

Kedves kis Barátom!



Képzeld mi történt! Csirip és Babuh épp a Meseerdei Dalnok Verseny döntőjére készültek, amikor Csirip, aki a fő szólamot énekelte volna hirtelen berekedt. Most csak halk köszörülés, nyöszörgés, korgogás hallatszik ki a torkából, amikor énekelni akar.

Rettenetes! Beláthatod, így esélyük sincs nyerni. Ám ha te segítenél, és ügyesen

akkor odaküldhetném nekik a varázskönyvemet és abból aztán villámgyorsan kikereshetnének néhány torokgyógyító varázsigét, hogy le ne késsék a döntőt.

Persze ha megtalálják, az még nem elég. Meg is kell szerezni a hozzávalókat, amit a varázskönyv ír, hogy visszatérjen Csirip hangja. A te jócselekedeteid segíthetnek ebben, hiszen ha te

azzal mindig megszerezhetsz egyet a könyvben leírtakból. De ez neked gyerekjáték lesz! Ugye?

Kérlek, siess! A zsűri már a helyén ül. Mindjárt kezdődik a verseny!

Szeretettel ölel: Manó barátod

Előkészületek a szülő részéről

Tedd a két madár figuráját az öreg tölgy alá, a varázskönyvet pedig a titkos zsákba. Készítsd be az alma, körte és a virág korongokat.

A manólevél kiegészítése

Fogalmazd meg a kérésedet a gyerekek életkorának, fejlettségének és az aktuális problémátnak megfelelően. Ügyelj rá, hogy se túl nehéz, se túl könnyű ne legyen! Pl.: együttműködésre motiválásnál kérheted, hogy pakolja el a játékait, ha már nem játszik velük.

Írd be a kéréseidet a kipontozott vonalakra. Kisebb (2-4 éves) vagy a játékkal még csak ismerkedő gyerekeknek elég egy egyszerűen megfogalmazott kérés és rövidebb játékidő (1-3 nap), nagyobb (4-8 éves) vagy a játékot már jól ismerő gyerekeknek befogalmazhatsz több kérést is. Kisebb gyermekeknek saját szavaiddal mondd el a manólevél tartalmát és a teljesítendő kérést.

A játék irányítása

Gyermekek feladata, hogy ügyességeivel megszerezze a varázskönyvet, az almát, a körtét és a virágokat. Amikor ügyeskedett a levélben megfogalmazott területen, kerüljön a táblára a varázskönyv korongja, (vagy, ha úgy játszottok, akkor engedd, hogy ő húzza ki a korongot a titkos zsákból és feltegye azt a táblára). A madarak rajtad keresztül megüzenhetik, hogy mit ír a könyv, mit kell megszereznie, amitől a meggyógyulnak (pl.: alma / körte / virág). Ezután azokat is tedd a kis zsákba! Gyermekek minden ügyességével jusson hozzá egy hozzávalóhoz. Ha pedig minden megvan, akkor a madarak repüljenek a fa tetejére énekelni.

További tippek a sikeres játékhoz

A játék ideje rugalmasan változtatható azzal, hogy hány alapanyagot kell megszereznie a varázslathoz gyermekednek. Ezen kívül, ha úgy érzed, hogy szükség van még a játék hosszabbítására, lehet az is feladat, hogy jócselekedeteivel jutassa ágról-ágra feljebb a madarakat, hogy időben odaérjenek a fa tetejére, mire kezdődik a verseny. Ha ezt választod, ne feledd beleírni a levélbe!

A két madárral való játék jó alkalom, hogy testvérek is egyszerre játsszanak. Ha így tesztet, akár lehet mindkét madár beteg, és persze figyeljete rá, hogy egyenlő számú, de eltérő "gyógyszert" kelljen megszerezniük a gyógyításukhoz! A varázskönyv megszerzését pedig köthetitek olyan feltételhez, amit mindkettőjüknek teljesítenie kell, ha meg akarják szerezni.

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