

# Hogyan használd a Plukkido gyereknevelést segítő játékait?



## TARTALOMJEGYZÉK

Miben más, mint egy társasjáték és mit tartalmaz a csomag?.....	3
A játékok.....	4
A mesék.....	5
Átlátható módszertan.....	6
Aktív online közösség.....	6
Egyéni konzultáció lehetősége.....	6
A játék menete 10 lépésben.....	7
Előkészületek.....	7
Fokozatos ismerkedés.....	7
Az első lépés: Hurrá, a manó levelet küld!.....	7
Ráhangelő játék: A manók minden ügyességre felfigyelnek.....	8
Konkrét viselkedést fejlesztő játék: minden héten új küldetés!.....	8
Mozgás a játéktáblán.....	9
Mikor mozdulnak a figurák?.....	9
Játékidő és a játék lezárása.....	10
Hogyan kezdjétek az újabb kalandot?.....	10
Lehetsz kreatív és spontán is.....	10
A sikeres Plukkido játék 10 alapelve.....	11
Igyekezz észrevenni a jót.....	11
Sose büntess a játékkal.....	11
Figyelj a "balhé" nélküli helyzetekre.....	11
Örülj a kis erőfeszítéseinek is.....	11
Cserélgess a kerettörténeteket.....	11
Beszélgetsetek a heti történetről vagy a játék szereplőiről.....	12
Vond be gyermeked a szabályok, a játék menetének kialakításába.....	12
Ne add fel.....	12
Mutass példát.....	12
Figyelj a saját hangulatod változására is.....	12
Mit tehetsz, ha nehézségekkel szembesülsz a játék irányítása során?.....	13
A játék iránt érdeklődést nem mutató gyerekek bevonása.....	13
Büntetés nélkül. De hogyan?.....	14

# Miben más, mint egy társasjáték és mit tartalmaz a csomag?

A Plukkido három játéka, a **Benefitto**, a **Land** és a **Planet** egy-egy izgalmas, mesékkel életre kelthető táblajáték a gyermeknek és egyben egy nevelést segítő eszköz a szülőnek. A játék a gyermeket a legtermészetesebb közegébe, a mesevilágba hívja, és fantáziája változatos megszólításával teszi eredményessé a szülő-gyerek kommunikációt.

A játék és a gyerekek viselkedésére adott pozitív szülői visszajelzés kedvesen motivál, ezzel gördülékennyé teszi a mindennapokat a családban, olyan konfliktusokat oldva fel például, mint a hiszti, a testvérek civakodása, az elhúzódozó öltözködés, az étkezés körüli nehézségek, stb. A tapasztalataink alapján leggyakrabban nehézséget okozó 12 nevelési helyzetet lásd alább.

A játékok használatával a gyakran lelkiismeret-furdalást okozó, nem kedvelt szülői megnyilvánulásokat válthatod ki - közzismertebb nevükön: a könyörgést, a kiabálást, a zsarolást, a büntetést.

A **Benefitto**, a **Land** és a **Planet** játékok, valamint a mögöttük álló **Plukkido módszertan** szakemberek által kidolgozott szemléletformáló eszközök, amelyeket a gyerekneveléssel kapcsolatos kommunikációs helyzetekben általánosságban, később a játéktól függetlenül is alkalmazhatsz! Ezért fontos, hogy rászánd az időt, és elolvasd ezt a pár oldalt, hogy a szemléletet minél hamarabb, tévutak nélkül elsajátítsd és minél hatékonyabban használd. Fontos az is, hogy részletesen megismerd, milyen terméktámogatás jár neked a játékok mellé. Ezeket most sorra bemutatjuk.



## 1

## A játékok

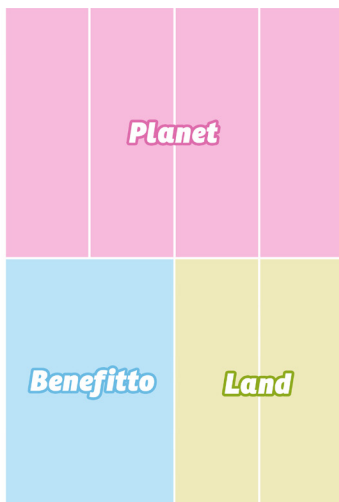
Mindhárom szetthez tartozik egy mágnespapír játéktábla és 36 mágneses figura, melyekkel rengeteg történet eljátszható.

A Benefitto-t (melynek játéktábláján egy hatalmas fa látható) 4 éves kor alatti gyerekekhez, vagy olyan családoknak ajánljuk, akiknek fontos, hogy a játék menete könnyen követhető és átlátható legyen, az elért eredmények egyértelműen látszódnak a figurák táblán elfoglalt helyzetéből is.

A Land-et (melynek játéktábláján mező és dombok láthatók) 4 éves kor felett vagy olyan családoknak ajánljuk, ahol szempont, hogy a mese szabadon alakítható is legyen, ha a szülő vagy a gyermek kreativitása ezt igényli. Ezen a játéktáblán több játékos esetén könnyedén megvalósítható, hogy a gyerekek egymástól teljesen eltérő feladatokat kapjanak egy időben.

A két játék kombinációja háromnál több testvér vagy nagy terepen kalandozni vágyó gyerekek és szüleik számára tökéletes. A Benefitto és a Land tehát egymás mellé illesztve, de külön-külön is teljes értékű, komplett játékszetteként használhatók, függőlegesen elhelyezve egy mágnesezhető, fém felületen (pl. hűtőszekrényen, fémtáblán, nem használt tepsi hátoldalán).

A Planet szintén önmagában is, valamint a Benefitto-val és a Land-del kombinálva is használható, azok fölé helyezve. Ennek a szettnek a játéktáblája hatalmas (56cm x 42 cm), díszdobozos csomagolásba rejtettük, 3 és 10 éves kor közötti gyerekekhez ajánljuk. A játéktábla méretéből és az azon szereplő változatos vizuális világból adódóan 3 gyermeknek is tökéletes játékterep.



## A mesék

Érdekes történetek a játékban szereplő figurákkal a gyerekeket megszólító, illusztrált levelekbe, az ún. **Manólevelekbe** ágyazva. A meséket mi megírtuk nektek, ami kezdetben nagy segítség lesz. Ha belejöttetek, később önállóan is kitalálhattok gyermeketekre, családotokra szabott történeteket. Kétfajta mesénk van, tematikus és kiegészíthető mese.

### Tematikus mesék

A **Benefitto**, a **Land** és a **Planet** játék vásárlásával kapsz tőlünk 12-12 készre írt mesét, ezeket ingyenesen letöltheted weboldalunkról. Ezek a tematikus meséink passzolnak a szinte minden kisgyermekes családban előforduló nevelési helyzetekhez, melyekkel kapcsolatban gyakran nézeteltérésbe keveredik szülő és gyermeke. Ezek a helyzetek a következők:

1 Hiszti	2 Étkezési problémák	3 Alvás
4 Önálló öltözés	5 Civakodás	6 Közösségbe szoktatás
7 Rendrakás	8 Szobatisztaság	9 Türelmetlenség
10 Együttműködés	11 Félelem és szorongás	12 Agresszió

### Kiegészíthető mesék

A **Benefitto** és **Land** játékokhoz a tematikus meséken kívül az elmúlt 2 évben írtunk **több mint 100** olyan mesét is, amiket egy-két helyen nektek kell kiegészítenetek azzal a nevelési helyzettel vagy viselkedéssel, amivel kapcsolatban szeretnétek javítani a kommunikáción (legyen ez a fenti 12 helyzet közül az egyik vagy egyéb helyzet). Ennek helyét kipontoztuk a levelekben. Ebből a rengeteg, akár egyévre elegendő meséből olyan történetet választhatsz, ami a gyermeked érdeklődésének megfelel vagy a bonyolultság, összetettség mértéke alapján életkorához igazítható. Egyes kiegészíthető meséink szezonálisak, ezért használhatod őket az évkör ünnepeihez vagy az évszakok jellegzetességeihez igazodva (időjárás, aktuálisan érő gyümölcsök, stb.). A leveleket ingyenesen letöltheted weboldalunkról.

A hatalmas méretű **Planet** játékszettünk dobozában találsz 4 nyomtatott Manólevelet, így ezt a játékot kevesebb felkészüléssel, akár a játék kibontását



követően elkezdhetitek. A szülőknek természetesen javasolt a játékszabály alapos áttanulmányozása, mielőtt a gyermekkel beszél a játékról. Ebben a kiadványban minden szükséges információt megtalálász ehhez, de a dobozban található játékszabályt is olvassd át alaposan. A Planet játékhoz tartozik még további 9 kiegészíthető Manólevél és 12 nevelési helyzetre szabott, készre írt Manólevél is, melyeket szintén ingyenesen letölthetsz weboldalunkról.

Legyen szó a kész, nevelési helyzetre írt Manólevelekről vagy a kiegészítendő Manólevelekről, a manótól érkező levél végén mindig találsz neked szóló instrukciókat is, melyek a játék irányításában segítenek téged az adott játékkörben.

3

### Átlátható módszertan

Az alábbiakban lépésről lépésre bemutatjuk, hogyan keltsd életre a játékot a mesékbe ágyazott pozitív megerősítésekkel, hogyan készülj fel a nehézségekre, hogyan gazdagítsd a felhasználást. Emellett érdemes olvasni blogunkat is, ahol rendszeresen publikálunk módszertanunkról, a legfrissebb és leghatékonyabb játékos nevelést támogató megoldásokról.

4

### Aktív online közösség

Plukkido játékainak vásárlása biztosítja a zárt facebook esetmegbeszélő csoportunkhoz való hozzáférést, ahol tőlünk és más családoktól is kérdezhetsz, megoszthatod tapasztalataidat valamint itt elsőként juthatsz hozzá időszakos, extra módszertani támogatásunkhoz is (pl. szezonális mesék). Felmerülő kérdéseidre rövid időn belül választ kapsz.

5

### Egyéni konzultáció lehetősége

Amennyiben speciális kérdésed van, kérhetsz email-es és telefonos konzultációt tőlünk, a játékok és a módszertan pszichológus és szociálpedagógus szerzőitől. A több ezer fős Plukkido közösség tapasztalatai valamint szakmai ismereteink alapján keresünk személyre szabott megoldást a nehezebb élethelyzetekben.



# A játék menete 10 lépésben

1

## Előkészületek

A játékot egyedül bontsd ki, NE gyermekeddel közösen. Tedd fel a játéktáblát egy központi helyen lévő, mágnesezhető felületre. Csak a játéktáblát! A figurákat még ne mutasd meg - esetleg a levélen szereplő manót felteheted - de a többit tedd a zsákokkába és rejtsd el gyermeked elől.

2

## Fokozatos ismerkedés

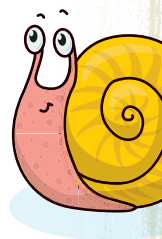
Beszélgess gyermekeddel arról, hogy vajon mi lehet ez a kép, ami egyszer csak az otthonotokba került. Ha meghallgattad az ő elképzelését, elmesélheted, hogy ez valamiféle varázskép, olyan, mint egy ablak, amin keresztül át lehet látni mesevilágba. Mondd el, hogy mostanában sok anyukától hallottad, hogy jótevő manók érkeztek hozzájuk, akik segítettek vidámabbá tenni a napjaikat és gyakran levelekben üzennek a gyerekeknek. Lehet, hogy hozzátok is eljöttek? Ezért van itt a kép? Beszélgetsetek róla, milyenek képzelitek a manókat! Tanúsíts te is érdeklődést és kíváncsiságot! Kérdezzess ilyesmiket – Vajon mikor jönnek? Vajon hogy néznek ki?

3

## Az első lépés: Hurrá, a manó levelet küld!

Innentől egy kicsit átvesszük tőled a stafétabotot. Készítettünk egy Bevezető levelet, amellyel előkészítheted a meséket. Ebben a manó bemutatkozik a gyermeknek, és elmeséli, kikkel is találkozhat majd, ha játszani kezd vele. Óvatosan felhívja a gyermek figyelmét, hogy viselkedése következtében varázslatos dolgok történnek majd a játéktáblán.

Ezt a levelet itt találod: [www.plukkido.hu/manolevelek](http://www.plukkido.hu/manolevelek), kattints a Bevezető levél linkre. Olvasd fel gyermekednek a levelet, amit akár ki is nyomtathatsz. A legjobb hatásra akkor számíthatsz, ha észrevétlenül elhelyezed azt gyermeked szobájában vagy a postaládátokban. Ha nem veszi észre, hívd fel rá a figyelmét, és ezután olvasd fel neki. Kisebb gyermek esetén (2-3 éves kor között) inkább saját szavaiddal meséld el, mi áll a levélben.



4

## Ráhangelő játék: A manók minden ügyességre figyelnek

Itt ismét tiéd a főszerep. A szülő feladata ebben a szakaszban a legfontosabb. Vedd észre a jót, tedd szóvá! - ez a mottónk. De mit is jelent ez? Figyeld gyermeked viselkedését és akár rögtön egy-egy dicséretre méltó cselekedet után vagy később, mikor időd engedi, történjen valami a játéktáblán (kerüljön fel figura, mozogjanak a figurák). Ezután mondd el gyermekednek, hogy szerinted milyen viselkedése, mely cselekedete volt az, ami miatt változás történt a játéktáblán. Akár azt is csinálhatod, hogy közel hajolva valamelyik figurához eljátszod, hogy meghallgatod őket, akik megsúgják neked, mivel érdemelte ki gyermeked az előrelépést, az új figurát, stb. Majd te ezt hangosan kimondva továbbítozd gyermekednek. Általában ezt a fajta játékosságot nagyon szeretik a gyerekek, és sokszor a szülő számára sem várt, kedves reakciókat váltanak ki.

5

## Konkrét viselkedést fejlesztő játék: minden héten új küldetés!

Kezdődhet a játék a **Manólevelek** formájában érkező mesékkel és annak a viselkedésnek vagy problémahelyzetnek a játékba vonásával, ami jelenleg a legnagyobb nézeteltérést okozza köztetek. Olyat válassz, amivel kapcsolatban szeretnéd, hogy jobb legyen köztetek az együttműködés. Legyen ez bármilyen hétköznapi dolog: akár a testvérek közti civakodás, széthagyott játékok, a hiszti gyakori elhatalmasodása vagy valamilyen étkezéssel kapcsolatos nehézség.

Itt két lehetőség van. Vagy használod az adott nevelési helyzetre általunk írt mesét, vagy választasz egy kiegészíthető **Manólevelet**, és te fejezed be az általad választott viselkedés, téma pozitív kimeneteleivel. Figyelj rá, hogy mindig pozitívan fogalmazz, azaz azt írd, amit látni szeretnél, ne azt, amit nem! Például így (a vastag rész a kiegészítés, a többi az előre megírt levél része):

*“Tudod mit kell tenned? Mindig, amikor kedvesen kéred el a testvéredtől a játékot, amivel játszani szeretnél, én olyan boldog leszek, hogy egyből visszatér a varázszerőm, és oda tudok küldeni neked egy lufit, amivel feldíszítheted a szülinapi zsúrhoz a fát/kilátót, hogy minél szebb legyen”*

Minden kiegészíthető levélben több kitölthető részt találsz, ám ezeket nem szükséges minden esetben kiegészítenetek, nyugodtan töröljétek a





felesleges bekezdést, a lényeg, hogy igazodjatok gyermekek életkorához és képességeihez a levél hosszával és összetettségével.

A levelek végén (legyen az tematikus vagy kiegészítendő) külön rész foglalkozik azzal, hogy milyen előkészületeket igényel az adott történet a szülő részéről, azaz leírjuk, hogy melyik figurát, mikor és hová tegyétek és további tippeket is adunk a sikeres játékhoz.

A tematikus és a kiegészíthető meséket is itt találjátok:

[www.plukido.hu/manolevelek](http://www.plukido.hu/manolevelek)

6

## Mozgás a játéktáblán

A saját választásotok, hogy igyekeztek megtartani a varázslat látszatát és titokban ti, szülők rakjátok fel a figurákat, vagy nyíltan a gyermek előtt mozdítjátok el a korongokat. Érdemes tudni, hogy a gyermekek játék kedve és a velük született mágikus gondolkodás könnyen felülírja a valóságot, és ahogy sok más helyzetben is tapasztaljuk: számukra a játékban bármi megtörténhet. Semmit nem von le a játékélményükből, hogy látják, anya teszi oda a korongot. Ha rákérdez vagy csalódott, mondd neki, hogy a manó megkért, tedd oda a nevében, de az is nagyon motiváló tud lenni, ha ő veheti ki a zsákból, és teheti fel a táblára a figurát, amit a manó odavarázolt. Gyakran előfordul, hogy a **Manólevelek** is ezt a verziót tartalmazzák.

7

## Mikor mozdulnak a figurák?

A feladatot tartalmazó kalandok során mindig akkor mozduljon valami a táblán, amikor gyermeked ügyes volt abban, amit a **Manólevélben** megfogalmaztál/megfogalmaztunk.. Amíg a gyermek megszokja, hogy a viselkedése mozgatja a figurákat, (különösen piciknél, 2-3 éves kor között) érdemes gyakran visszajelezni, akár kisebb egységekre bontva a napot, vagy ha van rá idő, akár azonnal.

Később, amikor már belerázódtatok, látod majd, hogy milyen gyakran van szüksége gyermekednek visszajelzésre, és mennyi idő/energia befektetésre van neked szükséged a sikeres játékhoz.

Hogy elkerüljétek a korongok önkényes pakolgasából eredő konfliktusokat, mondjátok el gyermekeknek, hogy manó földön csak az látszik a nálatok lévő képből, amit a varázslat, azaz az ő jócselekedete mozdít meg. Amit "csak úgy" arrébb tesz, azt sajnos nem látják a manóvilágban.

Mivel azonban a legtöbb gyermek vágyik rá, hogy kézbe vegye a figurákat,



időről-időre biztosítsatok erre lehetőséget a játék keretein belül, például a játék végén engedjétek meg, hogy szabadon eljátssza a történetet, és elmesélje a saját verzióját, akár tovább játssza a kalandot. Ha kedvére kijátszotta magát a korongokkal, kerüljön minden vissza a helyére vagy a titkos zsákba, hogy kezdődhessen az újabb kaland.

8

## Játékidő és a játék lezárása

Bár a meséket úgy írtuk, hogy elég játéklehetőséget biztosítsanak egy egész hétre, a játékidő hossza mégis teljesen egyénileg alakítható. Ha úgy érzed, hogy több időre van szüksége gyermekednek az adott feladat begyakorlásához, gördíthetsz játékos akadályokat a szereplők elé (pl.: a bari előtt kibújhat a földből egy vakond, amiktől megijed, ezért ki kell kerülnie, így időt nyertek a további játékra), ha pedig úgy látod, hogy a gyermek jól halad a feladatával, és inkább más kalandba kezdenétek, akkor küldhet a manó egy varázsfurulyát, amivel egy szempillantás alatt odaterelheti a bárányokat a karámba, hogy lezárhassátok az előző mesét és feladatot.

9

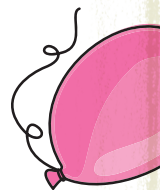
## Hogyan kezdjétek az újabb kalandot?

A gyerekek általában természetesnek veszik, hogy levesszük az épp véget ért mese figuráit a következő heti küldetés érdekében, majd újabb figurák kerülnek fel, de időzíthetjük úgy is, hogy akkor rendezzük be az új kalandhoz való terepet, amikor nincsenek ott. Esetleg megmagyarázhatjuk mesei fordulattal is, hogy hová tűntek, pl. átterelte a manó a bárányokat a másik dombra/domb mögé, mert Berci erre farkast látott/ útban lettek volna a születésnap mulatságnál stb.

10

## Lehetsz kreatív és spontán is

Ha már belejöttél a játékba (vagy ha nagyon kreatív vagy) kitalálhatsz saját történeteket, trükköket a játékhoz. A siker érdekében azonban az alábbi 10 módszertani alapelvet betartását javasoljuk, függetlenül attól, hogy az általunk megírt **Manólevéllel** vagy saját történettel játszotok.



# A sikeres Plukkido játék 10 alapelve

## 1 Igyekezz észrevenni a jót

Gyermekednek a legnagyobb öröm, ha a környezete arra figyel, amit jól csinál, amiben ügyes, ahelyett, hogy azt kritizálná, ami nem megy. Ezzel önbizalma erősödik, kapcsolatokat javulni fog, és a konfliktust jelentő viselkedések száma is csökken.

## 2 Sose büntess a játékkal

**Ne mondd** gyermekednek, hogy leesnek a falevelek, leesik a manó, stb. akkor, ha valamit nem csinál meg, vagy épp valamit szerinted rosszul csinál. Ezzel csak megingatod a manókba vetett bizalmát, és gyengíted a motivációját. Inkább biztasd, hogy a manója bízik benne és tudja, hogy sikerülni fog vagy dicsérd azt, hogy mennyi ideig sikerült elkerülnie a nem kívánatos viselkedést!

## 3 Figyelj a "balhé" nélküli helyzetekre

Ha egy nem kívánt viselkedést szeretnél eltüntetni, büntetés helyett erősítsd meg azt a helyzetet a játékban való előrelépéssel, amikor épp nem történik meg a problémát eredményező viselkedés. Ez nagyon fontos, erről később még írunk egy kicsit részletesebben.

## 4 Örülj a kis erőfeszítéseinek is

Ha a megbeszélt viselkedés irányába elindul gyermeked, de érzed, hogy megakad, akkor hozd szóba a játékot, és ha van rá lehetőség, a kis erőfeszítéseire is történjen előrelépés a kalandban.

## 5 Cserélgesd a kerettörténeteket

A változatosság mindig izgalmas játékot eredményez. Válassz ki előre néhány mesét, amit az elkövetkező hetekben használni fogtok. Így, amikor történetet kell váltanod, te már fel leszel készülve rá. Ha van kedved, kicsit módosíthatsz is a meséken. Beleírhatod az adott történetbe kedvenc mesefiguráját is.



6

## Beszélgessetek a heti történetről vagy a játék szereplőiről

Néha váratlanul, otthonotokon kívül is hozd szóba a manók aktuális kalandját, ennek gyermeked örülni fog és elhivatottabb lesz az adott mese iránt. PL.: – Hú, de örülne a Manó, ha látná, milyen ügyes voltál! Otthon meséljük el neki, rendben? – Ezzel a játék módszertanát az otthonotoktól távol, külső helyszíneken is kihasználhatod.

7

## Vond be gyermeked a szabályok, a játék menetének kialakításába

Sokszor azok a gyerekek, akikben ellenállást szül, ha megmondjuk nekik mit csináljanak, maguktól könnyebben vállalnak feladatokat és néha jóval nehezebbet is, mint amit mi adni mernénk. Kérdezd meg gyermeked, ő minek örülne: Mit figyeljen a manója? Miben lesz ügyes/miben szeretne ügyesebbé válni ezen a héten?

8

## Ne add fel

Egy problémás nap ne szegje kedved a játék iránt. Néha lazíthatsz a szabályokon: ha gyermeked fáradt, esetleg beteg, legyél elnézőbb, a manók járjanak a gyermek kedvében. Aztán a következő napon újra több odafigyeléssel, ügyes viselkedéssel, jótettekkel viszonyozhatjátok a manók kedvességét. Ez erősíti a köztetek lévő bizalmat, a gyermek kötődését a játékhoz és mindkettőtök feszültségét oldja.

9

## Mutass példát

Ha gyermeked elveszti lelkesedését, érdeklődését a játék iránt, cseréljétek szerepet egy hétre. Válassz ki egy **Manólevelet**, olvasd fel, és beszélj meg gyermekeddel, hogy most te fogod a jótetteiddel és jó viselkedéssel irányítani a mesét. Gyermeked és a manó pedig együtt ellenőrzik, hogy mennyire vagy ügyes. Aztán, ha kedve lesz, bekapcsolódhat ő is a játékba néhány jótettel (Ez a szerepcseré több okból hasznos: legtöbbször a szülői mintát követik a gyerekek; vicces formában fejleszti az együttműködő képességet és odafigyelésre tanít).

10

## Figyelj a saját hangulatod változására is

Vedd észre a jót, de ne csak gyermeked erőfeszítéseit és ügyes viselkedését, hanem a saját fejlődésed is értékeld, ha odafigyelve kevesebb stresszt megélve kommunikálsz gyermekeddel a játék nyelvén. Örülj a közös eredményeiteknek, légy büszke szülői sikereidre!

# Mit tehetsz, ha nehézségekkel szembesülsz a játék irányítása során?

## A játék iránt érdeklődést nem mutató gyerekek bevonása

### Ne erőltesd, de ne is add fel!

Ha gyermeked ellenállást tanúsít a játékkal szemben vagy megsértődik a manókra (az elvárások miatt ez néha megtörténik), ne ess kétségbe! Ezúttal ne kérd, hogy játsszon a játékkal vagy, hogy a manók kedvéért csináljon meg bármit.

Menj kerülőúton, például így: Tedd fel az üres játéktáblát a hűtőre vagy ahol használjátok a játékot. Helyezd el rajta a manót vagy egy másik figurát, aki közelebb áll gyermekedhez! Minden nap kerüljön néhány új figura a táblára, úgy, hogy gyermeked ne lássa, amikor felteszed őket. Néha, amikor gyermeked is jelen van, menj oda a manóhoz, tartsd oda a füled, vagy tégy úgy, mint aki hallja a beszédét és csodálkozz fennhangon: "Te szóltál, manó? Hogy mondod? Tényleg? Nahát! Nem is gondoltam volna! Neeem, nem mondom el senkinek!" Valószínűleg gyermeked kíváncsisága győz és kérdezgetni kezd, hogy kivel beszélgettél, tényleg a manó volt-e és mit mondott? Elmondhatod neki, hogy tényleg a manó volt és megsúgta, hogy miért kerültek oda és mit jeleznek az új figurák. Ne mondj többet, csak ha kérdez! Ha azt kéri, mondd el, mit jeleznek a figurák, először szelíden állj ellen, hogy megígérted a manónak, hogy senkinek sem árulod el. Ha úgy látod felkeltetted az érdeklődését, mondd, hogy megkérdezted a manót, hogy neki elmondhatod-e! Persze a manó egyezzen bele, és nevezd meg azokat a dolgokat, amikben dicséretre méltóan ügyes volt és mondd el neki, hogy a manó ezért küldte a figurákat pont neki. (Pl.: Azt mondta, egy olyan kisfiúnak küldte a lufikat, aki szőke hajú, nagy barna szeme van, imádja a tűzoltó autókat, és ma nagyon jószívű volt a kisöccsével, mert odaadta neki a legkedvesebb autóját, hogy játszhasson vele. Ez különösen megmelengette a manó szívét, mert tudja, hogy az a kisfiú mennyire félti az autóját!). Ennek a trükknek két olyan jellemzője van, ami miatt a legtöbb esetben hatékony; egyrészt a gyerekek kíváncsiak a titkokra, másrészt ezzel a módszerrel nem érzik kötelezőnek a manó és a szülő elvárásainak teljesítését, így újra alapozhatsz majd játékos kedvére.

## Igazodj a gyermekedhez!

A játék során a kommunikációt igazítsd gyermeked életkorához, fejlettségéhez, ide értve a **Manólevelek** interpretálását is! Elképzelhető, hogy egy két éves gyermeknek érthetőbb, ha a saját szavaiddal meséled el a lényegét, egy hat évesnek akár már ki is nyomtathatod és oda is adhatod, akár közösen olvashatjátok el, mit üzent a manó. Nagyobb gyermekeknél őt is megkérdezhetjük, mi az, amiben szeretne ügyesebb lenni, mire figyeljen a manó? Így saját maga választhatja ki, mire koncentrál az adott héten.

## Büntetés nélkül. De hogyan? Helyezd át a fókusz!

Sok családban nehéz a büntetést mellőzni, különösen feszültebb helyzetekben. Bízunk benne, hogy ez a kis módszertani leírás és a játék segít nektek abban, hogy ne legyen szükség büntetésre. Bár tudjuk, vannak olyan helyzetek, amikkel kapcsolatban úgy érezheted, csak a büntetés használ, mi javasolnánk valamit:

Amikor azok a helyzetek, amikre büntetéssel reagálnál, nincsenek jelen, azaz gyermeked éppen nem csinálja, akkor tedd neki szóvá, hogy milyen jó most ez így, mennyire örül a manó is, hogy ő ilyen ügyesen/jól viselkedik, és haladjon az aktuális kaland előre. Gyermeked jól fog reagálni arra, hogy átkerül a fókusz a kudarcaitokról a sikerekre, az ügyességére. Az így kapott, nem várt extra pozitív szülői figyelem nagyon jó hatással lesz rá. Sőt, még a te közérzetedre is. Próbáld csak ki!



# Kapcsolat

Ha más nehézséggel találsz szembe magad, írd nekünk, segítünk, több ezer család tapasztalatának birtokában vagyunk. És természetesen örömmel vesszük sikerélményeiteket. Légy közösségünk aktív tagja!

Web: [www.plukkido.hu](http://www.plukkido.hu)

Email: [info@plukkido.hu](mailto:info@plukkido.hu)

Facebook: [facebook.com/plukkido](https://facebook.com/plukkido)

Esetmegbeszélő csoport: [facebook.com/groups/780407538771156/](https://facebook.com/groups/780407538771156/)



## SZERZŐK

*Horváthné Pintér Orsolya, Somogyi Eszter, Táncsics Judit*

## KIADVÁNYTERVEZÉS

*Nagy Balázs*

Minden jog fenntartva ©2017 Plukkido



[www.plukkido.hu](http://www.plukkido.hu)