



MY IMAGINARY WORLD! The Doll's House

Az én képzeletbeli világom! - Babaház

A Babaház csak arra vár, hogy felfedezzétek! A csomag tartalmaz egy háttérként szolgáló posztert a bútorozatlan babaházról, a berendezéshez szükséges tárgyakat, szereplőket és hozzájuk felragasztható szemeket.

A játék darabjaival megalkothatjátok a saját kitalált helyzeteket és történeteket, ezáltal fejlődik a kreativitásotok és bővül a szókincsetek.

1. A karakterek azonosítása

Sorakoztassatok fel minden darabot, és a gyerekek oldják meg a mini kirakós feladványokat. Amikor minden készen áll, a gyerekek nevezzék meg a karaktereket és a tárgyakat egyesével.

A felnőttek úgy győződhetnek meg arról, helyes volt-e a megnevezés, hogy rákérdéznek. Pl.: „Hol van a konyha?”

A szavak tartós tanulásához érdemes többször, akár nyílt kérdésekkel is visszaellenőrizni a szót. Pl.: „Hogy hívják ezt a tárgyat?”

2. Helyzetek kitalálása és leírása

Ettől kezdve a gyerekek szabadon alkothatnak történeteket a meglévő karakterekkel. Kezdetnek válasszatok két szereplőt és néhány tárgyat. A történetet rövid mondatokkal íjátok le. Pl.: „A lány leül a kanapéra.” Hagyjuk a gyerekeket kibontakozni, de ne felejtsek el mindig hangosan megnevezni az adott szereplőt vagy tárgyat.

A nehézség növelhető több szereplő vagy tárgy bevonásával, vagy akár a mondatok részletezésével. Ha a szereplőket elnevezzük, a játék még stimulálóbb és élvezetesebb lesz.

A helyzetek leírása előkészíti a történetalkotást. Éppen ezért nem szabad sajnálni az időt az egyszerűbb fázistól, és nem szabad sürgetni a gyerekeket.

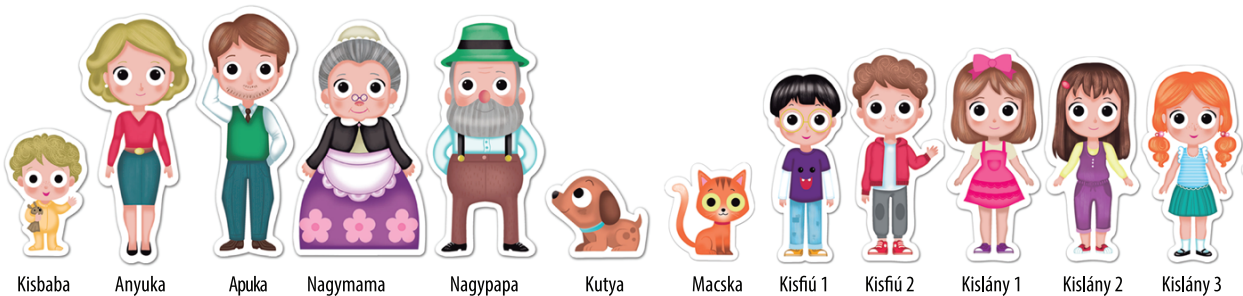
Ha már a gyerekek jól ismerik a karaktereket, a helyzetek átkerülhetnek a Babaház poszterre. Itt a helyek felismerése és megnevezése tovább nehezíti a játékot. Próbáljuk meg elhelyezni az összes szereplőt és tárgyat a poszteren.

3. Történetek megalkotása

A történetekhez minden elemet felhasználhatunk. A játék darabjai kerülnek majd a tündérmese alkotóelemeinek helyére (hős, varázstárgy, antihős, stb. - Vladimir Propp orosz gondolkodó kategóriái alapján, erről bővebben Propp: A mese morfológiája című írásában olvashatsz).

Természetesen a tündérmesékben nem muszáj egyidejűleg megjelennie minden elemnek. Első lépésként válasszunk néhányat ezekből, a többit pedig fokozatosan vonjuk be a játékba. A történetek kitalálását párhuzamosan rajzolással segíthetjük elő.





Kisbaba

Anyuka

Apuka

Nagymama

Nagypapa

Kutya

Macska

Kisfiú 1

Kisfiú 2

Kislány 1

Kislány 2

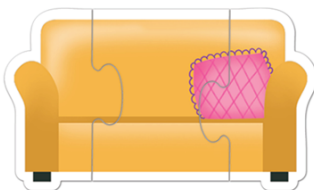
Kislány 3



Szekrény



Vitrin



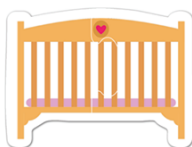
Kanapé



Tv-állvány



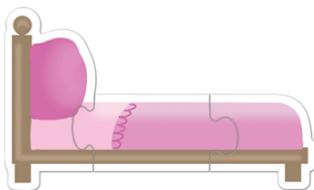
Kutyaház



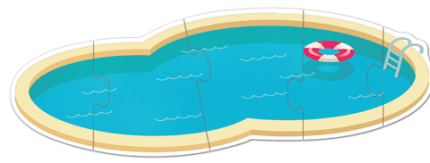
Rácsos ágy



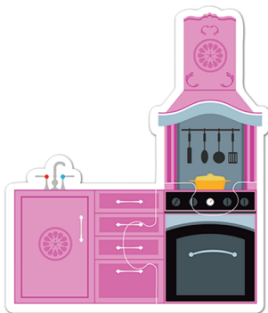
Kandalló



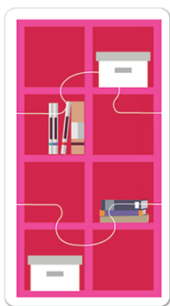
Ágy



Medence



Konyha



Könyvespolc



Etetőszék



Hűtőszekrény



Kerti asztal



Kerti szék



Asztali lámpa



Akvárium



Lámpa



Kosár



Postaláda



Asztalszékkel



Óra



Növény 1



Növény 2



Kép 1



Kép 2



Lábtartó