A Mikulás és az Északi-sark

Játékvezető és három közös projekt

Tizenkét változatos csomagból összefüggő Mikulás-kaland.



4–10 év • nyomtatható játékcsomag

A csomagok áttekintése

Válassz életkor, érdeklődés és rendelkezésre álló idő szerint! Az időtartamok tervezési javaslatok.

csomag	életkor (év)	fő tevékenység
Manófelvételi	4–8	figyelem, minták, segítés
Titkos ajtók	4–8	tájékozódás, következtetés
Kívánságlevelek	4–9	olvasás, mennyiségek, írás
Manóműhely	5–9	alkotás, ellenőrzés, készlet
Rénszarvasgondozók	4–8	sorrend, számolás, gondoskodás
Ajándékválogató	5–9	tulajdonságok, logika
Elveszett szánkulcs	5–10	kizárás, bizonyíték
Hóvihar	5–10	térkép, útvonal, tervezés
Csengőkód	4–9	ritmus, kódolvasás
Mi fér a szánba?	5–10	térkitöltés, tömegszámítás
Északi fény	4–10	alkotás, rétegek, közös kép
Indulás előtt	4–9	emlékezet, ellenőrzés

Előkészítés és differenciálás

A történet mesebeli Északi-sarkon játszódik. A helyszínek és szabályok a közös játékot szolgálják.

Nyomtatás

Fekvő A4, 100%-os méret. Az ajtólap két rétege és a szán csomaglapjai azonos méretben készüljenek. Egyoldalas nyomtatás ajánlott; a megoldólapokat tartsd külön.

Eszközök

Ceruza, színezők, olló, ragasztó, papírkorongok, takarókendő. Opcionális csengő helyett taps. Laminálás nem szükséges; átlátszó tasakban is újra használható a rajzos lap.

Ovisok

Képes utasítás, felolvasás, 2–4 választási lehetőség. Egyszerre egy cél; a válasz mutatással, kirakással vagy szóban is teljes értékű.

1–2. osztály

Rövid szöveg, közös első példa, korongos számolás. A hosszabb nyomokat fel lehet olvasni. A tempót a megértéshez igazítsd.

3–4. osztály

Önálló olvasás, több feltétel, indoklás és saját feladat készítése. Néhány lap szándékosan könnyű bemelegítés; a kihívásokat válaszd hozzá.

Értékelés

A kipróbálást, ellenőrzést és együttműködést emeld ki. Ne legyen gyorsasági verseny, ha az pontatlansághoz vagy kizáráshoz vezet. A nyitott feladatoknak több jó megoldása lehet.

Egy nap a Mikulásfaluban

Szerepjáték • 60–75 perc • 6–24 gyermek • 3–4 fős csapatok

Mesekezdés: „Ma megnyílik a Mikulásfalu négy műhelye. Minden segítő kipróbálhat több szerepet. A cél, hogy a megrendelésből ellenőrzött, címkézett csomag legyen.”

szakasz	idő	teendő
közös kezdés	8 perc	helyszínek és szerepek megismerése
első két állomás	2 × 10 perc	két műhely kipróbálása
rövid pihenő	5 perc	mozgás, ivás, rendezés
második két állomás	2 × 10 perc	a másik két műhely
közös indulás	10 perc	ellenőrzőlista, csengőjel
lezárás	5 perc	miben segítettünk egymásnak?

A négy szerepjáték-állomás

A programban a 2., 3., 4., 5. és 12. csomag lapjait használjátok. A négy állomás körforgásban működik.

Posta

Kell: Képes kívánságlevelek + Kinek készül a csomag? A postás húz egy levelet, a válogató megmutatja a játékot és a mennyiséget, az ellenőr összeveti. Siker: a címzett és a tartalom egyezik.

Játékműhely

Kell: Formakészlet + Megrendelések. A megrendelő választ, a készítő kirakja, az ellenőr visszaszámolja az elemeket. Siker: minden feltétel teljesült, vagy a csapat kijavította az eltérést.

Istálló

Kell: Rénszarvas-névkártyák + 15 etetőjegy. A gondozó elhelyezi a kártyákat, a készletfelelős kiosztja a jegyeket, az ellenőr összead. Siker: 12 kiosztott és 3 megmaradt jegy.

Csomagellenőrző

Kell: Indulási képkártyák + Képes ellenőrzőlista. A pakoló 6–8 képet készít ki, az ellenőr összeveti a listával. Siker: minden eltérést megneveztek és javítottak.

Szerepkártyák a faluban

Vágjátok szét a vonalak mentén! A szöveget szükség esetén a felnőtt olvassa fel.

POSTÁS

Olvasd vagy mutasd a kívánságot! Kérdezz vissza, ha valami nem világos!

KÉSZÍTŐ

Válogasd ki az elemeket, és készítsd el a rendelést! Mondd el, mit csináltál!

GONDOZÓ

Keresd meg a rénszarvasokat, és oszd ki a megfelelő jegyeket!

ELLENŐR

Nézd meg a listát és a kész munkát! Pontosan, kedvesen mondd el, ha javítás kell!

KÉSZLETFELELŐS

Számold meg, miből mennyi van! Kör végén gyűjtsd össze az eszközöket!

HÍRVIVŐ

Mondd el a következő állomásnak, mi készült el, és mire kell még figyelni!

Mentsük meg a Mikulás indulását!

Közös küldetés • 45–60 perc • együttműködő, nem kieséses játék

Felolvasás: „A hóvihar után eltűnt a szán kulcsa, összekeveredtek a csomagok, és az utak is megváltoztak. Egyetlen manó sem tud mindent egyedül megoldani. Három próbán át jutunk el az indulásig!”

állomás	lapok és feladat	teljesítés jele
Kulcskeresés	7. csomag: helyszínek + első nyomsor. A kulcskép C alá kerül.	Megnevezték a postai piros dobozt, és indokoltak.
Út a faluban	8. csomag: eredeti térkép. A1 – C3 – E1 – E5.	Végigjárták a 12 lépéses legrövidebb utat, vagy más szabályos útvonalat.
Rakományrendezés	10. csomag: mind a hat csomag a 6 × 4-es táblára.	Nincs átfedés, kilógás vagy üres mező.
Indítás	12. csomag: végső lista; 9. csomag: saját négyjelű ritmus.	Minden feltételt ellenőriztek, majd megszólalt a közös jel.

Küldetésvezetői segítségek

Az elakadás a játék része. Először kérdéssel segíts, csak utána adj konkrét támpontot!

Kulcskeresés

Első segítség: „Melyik nyomot nem használtátok még?” Második: „Tegyétek külön a biztosan kizárt helyeket!” Harmadik: „A műhelyben egyik polc sem lehet jó.” A választ csak a próbálkozás után mutasd meg.

Útvonal

Első: „Melyik irányban van szabad szomszéd?” Második: „A műhelyből először felfelé indulj a postához!” Harmadik: mutasd meg C2-t, de a folytatást keresse a csapat.

Rakomány

Első: „Melyik két nagy csomag fér egymás mellé?” Második: „Az A és B lefedheti a felső két sort.” Harmadik: tedd le A-t, a többit a gyerekek oldják meg.

Közös lezárás

Kérdések: Mi változott az első tervhez képest? Melyik társ ötlete segített? Miből tudtuk, hogy indulhatunk? A siker az ellenőrzött közös megoldás, nem az eltelt idő.

Építsük fel a Mikulásfalut!

Közös alkotóprojekt • 2 × 45–60 perc • sík falikép vagy asztalon álló papírfalu

Első alkalom: válasszatok közös elrendezést! Az Északi fény csomagból készítsétek el a hátteret, majd tervezzétek meg, hová kerül a posta, a műhely, a ház és az istálló. Az utak végig kapcsolódjanak egymáshoz.

Második alkalom: építsétek meg a papírházakat az alábbi sablonokból, vagy ragasszátok fel a kivágott épületeket a sík képre! Tegyétek a faluba a figurákat, nevezzétek el a helyeket, és játsszatok el egy teljes kézbesítést.

csoport	feladat	illeszkedési szabály
égfestők	fényszalagok és háttér	alul marad hely a házaknak
építők	négy ház és tábláik	minden ház ajtaja elérhető
úttervezők	összekötő útlapkák	az utak a házakhoz vezetnek
mesemondók	figurák és közös történet	a történet legalább 3 helyet érint

Papírház – összeállítás

A falhálóból négy példány, a négy tetőlapot tartalmazó oldalból egy példány kell. A sablonok valódi méretben illeszkednek.

Díszíts

Előbb rajzold a falakra az ablakokat és ajtókat. Jelöld, melyik épület készül: posta, műhely, ház vagy istálló.

Vágj

A falhálót a külső vonalon vágd körbe. A felső 10 mm-es füleket csak a rövid, folytonos elválasztásoknál vágd be.

Hajts

A szaggatott vonalakon hajts. A négy fal négyzetes alaprajzzá záródik. Az oldalsó 12 mm-es fül belülre kerül.

Ragassz

Ragaszd az oldalsó fület az első fal belső oldalához. Tartsd össze, amíg megfogja a ragasztó.

Tető

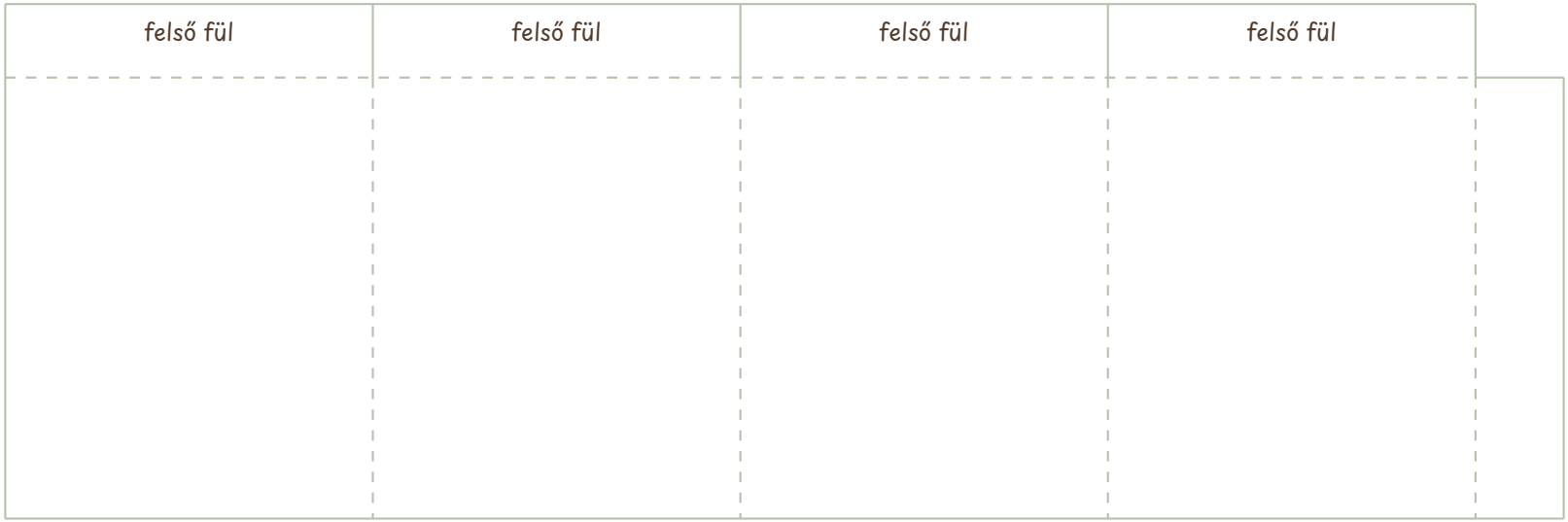
A négy felső fület hajtsd befelé. Ragassz rájuk egy 60 × 60 mm-es tetőlapot, középre igazítva. Mindegyik oldalon kb. 5 mm-rel túlnyúlik.

Próba

Állítsd a házat az asztalra. Ha ferdén áll, még a ragasztó száradása előtt igazítsd meg. A ház alul nyitott marad.

Papírház – falháló

Folytonos vonal: vágás. Szaggatott vonal: hajtás. A négy nagy mező a négy fal. Rajzold rájuk az épület részleteit!



A falak mérete: 50 × 60 mm. Az oldalsó keskeny fül a ház belsejébe kerül. A felső fülek a tetőt tartják. A falakat egymástól ne vágd szét!

Tetőlapok és épülettáblák

Vágd körbe a négy tetőt! A kicsi táblákat ragaszd a megfelelő házra!

tető	tető	tető	tető

posta	játékműhely	Mikulás háza	istálló

Álló szereplők a faluba

Vágd körbe a téglalapokat! A szaggatott vonalat hajtsd hátra, és a talpat ragaszd a közös alaplapra!



Mikulás

ragasztófül



manó

ragasztófül



rénszarvas

ragasztófül



szán

ragasztófül

Történetindítók a kész faluban

Vágjátok szét a vonalak mentén! A szöveget szükség esetén a felnőtt olvassa fel.

A postára új kívánságlevél érkezik. Ki olvassa el, és melyik műhelynek szól?

A műhelyben kész a játék, de még nincs rajta címke. Ki segít pontosan feliratozni?

A rénszarvasgondozó csengőt talál a kapuban. Hogyan jut vissza a gazdájához?

A hó elzár egy utat. Az úttervezők találjanak új kapcsolatot két ház között!

A Mikulás megköszöni a segítséget. Minden szereplő mondja el, mivel járult hozzá az induláshoz!

Éjszaka különös fény ragyog a falu fölött. Találjatok ki hárommondatos közös mesét a képhez!

A közös kaland lezárása

Beszélgetőkör • A gyerek választhat, melyik kérdésre szeretne felelni.

Melyik feladatnál segített valakinek az ötlete?

Mikor ellenőriztél valamit, és mit vettél észre?

Melyik játékot játszanád újra más szerepben?

Milyen új épületet vagy küldetést adnál a falunak?