-e rá mondani)	A foglalkozás záró mozzanat, amit szintén rövid megbeszélés követ, teret adva ezzel a gyermekek személyes véleményének.

10.számú melléklet: Foglalkozás 10.

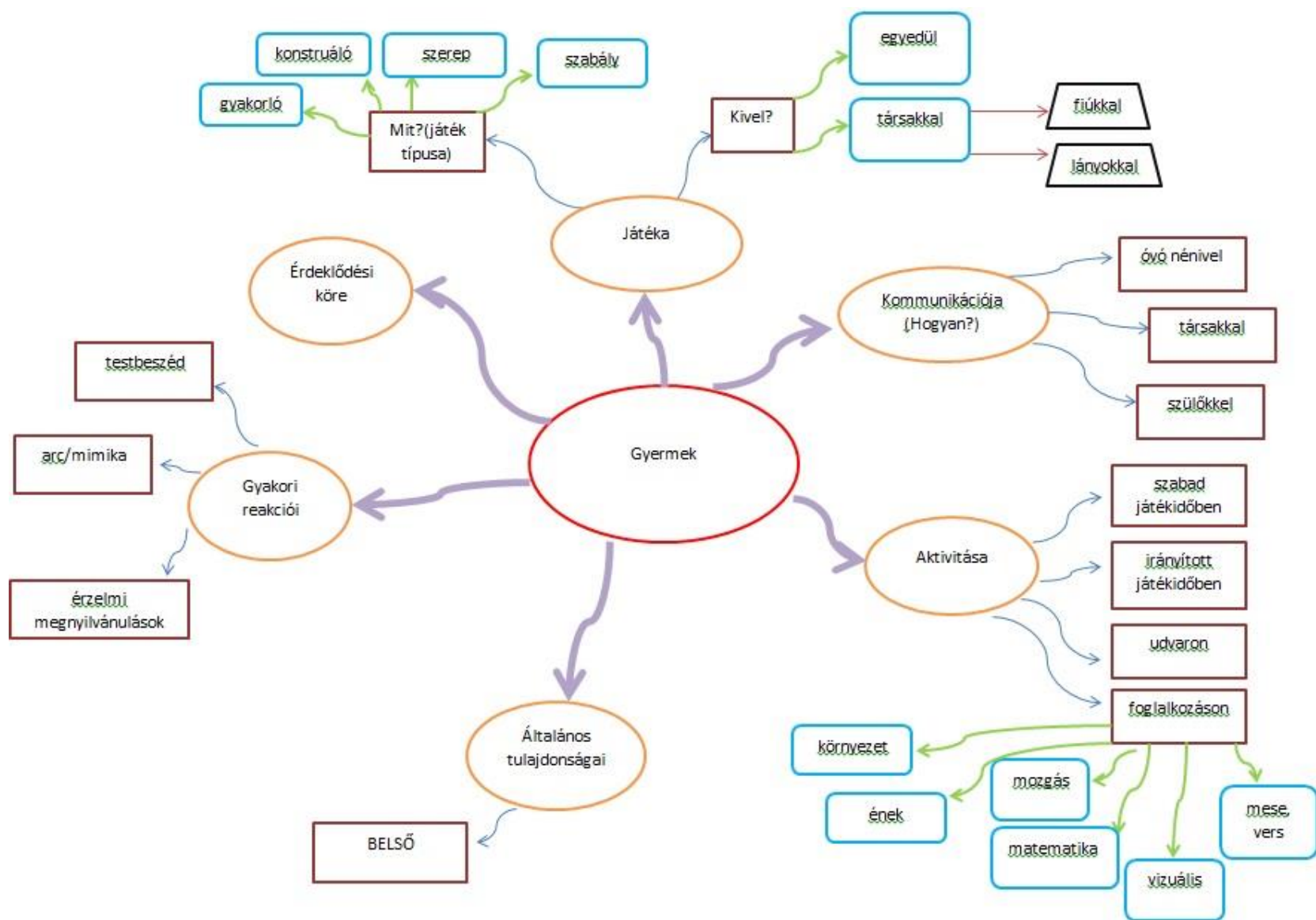
A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
4'	Hangulatom A játékosok választanak egy-egy hangulapillangót és azt kell elhelyezniük az 1-10-ig terjedő hangulatskálán dominon aszerint, hogy akkor éppen milyen hangulatban vannak, éppen milyen a kedvük. El is kell mondani, hogy miért. Indokolják, ha tudják.	Az érzelmi biztonság megteremtése miatt fontos. Az előző foglalkozás kezdő és záró mozzanata is ez volt.
7'	Ajándékesomag Mindenki arckörben ül. A játékvezető egy nagy csomagolópapírt tesz le a földre, középre, majd a színes ceruzákat is a gyermekek rendelkezésére bocsátja. A csomagoló papírra a gyermekek közösen olyan dolgokat rajzolhatnak, amiket ők szívesen a karácsonyfa alatti látnának, amitől szebb lehet az ünnep. A játékvezető néhány példát is mond előljáróban, hogy ne csak a tárgyi dolgokra korlátozódjanak le az ötletek. Például: „én szeretetet, havat, vidámságot is szeretnék kérni.” A gyermekeknek lehetőségük van egyedi ötletek alapján egy-egy tulajdonságot szimbolizáló tárgy felrajzolására is. (szeretet=szívecske stb.) Az ötleteket közösen is megbeszéljük.	A játék célja, hogy a gyermekek vizuális módon is le tudják képezni vágyaikat, érzelmeiket, valamint, hogy kiszélesítve nézőpontjukat, mindenki számára hasznos és fontos ajándékok kerüljenek a fa alá. A példákon keresztül pedig próbálom rávezetni őket, hogy a pozitív érzelmi viszonyok is fontosak. A rajzok által a szimbólumokkal való játék is megvalósul. Folyamatos szóbeli interakció a gyermekek és köztem.
10'	Gombolyag A csoport arckörben áll, a játékvezető kezében egy gombolyag van, amiből egy kevés darabot ráteker egyik kezére. Majd a körben, egy gyermeknek dobja oda, akinek egy kis, szavakban elmondott ajándékot nyújt át. (Pl.: B. neked önbizalmat szeretnék ajándékozni, mert...) Ez a gyermek megfogva a gombolyagot, ráteker a kezére egy keveset és továbbdobja ugyanilyen minta alapján. Lehetőleg mindenki egyedi és változatos ajándékokat nyújtson át. Ha mindenkinél járt már a gombolyag, akkor egy szép pókháló alakul ki, aminek visszaszabotására egy következő kör indul. Ebben a körben azt kell a gombolyag által kapcsolatban lévő gyermekeknek elmondani, hogy mit szereznek a másiktól. A játékvezető indítja és zárja a kört.	A játék célja itt is az, hogy ne a tárgyi valóságban gondolkodjanak a gyermekek, hanem társuk vágyait figyelembe vegyék, ezáltal szociális kompetenciáik is fejlődnek. Továbbá kifejezésre juthatnak a különböző érzelmi viszonyok, amiket a gyermekek verbálisan is ki tudnak fejezni egymás számára. A mintaadás kiemelt jelentőségű ebben a játékban.
5'	A mese elmondása/bemutatása Móra Ferenc: A szánkó A mese előtti szempont: milyenek a mese szereplői, mit gondolsz rólok? Ki a szimpatikus neked? Miért? Milyenek voltak a Bíró testvérek?	Pszichológiai célja a szerepátélés és belegondolás, az én-azonosság felfedezése, a cselekménybe való belehelyezkedés. Ki a szimpatikus neki, miért? Mit lát az adott szereplőből?

A TERVEZET KIDOLGOZÁSA		
Időterv	A foglalkozás tartalma, felépítése	módszerek, elemzés, észrevételek
15'	Leterítem a meseplédet. amire akár le is fekdődhetnek, kényelmes testhelyzetet vehetnek fel. <i>Mesét követően:</i> Szimbólum tárggyal- irányított beszélgetés és szerepválasztás egyben A hangulat megragadás érdekében halk zene szól a háttérben. Az utolsó foglalkozás révén egy nehezítéssel zárjuk le a szimbólumjátékot. Először a csoport megbeszéli, hogy mit szoktunk a mese után csinálni, majd rendhagyó módon semmilyen eszközt nem rak eléjük, hanem arra kéri őket, hogy válasszanak ki egy szereplőt, akivel kapcsolatban úgy érzik, hogy a legjobban tudnak azonosulni. Ezután pedig rajzlapra próbáljanak egy szimbólumot készíteni a választott szereplőhöz. A rajzokon emberalakok nem szerepelhetnek, kifejezetten csak szimbólumtárgyak/dolgok. (növény, állat, tárgy) Az elkészült munkákat bemutatjuk egymásnak és megbeszéljük ki miért rajzolta az adott szimbólumot a kiválasztott szereplőhöz.	Ez visszatérő mozzanat a foglalkozásban, célja az érzelmi biztonság megteremtése. Cél, hogy képet kapjunk a gyermekek maguktól mennyire képesek a szimbólumképzésre, miben tudják megítélni a szereplőket. A foglalkozás ezt a pontját már ismerik a gyerekek, nagyon gördülékenyen megy számukra a szimbólumjáték. A gyermekek nagyon szeretnek rajzolni. Lehetőség van a véleménynyilvánításra.
3'	Kérdéseket is teszek fel nekik a mesére vonatkozóan úgy, hogy nekik a kiválasztott szereplő személyén keresztül kell válaszolniuk. Elhelyezés, saját életre rávotítás Te az életedben cselekedtél már hasonló jót valakivel? Példa! Szoktál segíteni másokon, ha észreveszed, hogy rászorulnak? Milyen érzések vannak benned ilyenkor?	Szerepből való kiléptetés a cél, valamint felfedeztetni a mese rejtett üzeneteinek mozzanatait a hétköznapi dolgokban.
2'	Utolsó mozzanat A hangulapillangó elhelyezése a skálán annak megfelelően, hogy például: Mennyire tartod magad önzetlen embernek? (a tulajdonság megbeszélése a kérdés előtt, utalva a mesében szereplő gyermekek tulajdonságaira) Az 1-es az egyáltalán nem vagyok önzetlen, a 10-es pedig a nagyon önzetlent jelöli.	A foglalkozás lezárása, megszokott módon. Ezáltal a gyermekek magukkal szemben is meg tudnak fogalmazni morális döntéseket, hiszen saját magukat megvizsgálva kell eredményre jutniuk. Ezen kívül az önismeret is fejlődik.

11. számú melléklet: Képek a foglalkozásokról



12. számú melléklet: Az első interjú strukturás ábrája



13. számú melléklet: Az első interjú kérdései

1. -Mennyi ideje foglalkozik a gyermekkel?
2. -Miért gondolja, hogy gond van a gyermeknél, mit tapasztalt? Ön ezt eddig, hogy kezelte a csoportban?
3. -Mit gondol/ mit lát, miben kellene neki fejlődnie?
- Mi iránt érdeklődik kifejezetten?
4. -Kivel szokott leginkább játszani?
5. -Mit szokott leginkább játszani szabad játékidőben? (melyik játéktípust kedveli a legjobban?) Udvaron is ugyanúgy és ugyan azokkal játszik, mint a csoportszobában? Hogy szokott (milyen módon) játszani?
6. -Esetleg zavarja a társait vagy teljesen belemerül, hangos netán semmit sem szól stb??
7. -Irányított játékidőben is feltalálja magát?
8. -Hogy kommunikál a társakkal/ az óvónővel/ esetleg a szülőkkel? Mit tapasztalt?
9. -Milyen az aktivitása? Mindenbe be lehet vonni? Melyik tevékenységi terület áll közel hozzá?
10. -Melyek a leggyakoribb reakciói, ha például nem tetszik neki valami? Közöl valamit a testével, az arcával? Kinyilvánítja az érzéseit? Hogyan? Kimondja, kifejezi? Hogyan?
11. -Milyen (felfedezett) belső tulajdonságai vannak? (jó/rossz egyaránt)

14. számú melléklet: A lezáró interjú kérdései

1. Tapasztalatai szerint mennyire érhető tetten az egyes gyerekeken az utánzás? Ki az, akinek önálló véleménye van általában, ki az, aki a barátjához, a többiekhez igazodik inkább? Ebben a tekintetben lát-e pozitív változást a gyerekekben?
2. Mennyire kreatívak? Mennyire jelennek meg náluk egyéni, saját ötletek? (pl.: tudnának-e egy kép alapján a rajta lévő emberről beszélni, egy konkrét életrajzot kreálni neki?)
3. A foglalkozások megkezdésekor az Önnel készített interjúban a legtöbb gyermek jellemére az volt igaz, hogy visszahúzódó, félénk és szüksége van a megerősítésre. Lát-e ilyen tekintetben náluk változást? Van-e olyan gyermek, aki jobban kinyílt? Ez miben nyilvánul meg? Mit gondol/hogy látja, a foglalkozások segítették személyiségük fejlődését?
4. Tapasztalatai szerint a drámafoglalkozásokon részt vevő gyerekek képesek-e a szimbólumokkal való játékra? Ha igen, akkor ki vagy kik és miben mutatkozott ez meg az óvodában? (Például: ez kő véleményem szerint azért vagyok én, mert sima a felszíne és világos színe van, én pedig ebben és ebben hasonlítok ez miatt rá...)
5. Mit tapasztalt? A gyerekek könnyen élik bele magukat más valaki szerepébe? Gyorsan tudnak „visszakapcsolni”, tehát utána E/1. személyben, magukról beszélni? A dramatizálások során mennyire veszik magukra a rájuk osztott szereplő karakterét, tulajdonságait? Kinek megy könnyen, nehezebben?
6. Mit gondol, a gyerekek el tudják magukat helyezni csoporton belül? (szociometria) Mennyire valóságosan?
7. Ön szerint mennyire képesek az asszociációra, az átvitt gondolkodásra? Ki képes rá és ki nem?
8. Mennyire vannak tisztában az érzelmekkel, az emberi tulajdonságokkal? Tudnak róluk beszélni? Meg tudják magyarázni mit jelent egy-egy érzelem vagy emberi tulajdonság?
9. Mit tapasztalt volt-e foganatja az általam vezetett foglalkozásoknak? A gyerekek esetleg beszéltek róla az óvodában vagy otthon? Viselkedésben, játékban, mesében való beleélésben mutatott változást?

15.számú melléklet: 10 foglalkozás felépítése egyben

C É L	Elhangzott kérdések, játéktípusok	Mese
-	1.foglalkozás E/1. –ismerkedés: Nevemről; Állatkert; A szarka jól tette, hogy segített a galambnak fészket rakni?;Hogyan lehetett volna a galamb helyében másképp cselekedni?	A vadgalamb és a szarka
S A J Á T	☐ 2. Mit tennél, akkor amikor...? Mit teszel akkor, amikor..? Melyik lennél leginkább? Melyik vagy te? ☐ 3. hasonló tematika alapján, mint az előző (Rögzítés miatt)	A csillagszemű juhász
M A G A	☐ 4. Te melyik vagy? Miért? Van-e olyan ismerősötök, aki mindig rátok csimpaszkodik? Milyen érzés? Miért csimpaszkodsz a másakra?	Babuka a fűben Nyakigláb, Csupaháj, Málészáj („csimpaszkodás”)
K A R A K T E R	☐ 5. Mit mutat az arc, szókimondó-néma, önálló-önállótlan Melyik vagy te/társad/szereplő? Melyik egyáltalán nem te vagy? Miért gondolod, hogy pl szókimondó vagy? Tudsz rá példát mondani? ☐ 6.Utánzások miatt, kifejezetten erre rátérni- Utánozz, Ki a csoportból az utánzó (játék) Szerintetek nektek is van egy kis „szamaratok”, aki mindig utánozz titeket? Ki az szerintetek? ☐ 7. irigy-jószívű, veszekedős-béketűrő, rosszindulatú-jóindulatú, nagyképű-szerény, önálló-	A nyelves királykisasszony Kolontos Palkó Lázár Ervin: A csodapatika

	önállótlan Te szoktál...lenni? Vásárolnál a boltból, miért? Mit érez az irigy szereplő?	
É R Z E L M E K	☐ 8. szoborjáték érzelmekkel, képen szereplő személyekről beszélni, Te voltál szomorú (királykisasszonyhoz) Te miért szokták szomorú lenni? ☐ 9. hasonló tematika alapján, mint az előző (rögzítés miatt) ☐ 10. Mire van szükségünk? Mit ajándékoznál neki? Mit szeretsz benne?	A szomorú királykisasszony A tulipánná változott királyfi Móra Ferenc: A szánkó

FELHASZNÁLT IRODALOM

1. Boldizsár Ildikó: Meseterápia, Magvető Kiadó, Budapest, 2010
2. Budapest, 1980
3. C. Atkinson- Edward E. Smith - Daryl J. Bem: Pszichológia, Osiris Kiadó, Budapest, 1995
4. Cole Michael & Sheila R. Cole: Fejlődéslélektan, Osiris Kiadó, Budapest, 1997
5. D. B. Elkonyin: Gyermeklélektan, Tankönyvkiadó, Budapest, 1964
6. Dr.Günter Clauss & Dr. Hans Hiebsch: Gyermekpszichológia, Akadémiai Kiadó,
7. Gabnai Katalin: Drámajátékok, Helikon Kiadó,2005
8. Gabnai Katalin: Színházak könyv, Helikon Kiadó, 2012
9. Geréb György: Pszichológia, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 1998
10. Kádár Annamária: Mesepszichológia, Kulcslyukkiadó, 2013
11. Kaposi László: Drámapedagógiai Olvasókönyv, Magyar Drámapedagógiai Társaság
Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1995
12. Kende B. Hanna: Gyermekpszichodráma, Osiris Kiadó, Budapest, 2000
13. Mérei Ferenc- V.Binét Ágnes: Gyermeklélektan, Gondolat Kiadó Budapest, 1975
14. Nagy József: Fejlesztés meséssel, Mozaik Kiadó, Szeged, 2009
15. Óvodai Nevelés Országos Alapprogramja, Magyar Közlöny, 2012. évi 171.szám
16. Pinczésné Palásthy Ildikó: Dráma, Pedagógia, pszichológia, Pedellus Tankönyvkiadó
KFT, 2003
17. Rita L Atkinson- Richard Gavin Bolton: A tanítási dráma elmélete, Marczibányi Téri
Művelődési Központ, Budapest, 1993
18. Tóth Ibolya: A pszichológia alapjai, Comenius Bt., Pécs, 2001
19. Vajda Zsuzsanna: A gyermek pszichológiai fejlődése, Helikon Kiadó, 2006
20. Zilahy Józsefné: Mese-vers az óvodában, Eötvös József Könyvkiadó, Budapest, 1998

Folyóiratok

1. Antalfai Márta: Lelki fejlődésünk dimenziói. In Fordulópont, Pont Kiadó Budapest
2009/46.Sz., 29-38.p
2. Büki Péter: A népmese és a gyermek. In Mint a mesében? Pont Kiadó Budapest 2009,
29-45.p

3. Debreczeni Tibor: A drámapedagógia és az óvodai nevelés. In Drámapedagógiai Magazin 1994/ 1. Sz. 20-21.p
4. Debreczeni Tibor: Pedagógiai módszer a drámapedagógia. In Drámapedagógiai Magazin, 1992/1. Sz. 3-4.p
5. Mérei Ferenc: Szociodráma, pszichodráma, szerepgyakorlatok. In Drámapedagógiai Magazin 1994/1. Sz. 11-15.p
6. Nádain Pál: A mesélésről. In Mint a mesében? Pont Kiadó Budapest 2009, 7-15.p
7. Nagy Katalin: A mese él, repül, akár a madár... In Fordulópont, Pont Kiadó Budapest 2009, 83-106.p
8. Rudolf Ottóné: Dráma-drámajáték. In Drámapedagógiai Magazin, 1997/különszám 13.p
9. Szávai Géza: Mítoszok és magánnyelvek. In Fordulópont, Pont Kiadó Budapest 2009, 65-73.p
10. Voigt Vilmos: A mese neve. In Mint a mesében? Pont Kiadó Budapest, 2009, 15-22.p