

PROJEKTPEDAGÓGIA A HÉTKÖZNAPOKBAN, AZ ALSÓ TAGOZATON

MÁTYÁS KIRÁLY KORA

SZERKESZTETTE: Németh Andrea tanító, drámapedagógus

Tartalom:

1. Drámapedagógiai módszerek
2. Élménypedagógiai játékok
3. Boldogságóra módszertani ötletek
4. A Kolozsvári bíró – népmonda
5. Feladatsor a mondához
6. Projekt értékelőlap
7. Óravázlat a mondához
8. Felhasznált irodalom

1. Drámapedagógiai módszerek:

A gyakorlat neve	Alkalmazása tanórán	Leírása
1. Szoborjáték	Ráhangolás, mélyítés	A kijelölt témához szobrot készítünk saját testünkből, vagy társunk az anyag, s mi vagyunk a szobrászok. Az elkészült alkotásoknak címet adhatunk. Elemezzük...
2. Állókép	Új ismeret feldolgozása	Kiscsoportban dolgozunk. A résztvevők a saját testükből hoznak létre egy képet, az adott pillanat tisztázása érdekében. Megjeleníthető személy, állat, tárgy, növény...
3. Képalírás	Új ismeret feldolgozása, mélyítés	A vizuálisan bemutatott tartalmakhoz jelmondatok, címek kitalálása.
4. Gondolatkövetés	Új ismeret feldolgozása, mélyítés, reflektálás	A szerepben dolgozó résztvevők egyéni gondolatait, reakcióit teszi lehetővé. Reflektálhat a cselekvésre. Láthatóvá válik a szereplők gondolata és a hallható dialógus közötti kontraszt.
5. Tabló	Új ismeret feldolgozása, rendszerezés	Rövid időn belül, a játékvezető által adott témára az egész csoport csoportos tablót, azaz állóképet készít. Nincs mód szóveges megbeszélésre. Egész csoportos együttműködést kívánó játék.

6. Mímes játék	Gyakorlás, rendszerezés, mélyítés	Ez a tevékenység a mozdulatokat, a cselekvést helyezi előtérbe. Az eljárás a viselkedés demonstrálására ösztönöz.
7. Jelenet/ dramatizálás	Gyakorlás, rendszerezés, mélyítés	Szerepekbe bújva a szituációt megjelenítjük.
8. Szerep a falon	Új ismeret feldolgozása, mélyítés	A játék szempontjából fontos szereplőt jellemezzük egy falra/táblára erősített rajz vagy kép formájában. Közös alkotás!
9. Narráció	Új ismeret feldolgozása	A tanár (lehet a csoport egyik tagja is) az egyes események között kapcsolatot teremt közléssel azért, hogy tovább mozgítsa az eseményeket, feszültséget teremthet.
10. Naplók, levelek, újságok, üzenetek	Mélyítés, reflektálás	Szerepben vagy szerepen kívül is használhatjuk. A tanár is beviheti a drámába.
11. Telefon	Mélyítés	Lehet a párok között zajló kétirányú kommunikáció, de lehet egyirányú is, ahol a csoport csak az egyik szereplőt hallja. pl. új információkat közölhet így a tanár.
12. Pletyka / Véletlenül meghallott beszélgetés	Mélyítés	A beszélgetések feszültséget teremthetnek, vagy további információkkal szolgálhatnak a szituációhoz.
13. Forró szék	Mélyítés	A csoport tagjai szerepek felvétele nélkül dolgoznak. Kérdéseket tehetnek fel, interjút készíthetnek a játék szerepben lévő résztvevőjével. Improvizáció. A kérdezettek mentesülhetnek a válaszadás alól, avagy formálisan is szembe kerülhetnek a kérdezőkkel.

2. Élménypedagógiai játékok

Testnevelés órán valósítottam meg a gyakorlatokat. Az alap játékokhoz kerettörténetet találtam ki.

a, A csapatoknak Mátyás király várát kellett felépítenie. (Pohárpiramis)

b, A csapatoknak királlyá kellett koronázniuk Mátyást. (Koronázás)

c, Mátyás udvaroncai vagyunk. A kártyák bennünket képviselnek. A király ünnepélyes bevonulására kell felsorakoznia az egész udvarnak a lehető leggyorsabban. (Kártyalerakás)

a, Pohárpiramis

Játékidő: A játék célja:

15-50 perc Az együttműködési készség és a problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.

Résztevők

5-20 fő

Helyigény:
nagyobb tér
szükséges

Életkor:
8 év fölött

A játék menete:

Vágjuk a madzagokat kb. 60-90 cm-esre, és mindegyiket kössük rá egy-egy gumira. A poharakat fordítsuk lefelé az asztalon. A csapatok feladata egy piramis felépítése a papírpoharakból. A poharakhoz nem érhetnek hozzá kézzel, még akkor sem, ha az leesik a földre. Mindenki csak egy madzagot foghat.

A játék lezárása:

Kellékigény:
madzag, papír-
poharak, gumi

- Van-e olyan készség, amelyet a csapatmunkánál használtál?
- Ki mit tett az együttműködés érdekében?

b, Koronázás

Játékidő:

15-50 perc

Résztevők
5-20 fő

Helyigény:
nagyobb tér
szükséges

Életkor:
8 év fölött

A játék célja:

Az együttműködési készség és a problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.

A játék menete:

Vágjuk a madzagokat kb. 60-90 cm-esre, és mindegyiket kössük rá a frizbire. Jelöljük ki egy akadálypályát. Egy székre ültessünk egy tanulót, ő lesz a király. A frizbit tegyük a földre, középebe egy labdát. A csapatok feladata végig vinni az akadálypályán a frizbit a „koronát”, úgy, hogy nem esik le a labda. Végül meg kell koronázni a királyt. azaz a széken ülő tanuló fejére kell helyezni.

Mindenki csak egy madzagot foghat.

Kellékigény:
frizbi, labda,
madzag

-

A játék lezárása:

- Van-e olyan készség, amelyet a csapatmunkánál használtál?
- Ki mit tett az együttműködés érdekében?

c, Kártyalerakás

A játék célja:

A problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.

Játékidő:
40-50 perc

A játék menete:

Alakítsunk négy 5-6 fős csoportot, amelyek egymástól térben is

elkülönülnek. A kártyadobozt helyezük el a csoportok között,

középen. Minden csoport kap 13 kártyát. Az a feladatuk, hogy

kirakják 4 irányban a 4 formát, az ásztól a királyig.

Résztevők:

5 fő fölött

Helyigény:
nagyobb tér

szükséges

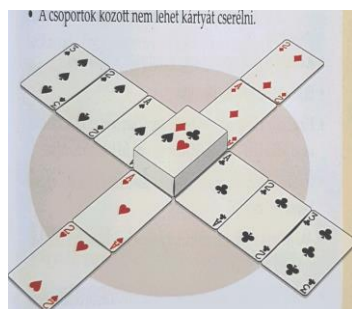
Életkor:

8 év fölött

Szabályok:

- Minden egymás után következő kártya hozzáér a másikhoz.
- A kártyákat csak egymás után lehet lerakni (amíg nincs lerakva a káró dáma, nem rakhatják le a káró királyt).
- A csoportok között nem lehet kártyát cserélni.

Kelléigény:
1 pakli kártya,
stopperóra



Az első lerakás előtt a csoportok kapnak 3 percet a feladat megtervezésére. Ezt követően a játékvezető jelzésére megnézik a kártyájukat, és lerakják a sorokat, közben a játékvezető méri az időt. Amikor a játékot újra játszuk, keverjük meg a paklit, osszuk ki a lapokat, majd a játékosok újabb 2 percet kapnak a tervezésre. A következő kör előtt pedig újabb 1 percet.

A moderátor speciális feladatai: Tartsuk fejben, hogy a játékosok megbeszélhetik egymással a tervet, és elmozdulhatnak a helyükről!

A játék értékelése:

- Milyen stratégiát állított fel a csoport?
- Hogyan hatott az idő a teljesítményre?

3. Boldogságóra módszertani ötletek

a, Irkafirka

A gyakorlat célja: relaxáció

A játék menete:

A gyerekek üres fehér lapot kapnak. A padon elhelyezik maguk előtt. Zsírkretát, színes ceruzát vesznek a kézbe. Szemüket behunyva, a színes ceruzát a lapra helyezve elkezdnek összevissza firkálgatni, arra törekedve, hogy a lapról ne csússzon le a ceruza.

A tanár azt mondja:

„Rajzoljatok irkafirkát kedvetek szerint.....irkafirka....összevissza....szabad jobbra, szabad balra....szabad nekem összevissza” És kéri a gyerekeket, hogy mondogassák ezt magukban.

Legalább egy percig folyjék az „irkafirka”, így a lazító hatás kibontakozik.

b, Labirintus

A játék célja:

Az együttműködési készség és a problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.

A játék menete:

A gyerekek párokat alkotnak, egymás mellé ülnek. Egyikük szeme legyen bekötve, nála legyen a ceruza.

Neki kell átjutnia a labirintuson. A pár „látó” tagja adja az instrukciókat. Majd szerepcseré.

Érdeemes beszélni az együttműködés nehézségeiről, a feladat tanulságáról.

A kolozsvári bíró



Nemhiába szerette a nép Mátyás királyt: nem volt több hozzá hasonlatos királya a magyarnak. Amint nesztét vette, hogy itt vagy ott erősen sanyargatják¹ a szegény földnépét, nem volt nyugalma Buda várában. Álrühába öltözött, s úgy ment színről színre látni a valóságot.

Egyszer hírül adták, hogy a kolozsvári² bíró ugyancsak sanyargatja a szegény népet. Hiszen nem kellett több Mátyás királynak. Majd megnézi azt ő a saját szemével, s jaj lesz annak a bírónak, ha igaznak látja a sok panaszt.

Mátyás király paraszti ruhában ment le Kolozsvárra. Ott leült a mészárszék³ előtt, éppen szemben a bíró házával. Hiszen jókor ült a mészárszék elé! Nagy sereg nép hordta a fát a bíró udvarára, egy csomó meg vágta az udvaron. A hajdúk⁴ pálcával biztatták a szegény népet: hordjad, vágjad, paraszt!

Egyszerre csak egy hajdú megpillantja Mátyás királyt.

– Ne, te ne! – mordult rá a hajdú –, hát te mit lopod az isten áldott napját? Kelj

föl, ne lógasd a hosszú orrodát, hitvány paraszt!

S hogy a szavának nagyobb foganatja legyen, pálcájával jót húzott a „paraszt” hátára. Mátyás felállott, megvakarta a hátát, de nem indult.

– Indulj már!

– Jó, jó, de mit fizet kend?

– Ezt né – ordított a hajdú, s még nagyobb hűzött Mátyás hátára. – Indulj előttem!

Mit volt mit tenni, Mátyás elindult a hajdú előtt.

– Be a bíró udvarára, vágjad a fát, hosszú orrú!

A bíró ott könyökölt a tornáccon. Mátyás megszólította.

– Kigyelmed a bíró?

– Én hát, mi közöd hozzá?

– Ahhoz nekem semmi közöm, de szeretném tudni, mit fizet a favágásért.

– Ejnye, ilyen-olyan, szedtevette parasztja – káromkodott a bíró. – Mindjárt fizetek én neked. Húzz rá! – parancsolt a hajdúnak.

No, annak nem kellett parancsolni, harmadszor is ráhúzott, hogy csak úgy porzott Mátyás zekéje.

Jól van... Mátyás többet egy szót sem szólt, vágta a fát, de közben, amikor senki sem látta, veres krétával három hasábra ráírta a nevét. Este csendesen odébbállt.

Másnap aztán királyi pompával állított be Kolozsvárra. Hívatta a bírót és az egész tanácsot. A bíróhoz ez volt az első szava:

– Mi hír a városban, bíró uram?

– Semmi nevezetes, felséges uram. Csendben, békében élünk, amiért áldjuk felséged nevét lefektünkben, felkeltünkben.

– Úgy? Hát a szegény földnépe? Nem sanyargatják az előljárók?

– Nem sanyargatja senki, felséges uram. Soha ilyen jó dolga nem volt a föld népének.

– Jól van, bíró uram. Hanem szeretnék végigsétálni a városon, hadd lássak színről színre mindent. Tartsanak velem kigyelmetek!

Elindult Mátyás király, utána a bíró és mind a tanácsbeliek. Mennek utcáról utcára, s egyszer csak megállnak a bíró háza előtt.

– Ej, de nagy kazal⁵ fája van, bíró uram! – mondja a király.

– Isten megsegített – feleli a bíró alázatosan.

– Hát rajta kívül más nem? Kik hordták ide ezt a sok fát?

– Az emberek, felséges uram.

– S mit fizetett nekik?

– Ingyen, szeretetből tették – mondta a bíró.

– Na, én mintha másképp hallottam volna. Hé, legények – fordult a király a szolgáljaihoz –, hányjátok szét azt a kazal fát!

A legények széthányták a kazalt, Mátyás csak nézte erősen, hogy mikor kerül elő az ő három fája. Előkerültek azok is.

– Nézzen ide, bíró uram! Tud-e olvasni?

– Tudok, felséges uram – hebegte a bíró, akinek már akkor égett a föld a talpa alatt.

– Olvassa, mi áll ezen a három hasábon!

– Mátyás... Mátyás... Mátyás... – dadogott a bíró.

– Bizony az, Mátyás. Úgy tudja meg kend, hogy azt én írtam oda. Én voltam az a hosszú orrú paraszt, akire háromszor vágott a hajdú, mert fizetés nélkül nem akartam hordani a fát!



– Ó, felség! Kegyelem árva fejemnek!
Térdre borult a hajdú, térdre a bíró is.
Mondta Mátyás a hajdúnak:

– Te azt kapod, amit másoknak adtál: húzzatok rá jó huszonötöt! Hanem magát, bíró uram, példásan megbüntettem. Akasztófát érdemelne, de fejét üttetem, szegény népek sanyargatója.

Az emberek, akik ezt hallották, lelkesen kiáltottak:

– Éljen Mátyás király!
Éljen az igazság!

Magyar népmonda



Kérdések, feladatok:

1. Tagold a monda szövegét három részre a fogalmazásórán tanultak szerint! Jelöld a részek kezdetét! (Bv., T., Bf.)
2. Olvasd el, hogyan viselkedett a bíró a történet elején és hogyan a végén! Gondold végig, hogy miért változott meg a magatartása! Mondd el!
3. Meséld el az eseményeket a hajdú vagy a fahordók egyikének nevében!

A kolozsvári bíró (Magyar népmonda)



Hallottad-e, hogy Mátyás király uralkodása alatt (1458–1490) Magyarország Európa egyik legfejlettebb országa lett? A művelt, erőskezű uralkodót külföldön is tisztelték. Híres fekete seregével megvédte az országot a törökök támadásaitól. Szigorú törvényeivel rendet tartott az országban. Halála után sokáig emlegették.

Húzd alá a szövegben! Mi volt Mátyás király legnagyobb érdeme uralkodása alatt?

1. a) Töltsd ki a táblázat hiányzó sorait a monda eseményei alapján!

<i>Helyszín és szereplők</i>	
<i>A probléma</i>	Mátyás hírül vette, hogy a kolozsvári bíró sanyargatja a népet.
<i>1. esemény</i>	
<i>2. esemény</i>	Megfigyelte a fahordó parasztokat.
<i>3. esemény</i>	
<i>Következmény</i>	Veréssel munkára kényszerítették.
<i>4. esemény</i>	Jeleket hagy a fahasábokon és odébbáll.
<i>5. esemény</i>	
<i>6. esemény</i>	Bebizonyítja az igazságot a bírónak.
<i>Következmény</i>	
<i>Tanulság</i>	

b) Húzd alá a monda tanulságát leginkább kifejező közmondást!

A hazug embert hamarabb utolérik, mint a sánta kutyát.
Szólj igazat, betörik a fejed!

2. a) Válogasd szét a mondabeli Mátyás király és a bíró tulajdonságait! A szavak előtt álló betűket összeolvasva a szereplők egy-egy újabb tulajdonságát kapod.



N	gőgös	NY	pöffeszkedő
É	alázatos	Ú	képmutató
I	szigorú	Á	kíváncsi
G	találékony	Z	igazságtalan
P	fölényes	G	bátor
A	álruhás	O	népét szerető
Z	ravasz	Ó	hazug
S	hosszú orrú	S	furfangos



b) Bizonyítsd a szereplők tulajdonságait cselekedeteikkel!

3. Vitassátok meg!

- Hogyan viselkedett a bíró a történet elején és a végén? Vajon miért?
- Mi a véleményetek a király ítéletéről?
- Melyik korábban megismert királyunkat juttatja eszedbe ez az ítélet? Miért?

4. a) Kösd össze a mondabeli kifejezéseket mindennapi párjukkal!

neszét vette

színről színre látni a valóságot

Mit lopod az isten áldott napját?

szavának nagyobb fogamatja legyen

Miért nem dolgozol?

meghallotta

elhiggyék, amit mond

meggyőződni az igazságról

b) Írd a szólások mellé, hogy mit jelentenek!

Lopja a napot. _____

Lógatja az orrát. _____

Ég a föld a talpa alatt. _____

5. Válaszd ki az olvasmány számodra legizgalmasabb részét, és olvasd fel! Érzékeltesd hangszín-, hangerő- és tempóváltással a szereplők érzelmeit, indulatait!

6. Gyűjtsd össze a mondából, hogy mi nem történhetett meg a valóságban! Mondd is el!

Értékelőlap

Kérlek, osztályozd az alábbi állításokat 1-től 5-ig attól függően, hogy mennyire értesz egyet azokkal! Köszönöm!

Tanulói önértékelő lap

1. Az általam vállalt részfeladatot maradéktalanul végrehajtottam.
2. Kitartóan, koncentráltan tudok dolgozni.
3. Szükség esetén tudok segítséget kérni.
4. Ha kell, önállóan dolgozom.
5. Hatékonyan együtt tudok működni társaimmal a kitűzött cél elérése érdekében.
6. Jó szervező és ötletgazda vagyok.
7. Hatékonyan segítem a csoport összmunkáját.
8. Tapintatosan tudok kritikát megfogalmazni.
9. Türelmes vitázó vagyok.
10. Összességében véve elégedett vagyok a teljesítményemmel.

A csoport értékelése

1. A csoport tagjai végrehajtották az általuk vállalt részfeladatokat.
2. A csoport közösen felül tudott kerekedni a felmerülő nehézségeken.
3. A csoport jól össze tudta hangolni a munkát, a tagok jól együttműködtek.
4. A csoport tagjai megnyugtatóan rendezték a konfliktusokat.
5. Elégedett vagyok a csoport produktumával.

Jellemezd a programot!

Karikázd be a megfelelő számot az alábbi jelentéseknek megfelelően!

1 = egyáltalán nem; 2 = kicsit; 3 = közepesen; 4 = nagyon; 5 = Teljes mértékben

1. Szórakoztató volt 1 2 3 4 5
2. Érdekes volt 1 2 3 4 5
3. Tanulságos volt 1 2 3 4 5
4. Sok mindent csináltunk 1 2 3 4 5
5. Jó volt együtt dolgozni a társaimmal 1 2 3 4 5
6. Hasznos volt 1 2 3 4 5
7. Szívesen vettünk részt a feladatokban 1 2 3 4 5
8. Sorold fel azt a három dolgot, ami a foglalkozásokon legjobban tetszett! Indokold választásodat!

.....

9. Sorold fel azt a három dolgot, ami a foglalkozásokon legkevésbé tetszett! Indokold választásodat!

.....

Óravázlat

Helyszín: Kölcsey Ferenc Általános Iskola 3. a osztálya

Tantárgy: Magyar irodalom

Témakör: Száll a madár, ágrul ágra...

Tananyag: A kolozsvári bíró (Magyar népmonda)

Óratípus: Gyakorló óra dramatikus játékokkal

Tanulási terület: Jellemünk árnyalatai. Különböző szituációkban hogyan viselkedik ugyanaz az ember? Viselkedhet-e másként?

Feladatok: Szereplők jellemének vizsgálata:

- tulajdonságok szereplőkhöz rendelése
- a szereplők tulajdonságainak bemutatása tetteikkel

Személyiségfejlesztés:

- szókincs bővítése
- szóbeli kifejezőkészség fejlesztése
- együttműködési képesség fejlesztése
- kreativitás fejlesztése

Munkaformák: egyéni munka, páros munka, csoportmunka, frontális osztálymunka

Taneszközök: Hétszínvirág olvasókönyv, Hétszínvirág munkafüzet, applikáció, fólia, szókártyák

Szakirodalom: Dráma és tánc Az 5.-6. osztály számára Apáczai Kiadó

Tanít: Németh Andrea

1. Érzelmi-hangulati előkészítés

a, „Jut eszembe” asszociációs játék

Nekem Mátyás királyról a jut az eszembe.

- Az asszociációs lánc folytatása.

b, Állókép

- Szobor formálása a történet szereplőiről: Mátyás király, Az álruhás Mátyás, A kolozsvári bíró, A hajdú, Egy szegény ember.

2. Célkitűzés

A mai napon sokat fogunk játszani. Mindegyik játékunk a tegnap megismert népmondáéhoz, A kolozsvári bíróhoz kapcsolódik.

3. Tulajdonságok szereplőkhöz rendelése

a, - Tulajdonságok szétválogatása a szereplőkhöz. Hétszínvirág munkafüzet 56. o. 2. a feladata.

Az ismeretlen kifejezések értelmezése.

Mátyás: szigorú, találékony, álruhás, ravasz, hosszú orrú, kíváncsi, bátor, népét szerető, furfangos - IGAZSÁGOS

bíró: gőgös, alázatos, fölényes, pöffeszkedő, képmutató, igazságtalan, hazug- NÉPNYÚZÓ

4. A szereplők tulajdonságainak bemutatása tetteikkel

5 csapatban a szereplők tulajdonságainak igazolása cselekedeteikkel – felolvasás az olvasókönyvből.

Mátyás - ravasz, Mátyás - szigorú, bíró - gőgös, bíró - alázatos, bíró - hazug

b, Szerep a falon

- A bíró eddig megismert tulajdonságai csomagolópapíron felkerülnek a táblára.

Van-e a bírónak olyan tulajdonsága, ami eddig nem került fel a „szerep a falon-ra?”

köpcös, hordóhasú...

5. Narráció

Azért tettem fel csak a bíró tulajdonságait a táblára, mert az óra második részében azt szeretném, ha ő lenne a játékaink főszereplője.

6. Állókép, jelenet

Vizsgáljuk meg a bírót! Mindig így viselkedik? Láttuk gőgösnek, alázatosnak...

5 csapatban 5 állóképből indított jelenet.

Szempont: Derüljön ki, hogy milyen tulajdonságai vannak a bírónak!

Feladat: A többi csapat a bemutatott jelenetnek címet ad.

- A bíró a feleségével egy táncmulatságon
- Családi reggeli gyermekeivel
- A bíró a hajdúival
- A bíró a szüleivel
- A bíró együtt ebédel Gyulafehérvár bírójával

6. Szerep a falon

Milyennek láttuk a bírót ezekben a jelenetekben? Most megismert tulajdonságai?

- kedves, barátságos, tisztelettudó, udvarias, álszent, gonosz....

A gyerekek által elfogadott tulajdonságok felkerülnek a táblára.

7. Telefonbeszélgetés

Narráció: A fahordás a bíró szempontjából sikeres volt. Az udvara tele lett tűzifával. Igaz, egy paraszt nem akart dolgozni, de a hajdúval megtanította az engedelmességre.

Hogyan számol be a bíró a nap eseményeiről

- a feleségének,
- a gyulafehérvári bíró barátjának,
- a királynak?

Páros munka, néhány beszélgetés kihangosítása.

Szerep a falon

Van-e a bírónak olyan tulajdonsága, ami eddig nem került fel a „szerep a falon-ra?”

8. Szintetizálás

a, Hangsúly, hangerő, hangvétel játék

A különféle bírói szerepek megfelelő beszédstílus megjelenítése. Csapatonként egy –egy tanuló meghallgatása.

Mindjárt fizetek én neked!

Isten megsegített!

Mit lopod az isten áldott napját?

b, Állókép

A kolozsvári bíró szobrának elkészítése.

Vajon hányféle bírót fogunk látni?

c, A pillanat megjelölése

Egyes szám első személyben érzéseink megfogalmazása.

A mai játékban az volt a legérdekesebb, legnehezebb....

9. Házi feladat

- Pletyka írása a bíróról vagy

- Napló

10. Értékelés

szempont: aktivitás, magatartás

Köszönöm a játékot!

8. Felhasznált irodalom:

<https://www.drama.hu/>

<https://www.drama.hu/jatektar>

Játékkönyv I.-II. Kaposi László Magyar Drámapedagógiai Társaság, Bp.

Bagdy, E. / Telkes, J. (1996): Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.

Diaszpóra-Kultúra-Nevelés
2024/1

Pölös Annamária - Kovács Nikoletta: Játékmozaik (Mozaik Kiadó 2011)

Dráma és tánc az 5-6. osztály számára (Apáczai Kiadó)

Gabnai Katalin: Drámajátékok

Lázár Katalin: Játészótárs I. Drámajátékok a fejlesztőpedagógiában, Oroszlány, Montázs Press Kft. 2008.

Lázár Katalin: Játészótárs II. Drámajátékok a fejlesztőpedagógiában, Oroszlány, Montázs Press Kft. 2008.

Bagdi Bella- Prof. Dr. Bagby Emőke- Dobrova Zita: Boldogságóra kézikönyv pedagógusoknak és szülőknek 6-10 éveseknek Mental Focus Kiadó

www.boldogsagora.hu

Hétszínvirág olvasókönyv, Hétszínvirág munkafüzet OFI