

A JÁTÉK ÉS MESE SZEREPE A VILÁGBAN

0-90 éves korig ajánlott

MIÉRT JÁTSZIK?

- Gyakorlás, kísérletezés
- Viselkedés, társas interakciók gyakorlása
- Erőfölösleg levezetés



MIT FEJLESZT?

- Ismeretszerzés: tanulás, finom és nagymotorikus készség.
- Érzelmekre gyakorolt hatása.
- Kommunikációt, nyelvi képességek, kompetencia.
- Szociális vagy társas helyzetekben, problémamegoldó szerep.
- Kreativitás, leleményesség, képzelőerő.



JÁTÉKCSOPORT VAGY CSOPORTJÁTÉK?

- Ki kivel játszik? Ki marad ki a csoportból? Miért?
- Mi az amivel játszanak? Miről szól a történet? Kik a főszereplők? Milyen a viselkedésük? Mit verbalizálnak? Milyen módon?



JÁTÉKOK CSOPORTOSÍTÁSA

(Személyiségfejlesztés)

- Elfogadás és szorongásoldás.
- Érzékelés és kommunikáció.
- Fáradtság, kedvetlenség oldása.
- Bizalom- és nyíltságfejlesztő játékok.
- Kapcsolatfeltárás és feedback.
- Bánásmód a befolyással, hatalommal, és konkurenciával.
- Egyetértés és együttműködés.
- Személyes növekedés.
- Flexibilis szerepjátszás.



A MESE VILÁGA 1.

- „...ha nem vigyázunk gyermeki lelkületünkre, akkor a legfontosabb erőforrásunkat veszítjük el. Ez legtöbbször szinte észrevétlenül történik meg, ezért tudatosan kell óvnunk, védenünk a szabad, játékos énünket.” azt, amelyik
- „ ...hisz a csodákban, a varázslatban, a változásban, akinek merész álmai vannak, fantáziája határtalan, álmai égitig érnek.”

(Kádár Annamária)

Ez legalább annyira fontos, mint az elméleti és módszertani tudás.



A MESE VILÁGA 2.

- Mese „birodalma” avagy hol zajlik a történet?
- A mesehős Joseph Campbell 1949-ben „Az ezerarcú hős” című könyvében jellegzetes utat jár be, ami a lélek mélyén tett utazás, belső barangolás, ahol erőforrásaink „lakoznak”.
Eközben *küzd, harcol, és segítőtársakra talál, majd célba ér.*)
- Hogyan meséljünk? - A „slow” jelenség!



A MESE „DISZFUNKCIÓKRA” TETT JÓTÉKONY HATÁSA

- Kudarcok, csalódások, tragédiák csak úgy dolgozhatók fel, ha mesélhetővé tesszük őket.
- A gyermek egymaga nem képes elmondani, ami zavarja, ezért az „Ő meséjét” nekünk kell kitalálnunk.
- Próba, szerencse – néha valószínűtlennek tűnő dolgok vezetnek eredményre a félelmek leküzdése során.
- Pozitív végkifejlet, a mesehőssel való azonosulás –erőforrások megtapasztalása.



MIÉRT A MESE?

- Célja a perspektíva váltás, átkeretezés.
- Fordítunk egy kicsit a kaleidoszkópon és egyetlen kis mozdulat hatására a tükrök más képet mutatnak, és minden megváltozik.
- A változás lassú, de a kitartó munka meghozza gyümölcsét.
- Hit a csodában, a kívánság erejében, önmagunkban.

MILYEN A JÓ MESE?

- Életkornak megfelelő.
- Érdeklődésüket kielégíti –csökkentve a „ máshollétet”
- Nem túl hosszú.
- „Eseménydús”, konfliktusokkal terhelt.
- Pozitív végkifejlet, a hős győztesen „tér vissza”.



MESÉLVE ÉS ÚJRAMESÉLVE ...

- A gyermek szimbolikus formában, feldolgozatlan problémájának megoldásához segítséget kap.
- Valós mesék – igaz történetek.
- Élettörténeteinket, a külső fenyegetést, bizonytalanságot újra átélve, mindannyian terapeutákká válhatunk, azáltal, hogy a „belső farkasokat”, sárkányokat megszelídítjük, legyőzzük.



KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

