

Hahó kis Barátom!



Te láttál már igazi manót? Hát segítő manót? No, akkor jól nyisd ki a szemed, mert épp itt áll előtted egy! Én vagyok az Titta, személyesen! Most érkeztem Meseerdőből, de nem egyedül jöttem ám, magammal hoztam a barátaimat is: Tittit, a világ legkedvesebb manólányát, és barátait: Mimit és Momót. Fülit, a remek szimatú, foltos kutyust, Prézlit, a kotnyeles cicát, Babuh-t, a bölcs baglyot és Csiripet, a kis cinkét. Ők is elkísértek, mert szörnyen kíváncsiak voltak, milyenek az embergyerekek és már buzgott bennük a tettvágy, hogy segítsenek valakinek vidámabbá tenni a napjait. Persze most nem látod őket, ha jól sejttem, de ha segítesz nekem egy két dologban, én is segítek neked, és megígérhetem, ha rajtam múlik, találkozni fogsz mindannyiukkal! Afféle jó manó szokás szerint, csak akkor válnak láthatóvá, ha varázslat van a levegőben. És tudod milyen varázslat mozgatja a dolgokat Meseerdőben? Eláruljam? No, gyere csak közelebb, a füledbe súgom: Az ügyesség! És én úgy hallottam, te nagyon ügyes vagy, ugye? Neked gyerekjáték lesz előcsalogatnod őket! Nemsokára írok majd neked. Aztán ügyes légy és ne feledd: ezután száz kaland és Manóföld legvidámabb csapata vár rád minden nap!

A következő találkozásig is szeretettel ölel: Manó barátod



Előkészületek a szülő részéről

Tedd a játéktáblát egy olyan központi helyre, ahol gyakran rápillanthatsz, és mondd el a gyermekednek, hogy ez egy olyan csodás varázsablak, amin keresztül beláthat a mesevilágba. Beszélgetsetek róla, vajon kik lakják ezt a különleges világot és miért nyílt itt ez az ablak? Ha sikerült felkeltened a kíváncsiságát, kerüljön fel a manó korongja a táblára, majd érkezzen meg a levele is.

A játék irányítása

Miután felolvastad a bevezető manólevelet, játsszatok néhány napig úgy, hogy nem adsz konkrét feladatot, de mindent visszajelzel a figurák segítségével, amiben ügyes (pl. szépen evett, egyedül öltözött fel, kedves volt a testvérével, stb.). Gyermeked ügyessége nyomán jelenjenek meg sorban a játék szereplői. Elhelyezheted a figurákat a táblán akkor, amikor nem látja, de elrejtethed őket a titkos zsákban is, hogy onnan kihúzva, előtte tedd fel a korongokat a táblára, elmondva közben, hogy milyen jótettével csalogatta ide.

Választhatsz a bevezetéshez egy kerettörténetet is a kész manóleveleinkből, így egy adott történet eseményeit követve változhatnak a dolgok a gyermek jótettei nyomán. A manók még minden jóra figyelnek, anélkül, hogy feladatot adnának a gyermeknek. Minden alkalommal beszéljétek meg, hogy épp mivel sikerült megörvendeztetnie a figurákat és milyen varázslat történt emiatt. Így könnyebben megérti majd, hogy a valós viselkedése hatással van a mese szereplőire és a történetek alakulására. A bevezető levéllel való játék célja, hogy gyermeked megismerje és megkedvelje a figurákat, kialakuljon az a bizalmas légkör, amiben a játék célt ér majd.

További tippek a sikeres játékhoz

A bevezető játék előtt gondold át, melyek a leggyakrabban előforduló problémák, milyen helyzeteket szeretnél könnyebbé tenni a játék segítségével vagy milyen irányba szeretnéd terelni gyermeked viselkedését.

A későbbiekben fókuszálj arra, hogy észrevedd, ha ezekben a helyzetekben jól mennek a dolgok és mindig olyankor adj visszajelzést a játék segítségével!

Értékelj az apró sikereket, az erőfeszítést, a próbálkozást is. Elismerésednek, bizalmasnak adj hangot a figurákon keresztül. Pl.: Lépjen előre egy figura, mondjon valami kedveset vagy küldjön meglepetés korongot a játéktáblára.

Nagyon fontos, hogy a probléma hiányát is észrevedd! Például, ha a játékon való civakodást szeretnéd enyhíteni, akkor dicsérj, amikor épp vita nélkül tudnak közösen játszani.

Ha mégis nemkívánatos viselkedés kerül előtérbe, akkor is emlékeztetheti a figura a gyermeket, hogy korábban milyen ügyesen oldotta meg ezt a feladatot, és ő ennek mennyire örült. Vagy megdicsérheti őt azért is, hogy ilyen sokáig nem volt gond az adott helyzetben. (Pl.: Milyen sokáig kibírta veszekedés nélkül.)

Testvérek játéka esetén megoszthatjátok a küldetés feladatait, vagy megbeszélhetitek, hogy közös ügyességükkel mozdíthatják meg a korongokat.

A játék keretein belül csak pozitív visszajelzést adj! Sose essen le korong vagy lépjen vissza figura! Sose teremts versenyhelyzetet! Testvérek játéka esetén a gyerekek fejlődését önmagukhoz mérd! A hangsúly mindig az együttműködésen, egymás segítésén, és azon legyen, hogy mindannyiuk erőfeszítésére szükség van a közös cél eléréséhez.

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