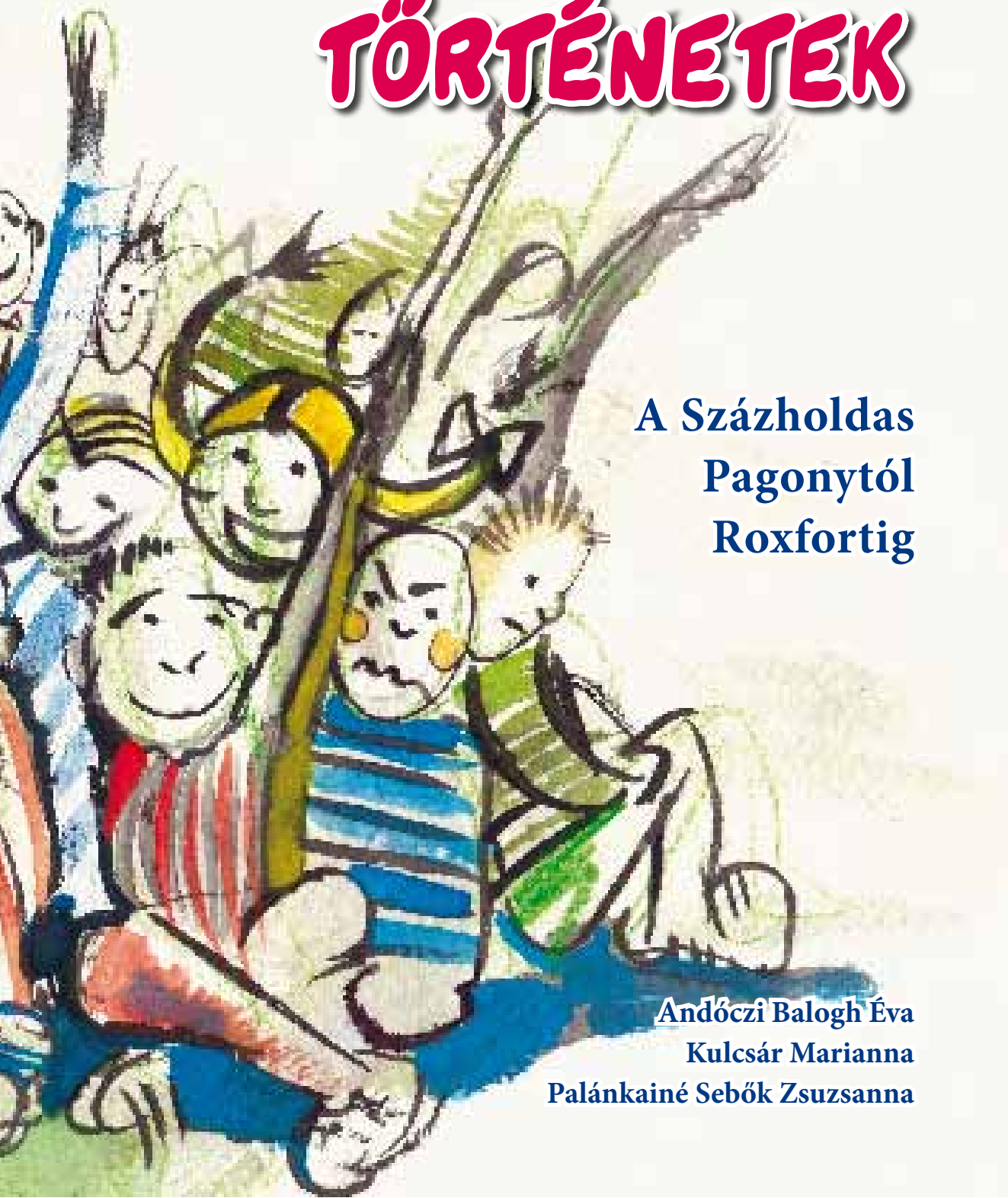


MEGSZELÍDÍTETT TÖRTÉNETEK

A Százholdas
Pagonytól
Roxfortig

Andóczy Balogh Éva
Kulcsár Marianna
Palánkainé Sebők Zsuzsanna



MEGSZELÍDÍTETT TÖRTÉNETEK

A Százholdas Pagonytól Roxfortig

TARTALOM

Palánkainé Sebők Zsuzsanna

LÁTOGATÁS A SZÁZHOLDAS PAGONYBAN

A. A. Milne: *Micimackó* című meseregényének feldolgozása 6

Palánkainé Sebők Zsuzsanna

A NAGYVILÁGBAN RÓKASZEMMEL

Fekete István: *Vuk* című regényének feldolgozása 17

Kulcsár Marianna

A BEREK CSODÁLATOS VILÁGA

Játékos könyvtári vetélkedő Fekete István: *Tüskevár* című regénye alapján 26

Kulcsár Marianna

„EGY, CSAK EGY LEGÉNY VAN TALPON A VIDÉKEN”

Arany János: *Toldi* – „bírószági tárgyalás” 35

Andóczy Balogh Éva

KINCSET ADÓ KÖDMÖNTÜNDÉR

Móra Ferenc: *Kincskereső kisködmön* című regénye alapján 44

Kulcsár Marianna

OTTHONT ADÓ ERDŐ

Felix Salten: *Bambi* című regényének feldolgozása 56

Andóczy Balogh Éva

MEGSZELÍDÍTETT TÖRTÉNET

Antoine de Saint-Exupéry: *A kis herceg* című regénye alapján 69

Andóczy Balogh Éva

JÁNOS VITÉZ

Játékos foglalkozás Petőfi Sándor: *János vitéz* című műve alapján 83

Andóczy Balogh Éva – Kulcsár Marianna – Palánkainé Sebők Zsuzsanna

ROXFORTI VARÁZSLÁS

J. K. Rowling: *Harry Potter és a Bölcsek Köve* című regénye alapján 96

LÁTOGATÁS A SZÁZHOLDAS PAGONYBAN

A. A. Milne: *Micimackó* című meseregényének feldolgozása

Az itt leírt foglalkozás élvezetes, játékos lehetőséget teremt arra, hogy a gyerekek belépjenek a Százholdas Pagony világába, átéljék az egyes jeleneteket, azonosuljanak a szereplőkkel és problémáikkal. A mesélő és Micimackó párbeszédére épül a foglalkozás, ebből bontakoznak ki a különböző feladatok, játékok, melyek a regény egyes jeleneteihez kapcsolódnak. Ezenkívül a különböző játékokban felbukkannak a regény egyéb szereplői is.

A mesélő szerepét a foglalkozásvezető játssza, a többi szerepre pedig választ egy-egy gyereket, akik eljátsszák, vagy bábok segítségével keltik életre a figurákat.

A terem elrendezése

A teremben a szőnyegen a Százholdas Pagony és lakói vannak elhelyezve (sík) papírformákból, de használhatunk bábokat vagy más figurákat is. A szereplők mellett papírból fák, bokrok vannak még lefektetve, hogy a pagony hangulata mesebb legyen. Néhol lakóhelyül is szolgál majd a díszlet a szereplőknek.

Tapasztalataink:

Micimackót nagyon szeretik a gyerekek. Ha a foglalkozásvezetőnek sikerül ezt a kedves, esetlen, jámbor figurát megjeleníteni, akkor minden megoldási formára hajlandók a résztvevő gyerekek a játék érdekében.



Az elhelyezkedés után a mesélő a következő felvezetőt mondja:

Ahhoz, hogy megismerkedjünk a mai foglalkozásunk szereplőivel, életre kell keltenünk az itt látható Százholdas Pagony lakóit. Álljatok egymás mellé, fogjátok meg egymás kezét, és csukjátok be a szemeteket!

Miután becsukták a szemüket a gyerekek, a két főszereplő egy verset mond, mint egy varázslás részeként a *Micimackó* c. könyvből. A versmondás párbeszéd formájában hangzik el.

Róbert Gida

Köszöntünk, kéz a kézben

Micimackó

(részemről mondjunk mancsot),

Róbert Gida

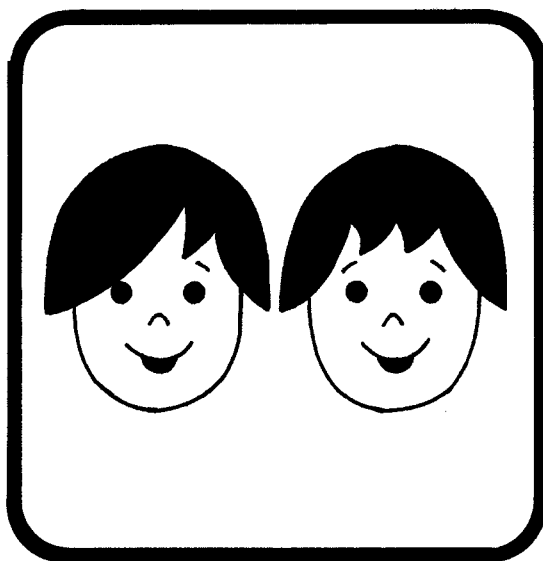
hogyan teljesítsük részben
kérésed és parancsod,
mely minket felidézett,

Micimackó

mint mackóvágó a mézet.
Róbert Gida meg én
egy lélek, két legény,

Közösen

egymást nagyon szeretjük,
és együtt
s evégett
ketten szeretünk téged.



Nyissátok ki a szemeteket, itt vagyunk a Százholdas pagonyban!

Tapasztalataink:

A különleges helyzettel a gyerekek kíváncsiságát mindig sikerül felkelteni. A szempillák alól a leselkedő pillantások jelzik, hogy a helyzet tetszik és rendkívül kíváncsiak, hogy mi fog történni. Ha Micimackónak sikerül egy kicsit „mackósan” mondani a szövegét, akkor a hatást csak fokozhatja.

Ki ő?



Ebben a feladatban a Százholdas Pagony lakóival ismerkednek meg a gyerekek.

Eszközök, kellékek:

- Papírképek/figurák a regény szereplőiről
- A regényből származó, jellemző idézetek

A játék menete

Ismerkedjünk meg a Százholdas Pagony lakóival! A képek, figurák segítségével végigvesszük a lakókat.

Mesélő

Felolvasok a könyvből részleteket. Döntsétek el, hogy kiről van szó! Minden azonosított szereplő után mutasd meg, hogy mozog!

Felhasználható idézetek

„...az erdőnek egy árnyékos sarkában állt, lógatva a fejét, és mindenfélére gondolt. Néha szomorúan azt gondolta: »Miért?« [...] és néha azt gondolta: Amennyiben« [...] És néha nem is tudta, hogy mire gondol.”
(Füles)

„...és tűnődve járkálni kezdett, azon törve a fejét, hová lehetett a méz, és közben dudorászott: »bármerre nézek, furcsa, de nyoma sincs a méznek.«”
(Micimackó)

„...valami nagyon bölcsét akart mondani, de nem jutott eszébe semmi, így hát el-suhogott összetereelni a bandát.”
(Bagoly)

„...nagyot ugrott ijedtében. De rögtön észrevette, hogy gyávaság volt így megijedni, tehát még egyet-kettőt ugrott, jelezve, hogy ő ezt csak tornagyakorlat gyanánt teszi.”
(Malacka)

„Tudod, sohase lehet biztosan tudni. Ismered az Erdőt. Az ember nem bocsáthat be *mindenkit* a lakásba... Nem árt egy kis *elővigyázat*.”
(Nyuszi)

Mit tesz meg Micimackó a mézért?



Ez a feladat Micimackó egyik nevezetes kalandját eleveníti fel, miközben a gyerekek közös megbeszéléssel megoldják a felmerülő problémákat.

Eszközök, kellékek:

- A korábban bemutatott díszlet
- Esetleg zöld és kék színű léggömb

Szereplők:

Mesélő

Micimackó

Róbert Gida



A játék menete

Mesélő

Réges-régen valamikor az ősidőkben, de legalábbis a múlt péntek előtt, Micimackó, egy játék mackó egy erdőben élt.

Egy napon, mikor kint sétált az erdőben, egy tisztásra ért, és a tisztás közepén állt egy jókora tölgy, és a tölgy koronájából hangos döngicsélés és zümmögés ütötte meg a fülét.

Micimackó

Ez a döngicsélés jelent valamit. Olyan nincs, hogy csak döngicsélés van meg zümmögés, és az nem jelent semmit. Ha döngicsélés van meg zümmögés, akkor ez azt jelenti, hogy valaki vagy valami döngicsél, illetve zümmög. És amennyire az én műveltségem futja, az egyetlen elképzelhető ok, ami valakit döngicsélésre, illetve zümmögésre indíthat, abban a tényben leli magyarázatát, hogy az illető egy méhecske.

Mesélő

És már kapaszkodott is a fára. És kapaszkodott és kapaszkodott és miközben kapaszkodott, egy kis dalt dúdolgatott.

Micimackó

Erdei körökben az a nézet, hogy a medve szereti mézet, ez nem csak afféle szerény vélemény, ez tény, tény, tény.

Mesélő

Már majdnem egészen fönt volt, de amint rálépett az egyik ágra...
RECCS!

Micimackó
Segítség!

Mesélő

Micimackót nem olyan fából faragták, aki könnyen föladja. Szerintetek hogyan tudja egy csekély értelmű medvebocs megszerezni a mézet?

Ejtőernyővel
ereszkedjen le!

Kötelet dobjon
fel!

Tapasztalataink:

A gyerekek rendkívül élvezik a közös ötletelést. Hagyni kell minden bolondos elképzelést. Nem szabad lehurrogni, bármilyen elvetemült elgondolással állnak elő a gyerekek.

Ha kék, akkor a kék éghez hasonlít.

Ha zöld, akkor a fa lombjához hasonlít.

Mesélő

Micimackó elment Róbert Gidához, és egy léggömböt kért tőle. Nagyon örült annak a léggömbnek, amit kapott, mert ezzel könnyedén fel tud repülni, megszerezni a mézet és a méheket is be tudja csapni. A helyzet az, hogy Róbert Gidának két lufija volt: egy kék és egy zöld. Szerintetek melyiket választotta Micimackó és miért? Ha kéket, akkor miért? Ha a zöldet, akkor miért?

Mesélő

Róbert Gida kék színű léggömböt adott, olyan színűt, mint az égbolt.

Róbert Gida

Micimackó, nem gondolod, hogy téged észrevesznek a méhek a léggömb alatt?

Micimackó

Talán igen, talán nem. Ezeknél a méheknél sohase lehessen tudni. Tudod mit, majd igyekszem úgy hatni, mint egy kis fekete felhő. Ez megtéveszti őket.

Mesélő

Micimackó bemászott egy pocsolába, jól meghempergőzött benne, míg olyan nem lett, mint a csibor. Ezután belekapaszkodott a léggömbbe, és lassan felemelkedett.

Info:

*Csibor: nagyméretű, fekete vízibogár.
(Grétsy–Kemény szerk.:
Képes Diákszótár, Akadémiai Kiadó, Bp. 1992)*

Minek látjátok, gyerekek, így alulról nézve Micimackót?

Sárpacának.

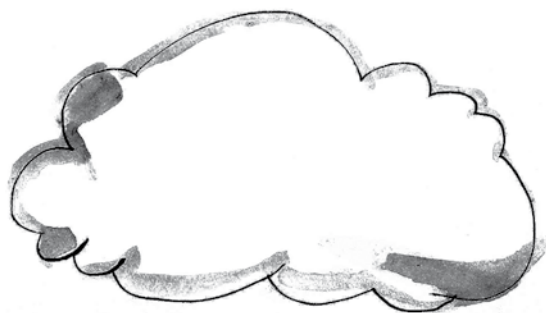
Egy csöpögő, sáros medvének.

Micimackó

Hát nem olyan vagyok, mint egy kis fekete felhő a kék égen? Áúú... Csak attól tartok, hogy a méhek gyanítanak valamit. Valami azt súgja nekem, hogy gyanakozanak! Ezeknél a méheknél nem lehessen tudni...

Mesélő

Micimackó egyre szorultabb helyzetbe került, és szorultságában egy kis dalt énekelt.



Micimackó

„Megmondták a költők régen,
legjobb kis felhőnek lenni az égen,
szemem ezért ragyog,
mert én egy kis felhő vagyok.”

Tapasztalataink:

Kicsit hosszúnak tűnik ez a mesélős felvezető szakasz. A gyerekek ezt nem így érzik, nagyon élvezik a közös gondolkodást, a változtatás lehetőségét a mesében. Sokan ismerik a történetet, de itt érvényesülhet az is, aki nem ismeri és az is, aki igen. Minden ötlet és ismeret érték ebben a folyamatban.

Mesélő

És mivel a méhek még mindig gyanakodtak, Micimackó úgy gondolta, legjobb lenne leszállni.

De hogy sikerülhet ez mackónknak?

Kormányozza egy faághoz,
és akkor kilyukad a léggömb!

Engedje el a
madzagot!

Csúzlival ki kell
lőni a lufit!

Hozzon neki valaki
létrát!

Mesélő

Róbert Gidának volt egy parafa dugós puskája. Így Róbert Gida lőtt, és végre sikerült eltalálni a léggömböt.

Micimackó megmenekült, csak a popsiján találta el a dugó.

Látogatás Nyuszinál



Ez a feladat a könyv 2. fejezetét eleveníti fel, melyben Micimackó beszorul Nyuszi házába. A gyerekek a különböző szereplők bőrébe bújva eljátsszák a jelenetet, ám hagyatkozhatnak a fantáziájukra, nem szükséges az eredeti eseményeket követniük.

Eszközök, kellékek:

- A korábban bemutatott díszlet
- Nyuszilak dobozokból, kis székekből vagy egyéb elemekből

Szereplők:

Mesélő

Micimackó

Nyuszi

A játék menete

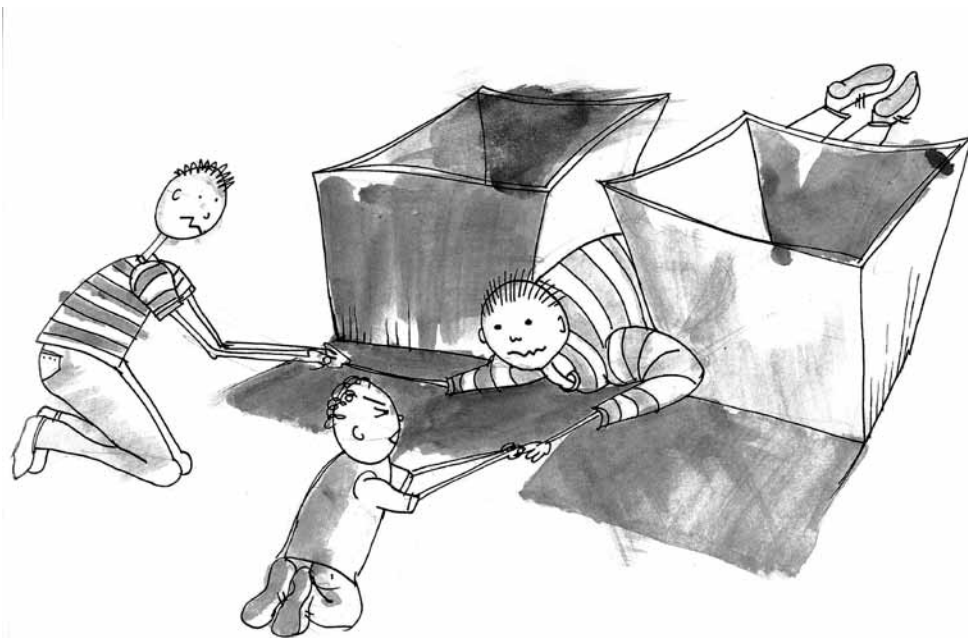
Mesélő

Egy szép nap Micimackó elindult az erdőbe sétálni és valamiharapni valót keresni. És miközben sétálgatott, egy kis dalt dúdolt.

Micimackó

Trallala, trallala, pritty, pretty, prütty.

Ha hézagos műveltségem nem hagy cserben, akkor ez a bucka Nyuszi jelenti, a Nyuszi pedig jó társaságot és valami harapnivalót jelent.



A két kiválasztott gyerek elhelyezkedik a díszlet előtt és mögött, majd a könyv 2. fejezete vagy a rajzfilm alapján, esetleg saját feltevésekből kiindulva játsszák el a jelenetet.

Tapasztalataink:

Rendkívül kreatívan és szeretettel bújnak a szerepekbe a gyerekek. Megkérjük a többieket, hogy irányítsák a történeteket. A foglalkozás-vezető szolítására elmondhatják, hogy szerintük minek kell történnie.

Micimackó

(bekopogtat Nyuszihoz)

– Itthon vannak, kérem szépen?

Hova tűnt Füles farka?



Ez a feladat a regény 4. fejezetét kelti életre, egy rejtély megoldását élhetik át a gyerekek.

Eszközök, kellékek

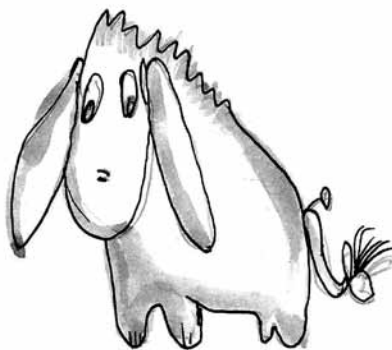
- A korábban bemutatott díszlet
- Papírfa/doboz, mely Bagoly lakhelye
- Csengőzsinór
- 2 db tábla KRM KPGTTNI H ZT KRJ HGY KNYSSK és H NM KRJ HGY KNYSSK KRTEK CSNGTNI feliratt

Szereplők:

Mesélő

Micimackó

Füles



A játék menete

Mesélő

Micimackó arra sétált, ahol Füles az erdőnek egy árnyékos sarkában állt, lógatva a fejét szomorúan. Szomorúságának oka, hogy elveszett a farka! Micimackó megígérte Fülesnek, hogy megkeresi. Első dolga az volt, hogy elmenjen Bagolyhoz tanácsot kérni.

A papírból készített fák közül az egyik Bagoly lakhelye, ahol egy jelzett ajtó van rajzolva. Az ajtó felett egy felirat található. A csengő zsinórja Füles farka.

Felirat: KRM KPGTTNI H ZT KRJ HGY KNYSSK

A csengő alatt másik felírás ékeskedett:

H NM KRJ HGY KNYSSK KRTEK CSNGTNI

Micimackó Bagoly házánál fejét vakargatva nézi a feliratot. A feliratok jelentését a gyerekeknek kell megfejteni:

KÉREM KOPOGTATNI, HA AZT AKARJA, HOGY KINYISSÁK

HA NEM AKARJA, HOGY KINYISSÁK, KÉRETIK CSENGETNI

A megoldás után: Micimackó felismeri a csengőzsinórban Füles farkát.



Micimackó

De hisz ez a Füles farka!
Ki találta meg Füles farkát,
talán Ferkó, Mickó, Lackó?
Egyik se!
Én találtam meg, Micimackó!

Feladat: Mutassátok meg mozdulatokkal, hogy örült Füles a farkának!

Malacka, a hős



Ebben a feladatban a *Micimackó kunyhója* 8. fejezetének egyik jelenetét játsszák el a gyerekek, miközben a mű alapján vagy saját leleményüket használva megoldást keresnek a felmerülő problémákra.

Eszközök, kellékek

A korábban bemutatott díszlet

Szereplők:

Mesélő
Micimackó
Malacka
Bagoly



A játék menete

Mesélő

Micimackó és Malacka vendégségbe ment Bagolyhoz.

Bagoly szeretett sokat beszélni, főleg rendkívüli családjáról, az ük ük apjáról, a... Bagoly éppen rámutatott egy családi képre, amikor recsegés-ropogás, dübörgés támadt, a fa kicsavarodott, és Bagoly lakhelye a viharban lezuhant.

Micimackó

Vigyázz, vigyázz! Ingaóra, el az utamból! Malacka, hisz én rád esek!
Ajajaj! Te, Bagoly, mindig a mennyezeten tartottad a leveles szekrényt?
Az ablakot meg idelent?
Arcom földre nyomódik
Akrobatának ez semmi
Ám egy derék medve?
Annak csak nincs kedve
Szék alá nyomódni.

A megoldás:

Malackát (aki ugyan nagyon gyáva) az ott lévő kötéllel felhúzzák a leveles szekrényig, mert ő kifér a résen, és tud hozni segítséget.

Mesélő

Nagy baj történt, amint hallottátok. A viharban Bagoly háza a fával együtt eldőlt. A ház ablaka a földre került, az ajtó pedig a mennyezetre, az ajtón csak egy kis rés van, ahol a leveleket bedobják. Szerintetek hogy tudnának kimenekülni a bent rekedt állatok? Nincs létra, nincs semmi, kivéve egy kötél. Talán ez segíthet! Ötletek, javaslatok, tervek meghallgatása.

Hősköltevény Malackáról



Az előző feladathoz kapcsolódik: írjatok négyes csoportokban verset Malacka hősi tetteréről!



Tapasztalataink:

Csetlő-botló kis versek születnek a közös alkotásból. Rímek is csak ritkán sikerednek, de annál nagyobb a lelkesedés és az öröm, az alkotás öröme. Ez a végszó, az alkotás öröme. A gyerekek felolvassák az alkotásokat, és mindenkit megtapsolunk, örülünk az együttlétnek.

A NAGYVILÁGBAN RÓKASZEMMEL

Fekete István: *Vuk* című regényének feldolgozása

A foglalkozás kerettörténete az általános iskola 4. osztályában választható irodalmi olvasmányként. Az itt leírt feldolgozást abban az esetben lehet alkalmazni, amennyiben az osztály már elolvasta a művet. Jó, ha a folyamatos feldolgozás tanórán már megtörtént, és így ezt az órát mintegy a téma lezárásaként használhatjuk fel.

„Nyomozó”



E feladat célja, hogy a gyerekek párosítsák az állatok és lábnyomuk képét.

Eszközök, kellékek

- Az osztály létszámával megegyező mennyiségű lábnyomkártya.
- Esetleg gólyát, békát, nyulat és sünt ábrázoló kép/rajz.

A játék menete

A kártyákból az osztály minden tagja húz egy-egy lapot. Az azonos lábnyomkártyát húzó tanulók alkotnak egy csoportot. A táblára vagy papírlapokra felírjuk az állatok neveit, esetleg kirakjuk a képüket.

Feladat: Döntétek el, hogy a táblára írt állatnevek közül melyik lehet az állatok húzott lábnyom párja!

Döntés

A döntés születhet csoportmunkában, de kooperatív technikával is. A csoporton belül 2-2 fős megvitátást indukálunk. A döntés lezárása a csoporton belüli csoportok egyeztetésével történik.

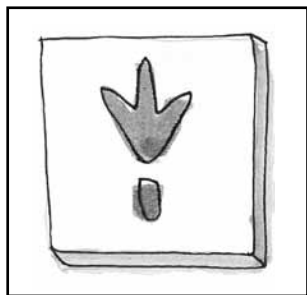
A választás közös döntés!

Tapasztalataink

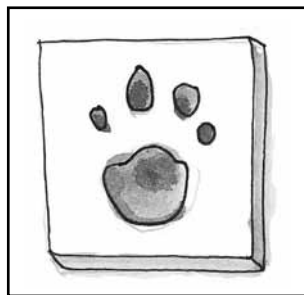
A táblák nagy segítséget nyújtanak a választáshoz, így a döntés hamar megszületik.

Minden csapat a megtalált állat nevét fogja viselni ezután.

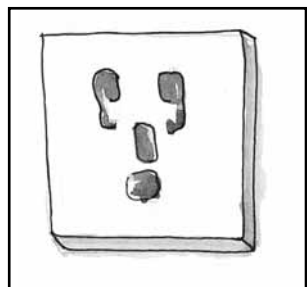
Kártyák



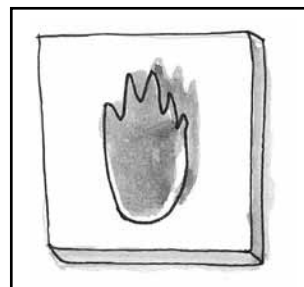
gólya



nyúl



béka



sүн

Kérdezz – felelek



Az előző feladat során alakult 4 csapat játszik tovább. A regényre vonatkozó kérdésekre válaszolnak a gyerekek.

Eszközök, kellékek

Az itt közölt kérdéssor, mely tetszés szerint bővíthető

A játék menete

A feladat többféle módon valósulhat meg:



Kör a körben

A kérdések mind a négy csoportnak szólnak. A válaszokat csoportonként csoportmunkában válaszolják meg írásban a gyerekek. A lehetséges jó válasz közös döntés végeredménye lesz.

Közös döntés

1. Lehetséges egy meghatározott irány betartása mellett megszólaltatni a csoport tagjait, önálló munkában.
2. Lehetséges a megszólalás szabadságát figyelemben tartani és engedni.
3. Lehetséges az egyéni válasz leírása, és a többségi véleményt kialakítani a véglegesítés fázisban.

Tipp

A döntéshelyzet kérdésenként változhat.

Jó, ha egy döntéshelyzetet tartatunk be a gyerekekkel.

Tapasztalataink:

A szabad megszólalás technikánál, ha nem elég érett a csoport, a döntéshelyzeteknél az „erősebb győz” alapon alakulhatnak a választások a válaszadásnál.

Megoldások

1. „Úgy menj a saját várakozásba, mintha másé lenne.”
2. a Hold
3. Vuk Karaknak
4. A papírt, amit a vadász rakott az odú szájába.
5. A vadász mondta, amikor a kicsi Ínyt megtalálta élve.
6. Cselét

Kérdések

1. Mi a rókák törvénye?
2. „Ha a Hideg Fény újra felszáll, elmegyünk innen.” Mi az a Hideg Fény?
3. Ki mondta kinek?
„Ne menj el, tudom, én vagyok a fiatalabb... de ne menj el! A villámló botok nem itt dörögnek.”
4. Mit nevezett Íny, Vuk anyja „rém”-nek?
5. Ki mondta?
„Jól van – dörmögött–, talán Te helyrehozod, amit apád elrontott.”
6. Kit vezetett Vuk a barlangjába, amikor már öreg volt a hó?

Keresztellenőrzés

A foglalkozásvezető frontálisan közli a jó válaszokat.

A csoport egyik tagja ellenőrzi a másik csoport megoldásait.

Párosító



E feladat célja, hogy a gyerekek párosítsák a regényben szereplő állatneveket és állatfajokat.

Eszközök, kellékek

- Csapatonként egy állatneveket tartalmazó kártyacsomag
- Csapatonként egy állatfajokat tartalmazó kártyacsomag

A kártyacsomagokat különböző színnel készítjük el (pl.: állatnevek = kék, állatfajok = piros)

A játék menete

Összekeverjük a két kártyacsomagot és csapatonként szétosztjuk mindkettőt.

Feladat: Az összekevert, különböző színnel írt kártyacsomag lapjait értelem-szerűen illesszék egymás mellé!

A megoldások ellenőrzéséhez ezúttal is a keresztellenőrzés módszerét alkalmazzuk.

Tapasztalataink

A keresztellenőrzést szeretik a gyerekek, mert igazságosnak tartják

Tipp

A feladat elkezdése előtt a gyerekek figyelmét fel kell hívni arra, hogy a legpraktikusabb, ha az egyik színt egymás alá rendezik, és akkor könnyebb a hozzárendelés.

Kártyák

CIN	EGÉR
CSÍ	FECSCKE
FÜSTÖS	RIGÓ
GEGE	LIBA
KURRI	KAKAS
LUTRA	VIDRA
CSIRIK	MENYÉT
CSÁM	DISZNÓ
VAHUR	KUTYA
SZÍ	KÍGYÓ
TÁS	KACSA
CSÚSZ	GYÍK
RÁ	VARJÚ
NYAU	MACSKA

Névadó



Az előző feladatban az írói kreativitásra, az állatvilág megfigyelésére, hívójelek és jellegzetes hangadásra alapuló becézett névválasztására hívtuk fel a figyelmet. Ebben a feladatban a látszólag könnyű „névadás” kipróbálása történik játékos formában.

Eszközök, kellékek

12 db kártya, mely a regényben nem szereplő állatfajokat tartalmaz

A játék menete

Minden csapat 3 db kártyát húz. A csoportok által kihúzott állatnevek nem szerepelnek Fekete István: *Vuk* című regényében.

Feladat: Adjatok ezeknek az állatoknak fantázianeveket!

A nevek választása csendben történjen, hogy a másik csoport véletlenül se hallja meg, hogy mi-
ben gondoltok!

Legyetek kreatívak, gondoljatok a kapott állat tulajdonságaira, élőhelyére stb.!

Olyan nevet válasszatok, ami alapján az állat felismerhető lesz mások számára is!

Legjobb, ha a csoport minden tagja először magában gondolkodik, és leírja a javaslatait.

A javaslatok közül a legjobbnak vélt nevet közös döntéssel válasszátok ki!

A név állhat több szóból: pl. Hosszú nyakú pata = Zsiráf

A játék 2. lépése a párbaj. Kisorsoljuk az egymással párbajozó csapatokat, és kezdődhet a játék.

Feladat:

A közös döntések alapján választott fantázianevek közül az elsőt hangosan közöld a párbaj ellenfeled csapatával. Ha sikerül kitalálniuk a kártyán kapott állatnevet, mindkét csapat sikert könyvelhet el magának. A következő körben a másik csapat kapja meg a kitalálás lehetőségét.

Tapasztalataink

A fantázianevek kitalálása nehéz feladat a gyerekeknek. Általában ismert rajzfilm figurák, mesékből népszerű becenevek kerülnek elő a tarsolyból.

Érdeemes az önálló fantáziát takaró munkákat, neveket megdicsérni.