

Kedves kis Barátom!



Fogadjunk, hogy mindjárt nevetni fogsz! Ugyanis nincs annál viccesebb, amikor Packa és Züzü zselé zsuzsut játszanak. Most pedig épp erre készülnek. Hogy mi az a zselé zsuzsu? Mindjárt elmesélem!

Packa a narancs színű űrszelével, Züzü pedig a zölddel szokott játszani. De sajnos sosem bírják ki veszekedés nélkül, hacsak....hacsak nem segítesz! Eszembe jutott valami!

Ha te ügyesen

azzal idevarázsolhatod a manóbékítő varázsport, és beszórhatod vele őket, hátha egyszer az életben tényleg a játékra tudnak figyelni!

Ha pedig még azt is megtennéd, hogy

minden ügyességed után dobhatna egyet a két kópé az űrszeléssel és akié messzebb ment, az előre csúszhat egyet az űrcsúszkán. Mert ez a zselé zsuzsu lényege. Aki pedig odaér a Bigyuszra, az felmehet a kilátóba, hátha megpillantja a híres kívánság csillagot. Márpedig aki meglátja, annak teljesül egy kívánsága. Tudod az űrmanók mit szeretnének? Packa el szeretne jutni a Málnára, mert ott csupa málnás finomság van, és neki az a kedvence. Züzü pedig az Aquariuszra szeretne menni, hogy lógathassa a lábát az űrvízbe a pálmafa alatt, miközben az elszálló űrhajókat nézi.

Ugye segítesz nekik!

Ha van kedved, meglepheted őket egy űrkomppal is, hogy gyorsabban oda juthassanak álmaik helyszínére! Ehhez nem kell mást tenned, csak

és máris ott terem mellettük. Ugye, nem is nehéz? Számítunk rád!

Szeretettel ölel űrmanó barátod: Pocak



Előkészületek a szülő részéről

Helyezd Züzü és Packa figuráját az M-bázishoz, a két űrzelét pedig a levél leírása szerint melléjük. A Csillagpor és az űrkomp korongját pedig tedd a titkos zsákba.

A manólevél kiegészítése

Fogalmazd meg, milyen kérést teljesítve tudod gyermeked viselkedését a kívánt irányba mozdítani és fejleszteni. Például türelmesség fejlesztése esetén kérheted gyermekedtől, hogy bosszankodás helyett próbáljon meg segítséget kérni és közösen megoldani egy számára nehéz feladatot. Minden ügyes próbálkozással sikerül manóbékítő varázsport varázsolnia, vagy odavarázsolni az űrkompot (lásd a mesében).

Írd bele a kérése(i)d a kipontozott vonal(ak)ra. 3-5 éves gyermeknek elég egy kérés és rövidebb játékidő (1-3 nap), 5-10 éves gyermekkel a bővített mese szerinti egy hetes játékmenetet ajánljuk. 2-3 éves kisgyermeknek egyszerűbben, saját szavaiddal is megfogalmazhatod a manólevél tartalmát és a teljesítendő kérést.

A játék irányítása:

Gyermeked első feladata az lesz, hogy ügyességével megszerezze a varázsport, ami segít majd a két űrmanónak békésen játszani. Ha ez sikerült, tedd a varázsport a manók mellé, majd szórjátok be őket és máris kezdődhet a verseny. (Tégy úgy, mintha felcsippentenél a varázsporból és rászórnád a manókra!)

Hol az egyik, hol a másik manót kell majd gyermekednek előre segítenie a csúszkán, úgy, hogy ügyességétől függően annyi szakaszt toljátok előre az adott manó űrzeléjét, amennyire igyekezett, és amennyire sikerült jól megoldania a kívánt helyzetet. Ha egyformán ügyes minden alkalommal, akkor a két manó fej-fej mellett halad, ha egyszer ügyesebb, máskor kevésbé, akkor az épp soros manó zseléje többet vagy kevesebbet halad előre. Ez lehetőséget ad arra, hogy saját magával versenyezzen, azaz a manókkal való együttérzés motiválja arra, hogy legyőzze önmagát, és mindig ügyesen megoldja a kívánt helyzetet.

Játszhattok úgy is, hogy ha ügyes volt, leveheti a tábláról a két zselé korongot és egy asztal lapján egymás mellől elpöckölheti őket. Amelyik manó korongja ment messzebbre, az a manó léphet egyet előre. (Ezt biztos nagyon élvezik majd a gyerekek, ezért nagyon motiváló lehet, de inkább nagyobbak tudják már úgy irányítani az ujjukat, hogy el tudják pöckölni a korongot.) Ebben az esetben a manók lépegetnek a pályán és a zselék mindig visszakerülnek az M-bázisra, a következő "dobásig".

Ha a manók elérik a Bigyuszt, választhattok, hogy tovább játszatok és ugyanígy ügyességek után mindig lépegetve juttatjátok el őket álmaik helyszínére, vagy egy ügyesség fejében azonnal ott teremnek az áhított bolygón. Ezzel szabályozhatjátok a játék hosszát.

További tippek a sikeres játékhoz

Testvérek játéka esetén célszerű úgy játszani, hogy a tesókat is beszórjuk a békítő varázssporral és előre tisztázzuk, hogy ez nem az ő versenyük. Sőt, a manóik csak úgy juthatnak előre, ha ők összefognak és mindketten ügyeskednek a feladataikban. Célszerű különböző feladatokkal megbízni őket, (vagy épp az együttműködést adni feladatba) és úgy játszani, hogy felváltva pöckölhetnek, és léphetnek, ha felmutattak egy jócselekedetet, majd azzal a manóval lépnek előre, amelyiknek messzebbre ment a zseléje. (Azaz egyik körben az egyik pöcköl, másik lép a manóval, a másik körben másik pöcköl, egyik lép a manóval.) Így mindenkinek jut szerep, és mégsem egymást kell legyőzniük.



További tippekért, trükkökért olvasd el módszertani útmutatónkat, amit a www.plukkido.hu/modszertan oldalon érsz el. Ha kérdésed van, csatlakozz a facebook-on a Plukkido esetmegbeszélő csoportba vagy kérdezz közvetlenül a tervezőktől az info@plukkido.hu címen.