Manókaland négy képkockában

Rajzold meg, mondd el, írd bele!

Képregényműhely • 7–11 éveseknek



Egy manó. Egy bonyodalom. Egy saját megoldás.

történetindítók • buborékpróbák • kétféle képregényrács

www.kisfelfedezokklub.hu

Egy kaland négy lépésben

Nézd végig balról jobbra, fentről lefelé! Adj hangot a manónak!

Kezdés – Mit szeretne?



Írj a buborékba!

Bonyodalom – Mi a baj?



Írj a buborékba!

Próbálkozás – Mit tesz?



Írj a buborékba!

Megoldás – Mi változik?



Írj a buborékba!

Milyen hangot ad a csengő? Írd a kép mellé! Meséld el: mitől oldódott meg a baj?

Melyik kalandot választod?

Karikázz be egy kezdőhelyzetet, vagy találj ki sajátot! A befejezést te döntöd el.

Az eltűnt címkék

A manó becsomagolt három ajándékot, de leestek róluk a címkék.

Hogyan derítheti ki, melyik kié?

A néma csengettyű

Indulna a manószán, de a csengettyű egyetlen hangot sem ad.

Hogyan jelezhet a manó a többieknek?

A makacs masni

A manó hatalmas masnit kötött, amelytől nem fér be a csomag az ajtón.

Mit alakíthat át?

Lábnyomok a hóban

A manó lábnyomokat talál az üres süteményestál mellett.

Ki járt ott, és miért?

A sietős hóember

A hóember szeretne bejutni az ünnepi műhelybe, de bent túl meleg van.

Hogyan ünnepelhetnek mégis együtt?

A szökevény szalag

Egy széllökés elragadja a díszszalagot, és egy magas ágra sodorja.

Kitől vagy mitől kaphat segítséget?

Saját kezdőötletem: _____

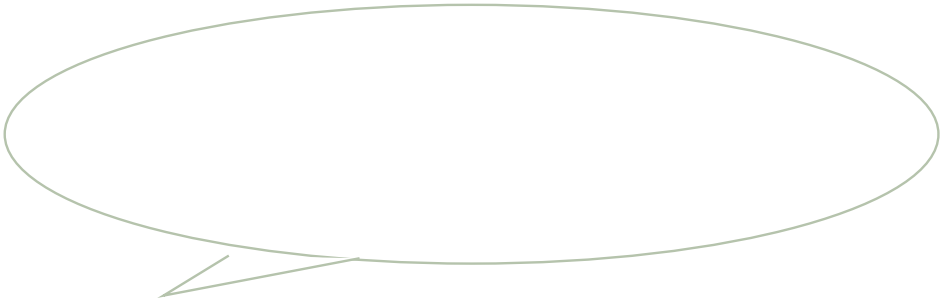
Tipp: a baj legyen megoldható! Nem kell minden részletet elmesélned.

A képregény hangot kap

A beszédbuborék azt mutatja, amit kimondanak. A gondolatbuborék azt, amit gondolnak.

Mondd ki!

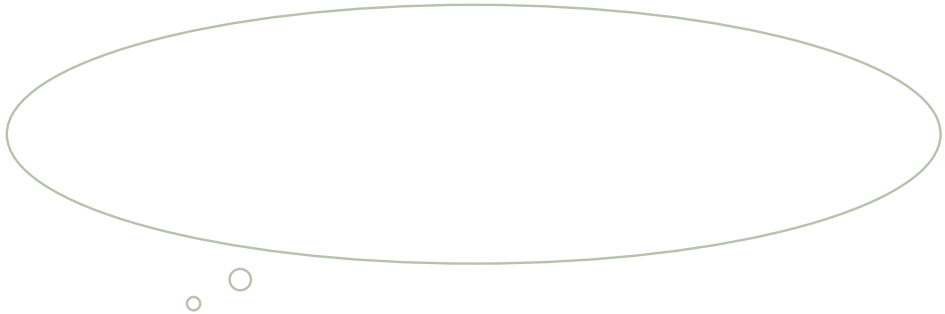
A manó segítséget kér. Mit mond?



Legyen rövid: egy vagy két mondat!

Gondold tovább!

A manó titkos tervet sző. Mit gondol?



Legyen rövid: egy vagy két mondat!

Hallod a történetet?

Válassz hangutánzó szót, és kösd a hozzá illő eseményhez!

kopp-kopp	megszólal a kis csengő
csiling	a szalag elsuhan
huss	valaki bekopog a műhelybe

Nálam ez történik:

_____

_____

Így hangzik: _____

Mesélődoboz

A helyet vagy az időt is megadhatod. Fejezd be!

Másnap reggel _____

Tervezd meg a saját manódat!

Előbb találj ki egy célt és egy akadályt, majd tervezd meg a négy képkockát!

Ilyen a főszereplőm

Rajzold le! Legyen egy könnyen felismerhető részlete!

A manóm neve: _____

Ezt szeretné elérni: _____

Ez akadályozza: _____

Ez segíthet neki: _____

Ilyen a kedve az elején: _____

Ilyen a kedve a végén: _____

Kezdés

Ki van a képen? Hol?

Bonyodalom

Mi történik váratlanul?

Próbálkozás

Mit tesz a manó?

Megoldás

Mi lesz a próbálkozás eredménye?

Tipp: a megoldás kapcsolódjon a manó tetthez! Mondd el a tervedet egy társadnak!

Rajzold meg a manókalandot!

Olvasási sorrend: bal felső, jobb felső, bal alsó, jobb alsó.

A képregény címe: _____

Kezdés	Bonyodalom
Próbálkozás	Megoldás

Rajzolj beszéd- vagy gondolatbuborékot! Legalább egy hangutánzó feliratot is használj!

Még egy kaland négy képkockában

Ezen a lapon egy széles kezdőkép és egy széles zárókép fogja közre az eseményeket.

A képregény címe: _____

kezdés

bonyodalom

próbálkozás

megoldás

Kihívás: a rajz mutassa az érzéseket is! A szöveg adjon hozzá valamit a képhez!

Kész a képregény? Próbáld ki!

Mutasd meg valakinek! El tudja mesélni a történetet a képeid és a szövegeid alapján?

Pipáld ki, ami már sikerült!

- [ ] Pontosan négy képkockám van.
- [ ] Kiderül, mit szeretne a manó.
- [ ] Látható, mi okozza a bonyodalmat.
- [ ] A manó tesz valamit a megoldásért.
- [ ] A végén kiderül, mi lett az eredmény.
- [ ] A buborékból látszik, ki beszél vagy gondolkodik.
- [ ] Van hangutánzó felirat is.
- [ ] Jól olvashatók a szavak és az írásjelek.

Az olvasóm visszajelzése

Ezt a részt értettem a legjobban:

Erről még kérdeznék:

Ezt javítom a képregényemen:

Műhelytippek

Kisebbeknek: előbb szóban mesélj, majd írj rövid buborékmondatokat.
Nagyobbaknak: adj eltérő gondolatot és kimondott mondatot ugyanannak a szereplőnek!

Páros játék: a társad találjon másik megoldást ugyanarra a bonyodalomra! Mondd el, hogyan változna meg a harmadik és a negyedik kép.