

MY IMAGINARY WORLD! THE CASTLE OF THE KNIGHTS

Az én képzeletbeli világom! - Lovagi kastély

A Lovagi kastély csak arra vár, hogy felfedezzétek! A csomag tartalmaz egy háttérként szolgáló posztert, a tündérmesék tipikus karaktereit és tárgyait, valamint számos mini kirakósként szolgáló elemet.

A játék darabjaival megalkothatjátok a saját kitalált helyzeteiteket és történeteiteket, 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 rákérdeznek.
Pl.: „Hol van a katapult?”

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 írtok le. Pl.: „A Viking a katapulthoz megy.” 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 Lovagi kastély 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.





Királynő

Fogoly

Csútyús férfi

Király

Királyné

Ijász 1

Ijász 2

Katona

Lovag 1

Lovag 2



Lovas kocsi

Viking 1

Viking 2

Katapult



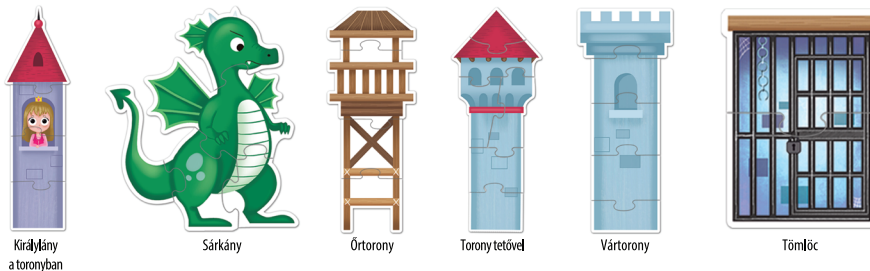
Királyfi

Felnyergelt ló

Udvaribolond

Varázsló

Faltörő kos



Királynő a toronyban

Sárkány

Órtorony

Torony tetővel

Vártorony

Tömlőc



Agyugolyók

Ágyú

Kard 1

Kard 2

Kard 3

Korona

Varázskulcsok

Páncél

Számszerij

Pajzs