

Kedves kis barátom!



Tudtad, hogy Cirmi is óvodába megy ma? Bizony ám! Igazi cicaoviba! De kicsit bártortalan szegény, ezért téged kérlek, hogy segíts neki! Úgy hallottam ugyanis, hogy te rendkívül ügyes vagy! Ugye? Neked gyerekjáték lesz bátorrá varázsolnod ezt a félős cicust! Ugyanis valahányszor te bátran odamész egy kisgyerekhez, vagy megnézel egy játékot, Cirmi is kap egy adag bátorságot a tiédből, és akkor ő is oda mer menni játszani bárkivel és bármivel. De van még valami, amivel segíthetsz neki: ha sokat mesélsz neki a te ovidról!

Ha meghallja, micsoda izgalmas dolgok történnek nálatok, olyan kíváncsi lesz, hogy minden félelmét legyőzi! Tudod mit, ha ügyes vagy, akkor a kötélpálya végére varázsolok egy nagy tál meleg tejet Cirminek, amihez minden nap egy kicsit közelebb juthat majd, ha ő is bátor volt az oviban.

Cserébe a segítségédért pedig délutánonként megtudhatod, hogy mi történt a cicaoviban. Mindig a titkos zsákba rejtem majd azt a dolgot, ami Cirminek a legkedvesebb játéka volt aznap! Ha hazaértél, megbeszélhetitek majd, ki milyen kalandokat élt át.

Jujj, de izgalmas!

Szeretettel ölel: Kismanó barátod



Előkészületek a szülő részéről

Helyezd a cicus figuráját a játéktáblára a kötélpálya egyik végébe. A titkos zsákba készíts be egy korongot ami Cirmi aznapi kedvenc játéka lesz majd (pl.: lufi, trambulin, furulya, de akár egy falevél is lehet). A piros vödör korongját pedig helyezd készenlétbe, ez lesz a meleg tej.

A játék irányítása

Gyermekek feladata ügyességével megszerezni a tejet és segíteni Cirminak végig sétálni a kötélpályán. Első alkalommal, mikor gyermeked ügyesen ment az óvodába, kerüljön fel a vödör korongja a kötélpálya cicától távolabbi végére. Majd pedig ezt követően minden nap egy kicsit mozduljon közelebb a cica a kötélen. Ha gyermeked mesél is a napi történésekről, akkor engedd neki, hogy húzzon egyet a titkos zsákból és felrakja a tábla tetszőleges helyére. Beszélgethettek is a húzott korongról, hogy vajon miért pont ez volt aznap Cirmi kedvence, miket játszhatott vele.

A mesélést semmiképp ne erőltesd, előfordulhat, hogy épp nincs kedve de később, mikor eszébe jut valami, akkor be fog róla számolni.

További tippek a sikeres játékhoz

Tersvérek játéka esetén úgy is játszhatjátok, hogy a manócska minden ügyes nap után a játék mellé varázsolhat egy létraelemet is, amiből a gyerekek pénteken építhetnek belőle valamit a cicának. A hét folyamán az egyik gyerkőc szerzi meg ügyességeivel a létrákat, a másik pedig előre segíti a kötélpályán Cirmit.

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 esztmegbeszélő csoportba vagy kérdezz közvetlenül a tervezőktől az info@plukkido.hu címen.