



MÓDSZERTANI AJÁNLÓ

Intézményes használatához



TARTALOMJEGYZÉK

Miben más, mint egy társasjáték és mit tartalmaz a csomag?	3
A játékok	3
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 figyelnek	7
Konkrét viselkedést fejlesztő játék: minden héten új küldetés!	8
Mozgás a játéktáblán	10
Mikor mozdulnak a figurák?	10
Játékidő és a játék lezárása	11
Hogyan kezdjétek az újabb kalandot?	11
Lehetsz kreatív és spontán is	11
Mire használható még a játék?	11
A sikeres Plukkido játék 10 alapelve	13
Igyekezz észrevenni a jót	13
Kerüld a versenyztetést!	13
Sose büntess a játékkal	13
Figyelj a "balhé" nélküli helyzetekre	13
Örülj a kis erőfeszítéseknek is	13
Beszélgetsetek a heti történetről és a játék szereplőiről	14
Vond be a gyerekeket a szabályok, a játék menetének kialakításába	14
Ne add fel	14
Mutass példát	14
Figyelj a saját hangulatod változására is	15
Mit tehetsz, ha nehézségekkel szembesülsz a játék irányítása során?	15
A játék iránt nem érdeklődő gyerekek bevonása	15
Büntetés nélkül. De hogyan?	16
Kapcsolat	17

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

A Plukkido három játéka, a **Benefitto**, a **Land** és a **Planet**, a gyerekek számára egy izgalmas, meséket életre keltő táblajáték, míg a pedagógusoknak egy hatékony, nevelést segítő, motivációs eszköz. A játékok a gyermekeket a természetes közegükbe, a mesevilágba hívják, és fantáziájuk változatos megszólításával teszik eredményessé a felnőtt-gyerek kommunikációt.

A játék használata során, a gyerekek viselkedésére adott pozitív visszajelzés és az ennek keretében folyamatosan formálódó mese kedvesen motivál, ezzel átformálja és gördülékennyé teszi a hétköznapi kommunikációját. Jól alkalmazható az olyan, intézményekben felmerülő nevelési helyzetek megoldására, könnyebbé tételére, mint például a feladatokkal szembeni közöny vagy ellenállás, a gyermekek közötti agresszió, fegyelmezetlenség, hangoskodás, stb. Fejleszti a szociális kompetenciát, az érzelmi intelligenciát, segíti a gyermekek belső motivációjának kialakítását.

A játékok használatával kiválthatók a sokszor hatástalan, mégis gyakran használt indulatos fegyelmezési módok – a könyörgés, kiabálás, zsarolás, büntetés – helyettük egy olyan játékos kommunikációt alkalmazhatunk, amellyel könnyen létrehozható az együttműködő légkör és hosszú távon fenntartható a gyerekek érdeklődése.

A **Benefitto**, a **Land** és a **Planet** játékok mögött álló, a Plukkido szakemberei által kidolgozott szemléletformáló módszertan, a gyerekneveléssel kapcsolatos kommunikációs helyzetekben, a játéktól függetlenül is alkalmazható!

Ezért fontos, hogy a játék megkezdése előtt, az azt használó pedagógus alaposan tanulmányozza a módszertani ajánlót, hogy a szemléletet minél hamarabb, tévutak nélkül elsajátíthassa a leghatékonyabb használat érdekében. Fontos az is, hogy részletesen megismerkedjen vele, milyen termék-támogatás jár a játékok mellé. Ezeket most sorra bemutatjuk.

1

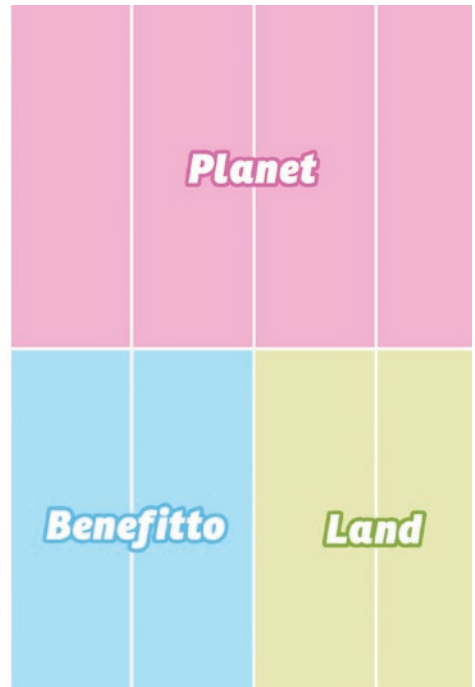
A játékok

Mindhárom szetthez tartozik egy-egy mágnespapír játéktábla és 36 mágneses figura, melyekkel számtalan történet életre kelthető, valamint ezekkel történik a gyermekek viselkedésének visszajelzése is. Az alaptáblát függőlegesen helyezzük el egy központi helyen lévő, mágnesezhető, fém felületen, mágnes táblán.

A Benefitto-t (melynek játéktábláján egy hatalmas fa látható) önmagában a játék bevezetéséhez, vagy kisebb (3-6 éves) gyermekek játékához ajánljuk, és olyan esetekben, amikor fontos, hogy a játékmenet jól átlátható legyen. A Land-del kombinálva 2-10 éves korig bármely korcsoportban jól használható, kötött pályája a hosszú és rövid távú célok megjelenítéséhez, rögzítéséhez is kiváló.

A Land-et (melynek játéktábláján mező és dombok láthatók) a játék bevezetése után, vagy (4 éves kor felett), illetve olyan helyzetekben ajánljuk, amikor szempont, hogy a mese szabadon alakítható legyen. A Benefitto-val együtt, 2-10 éves korig bármely korcsoportban jól használható. Könnyen bevonható aktuális helyzetek visszajelzésére, rövid és hosszútávú célok megjelenítésére egyaránt alkalmas. (Kötött és szabadon alakítható pálya-részt egyaránt tartalmaz.)

A Benefitto és a Land tehát külön-külön és egymás mellé illesztve is teljes értékű, komplett játékszettként használhatók. A két játék kombinált táblája hatalmas játékteret biztosít, és jól használható minden korosztályban.



A Planet hatalmas világűr témájú alaptábláján kötött és szabadon variálható elemek is megtalálhatók. A dupla tábla méretű (56cm x 42 cm) alaplapja négy részből áll, amelyek számtalan variációban összerakhatók, mindig megújuló játékelményt kínálva. 2 és 10 éves kor közötti gyerekek játékához, nagy létszámú csoportokba is ajánljuk.

A három játékszett kombinációja szintén lehetővé teszi a nagy létszámú csoporton belüli hatékony differenciálást, egymással párhuzamosan is könnyen adhatók eltérő feladatok. Így használata könnyen személyre és csoportra szabható.

2

Mesék

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

Tematikus mesék

A **Benefitto**, **Land** és **Planet** játékaink megvásárlásával 13 témakörben kínálunk neked olyan meséket, amelyeket kifejezetten azokhoz a helyzetekhez igazítottunk, amelyek a kisgyermek nevelése közben a legtöbb nehézséget okozzák. Ezeket a meséket ingyenesen letöltheted weboldalunkról.

A 13 témakör a következő:



Kiegészíthető mesék

A Benefitto és Land és Planet játékokhoz több, mint 100 olyan mesét írtunk, amiket egy-két helyen nektek kell kiegészítenetek azzal a nevelési helyzettel vagy viselkedéssel, amin szeretnétek javítani. Ennek helyét kipontoztuk a levelekben. (A leveleket saját gépre lementve lehet szerkeszteni.) Ebből a rengeteg, akár egy évre elegendő meséből olyan történetet választhattok, ami a gyermekek érdeklődésének megfelel vagy a bonyolultság, összetettség mértéke alapján életkorukhoz igazítható. Egyes kiegészíthető meséink szezonálisak, ezért használhatjátok őket az évkor ünnepeihez vagy az évszakok jellegzetességeihez igazodva (időjárás, aktuálisan érő gyümölcsök, események stb.). A leveleket ingyenesen letölthetitek weboldalunkról.

Kifejezetten intézményes használatra készült kiegészíthető leveleinkből, játékonként 5-5 darabot találtok honlapunkon, ezekben már az instrukciós rész is kifejezetten csoportos használathoz íródott. A többi levél ugyanolyan hatékonyan használható csoporthelyzetben, ha az instrukciós részben, a testvérekről szóló részt tekintitek mérvadónak.

3

Átlátható módszertan

Az alábbiakban lépésről lépésre bemutatjuk, hogyan keltsd életre a játékot a mesékbe ágyazott pozitív megerősítésekkel, hogyan készül fel a nehézségekre, hogyan gazdagítsd a játékélményt. Emellett érdemes olvasni blogunkat is, ahol rendszeresen publikálunk módszertanunkról, a legfrissebb és leghatékonyabb játékos nevelést támogató megoldásokról. (www.plukkido.hu/blog)

4

Aktív online közösség

Plukkido játékeinak vásárlása biztosítja a zárt facebook esetmegbeszélő csoportunkhoz való hozzáférést, ahol tőlünk és más játékhasználóktól 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

Tanulmányozd át alaposan módszertani ajánlónkat, majd 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 zsákocskába és rejtsd el a gyermekek elől.

2 Fokozatos ismerkedés

Beszélgess a gyermekekkel arról, hogy vajon mi lehet ez a kép, ami egyszer csak a csoportotokba került. Ha meghallgattad az ő elképzeléseiket, elmesélheted, hogy ez valamiféle varázskép, olyan, mint egy ablak, amin keresztül át lehet látni mesevilágba. Mondd el, hogy mostanában sok gyerektől hallottad, hogy jötevő 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? Beszélgessetek róla, milyennek képzelitek a manókat! Tanúsíts te is érdeklődést és kíváncsiságot! Kérdezzess ilyesmiket – Vajon mikor jönnek? Vajon miben fognak/tudnak nekünk segíteni?

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 találkozhatnak majd, ha játszani kezdenek vele. Felhívja a gyermekek figyelmét, hogy viselkedésük következtében varázslatos dolgok történnek majd a játéktáblán.

Ezt a levelet itt találod: www.plukkido.hu/manolevelek, kattints a Bevezető levél linkre.

Olvasd fel a gyermekeknek a kinyomtatott levelet vagy mondd el nekik a saját szavaiddal a manók üzenetét.

4 Ráhangoló játék: a manók minden ügyességre felfigyelnek

Itt ismét tiéd a főszerep. A pedagógus feladata ebben a szakaszban nagyon fontos. Vedd észre a jót, tedd szóvá! – ez a mottónk. De mit is jelent ez? Ebben a bevezető időszakban ne adj feladatot, csak figyeld meg a gyermekek viselkedését és jelezd vissza számukra a figurákkal, amikor valamilyen

ügyesek voltak. Ilyenkor mindig történjen valami a játéktáblán (kerüljön fel új figura, mozduljanak meg a korongok). Ez segít, hogy a gyermekek megérthessék, a valós viselkedésük mozdítja előre a mesebeli történeteket. Akár összeismerkedhetnek a játék minden szereplőjével is úgy, hogy minden elismerésre érdemes tett után előbújik egy újabb figura. (Szép csendben voltak, amikor kellett, ügyesen átöltöztek, figyelmesen hallgatták vagy végezték el a feladatokat.) Ezután mondd el a gyermekeknek, hogy szerinted milyen viselkedésük, mely cselekedetük volt az, ami miatt változás történt a játéktáblán. Akár közel hajolva valamelyik figurához, el is játszhatod, hogy megsúgja neked, mivel érdemelték ki az előrelépést, az új korongot, stb. Majd te ezt hangosan kimondva továbbítod feléjük. Általában ezt a fajta játékossgot nagyon szeretik a gyerekek, és sokszor nem várt, kedves reakciókat vált ki belőlük.

Kialakíthatsz egy napirendet is, hogy megszokják, milyen időszakonként történik a viselkedésük visszajelzése. Ez segít, hogy a játék beépüljön a hétköznapijukba és tudják, mikor számíthatnak a manók üzeneteire.

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 aktuálisan nehézséget okoz. Első körben olyan feladatot válassz, ami kevésbé érzelmi jellegű, inkább ügyességet, együttműködést, odafigyelést igényel.

Válassz egy általunk írt kiegészíthető manólevelet, vagy találd ki egy olyan történetet, ami illik az adott helyzethez. Ha az előbbi választottad, a ki-pontozott vonalra írd be, miben kell ügyeskedniük. Figyelj rá, hogy mindig pozitívan fogalmazz, azaz azt írd, amit látni szeretnél, ne azt, amit nem! Például így:

“Tudod mit kell tenned? Mindig, amikor szépen elteszed azt a játékot, amit már nem használsz, én olyan boldog leszek, hogy egyből visszatér a varázserőm, és oda tudok küldeni neked egy luft, amivel feldíszítheted a szülinapi zsúrhoz a fát/kilátót, hogy minél szebb legyen”

Attól függően, hogy nevelési vagy feladathelyzetben használjátok a manó levelét, több lehetőségek is van.

Nevelési helyzetben (helyes magatartásra motiválás) érdemes olyan párhuzamos történetet választani, ami felidézi a gyermekek élethelyzetét. Például, ha szeretnéd, hogy csendesebben beszélgessenek vagy teljesen csendben

legyenek egyes helyzetekben, akkor mesélhetsz nekik a kiscinkéről, aki alvó fiókáit hagyta a fészkében, amíg elment élelemért. Arra kéri a gyerekeket, hogy amíg csiripelésével nem jelzi, hogy visszajött, addig ne hangoskodjanak, nehogy felébredjenek a fiókák, hisz akkor biztos megijednének, hogy nincs ott a mamájuk. Ezzel ösztönözheted őket, hogy odafigyeljenek a hangjukra. Ha van olyan gyermek, aki azzal próbálja meg felhívni magára a figyelmet, hogy szándékosan hangoskodik, biztosítsuk arról, hogy a manója bízik benne, és számít rá, vagy akkor dicsérjük meg, amikor épp csöndben van, ezzel biztosítva róla, hogy pozitív figyelmet is kaphat. Mindig pozitívan jelezzünk vissza a játékkal! Ha nem tudjuk visszajelzésünket pozitívan megfogalmazni, inkább kezeljük a helyzetet a játékon kívül.

Feladatra motiválásnál inkább a gyermekek érdeklődésének megfelelő manólevelet válassz, olyat, ami várhatóan a legjobban leköti a képzeletüket. Bontsd több részre az adott küldetés megvalósulásához szükséges lépéseket és oszd fel a gyerekek között, kinek mi lesz a feladata. (Pl. Ha a beteg kismókus lábát kell meggyógyítaniuk, ehhez a csoportot bontsd kisebb csoportokra, amelyek egyike gyógynövényeket gyűjt, a másik gyümölcsöket – hisz a beteg lábú jószág nem tud ennivaló után menni – a harmadik csoport létre elemeket gyűjt, hogy a kismanó fel tudja vinni neki a kilátóba az elemőzsiát, a negyedik csoport játékot visz a mókusnak, hogy amíg nem tud ugrándozi legyen mivel töltse az idejét.)

Természetesen dolgozhatsz az egész csoporttal egyszerre is, ilyenkor az egyes mesebeli küldetéshez tartozó részfeladatokat, a csoport egy-egy valós feladat elvégzésével tudja megszerezni. Pl.: amikor mindenki elkészült három feladattal, odavarázsolódik egy elemőzsiás zacskó. Újabb három feladat után újabb kincset szerezhetnek.

Egy levéllel változatos időkereten belül dolgozhatunk. Használhatjuk egy tanítási órán belül, az óra minden feladatával egy-egy kelléket megszerezve, minden feladat után előre lépve. Egy egész napig – tanóránként/nagyobb időegységenként megszerezve egy küldetéshez tartozó elemet. Vagy akár egy hétig is, minden nap előre haladva a küldetésben. Így csak az aktuális cél és a pedagógus szándéka határozza meg, hogy egy kaland mennyi ideig tartson.

(Minél kisebb gyermekekkel dolgozunk, annál gyakoribb visszajelzés szükséges)

Kiegészíthető manóleveleinket itt találjátok: www.plukkido.hu/manolevelek

Mozgás a játéktáblán

Csoportokkal való játéknál is megoldható, hogy a figurák időnként meglepetésszerűen, egy "varázslattal" kerüljenek a táblára, de feladathelyzetben, órai munka közben nyugodtan nyíltan is elmozdíthatod a korongokat. A gyermekek játékkedve és a mágikus gondolkodás könnyen felülírja a valóságot, és ahogy sok más helyzetben is tapasztaljuk: számukra a játékban bármi megtörténhet. Semmit nem von le a játékelményükből, hogy látják, te teszed oda a korongot. Ha rákérdeznek, mondd el nekik, hogy a manó megkért, tedd oda a nevében. Az is nagyon motiváló tud lenni, ha ők vehetik ki a zsákból, és tehetik fel a táblára a figurát, amit a manó odavarázstolt a titkos zsákba, így egy-egy foglalkozás előtt előre bekészíthetők a játékhoz szükséges korongok.

Mikor mozdulnak a figurák?

A feladatot tartalmazó kalandok során mindig akkor mozduljon valami a táblán, amikor gyermekek ügyesek voltak abban, amit a Manólevélben megfogalmaztál. Amíg a gyermekek megszokják, hogy a viselkedésük mozgatja a figurákat, érdemes gyakrabban visszajelezni, kisebb egységekre bontva a napot, vagy ha van rá idő, akár azonnal.

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

Hogy elkerüljétek a korongok önkényes pakolgatásából eredő konfliktusokat, mondjátok el a gyermekeknek, hogy Manóföldön csak az látszik, amit a varázslat, azaz az ő jócselekedetük mozdit meg. Amit "csak úgy" arrébb tesznek, 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 olyan módon, hogy ők mozdíthatják meg vagy vehetik ki a titkos zsákból a korongokat.

A játéktáblán található kötött és kötetlen pályaelemek lehetővé teszik, hogy egyszerre jelenítsetek meg hosszú és rövidtávú célokat. Azaz lehet, hogy van egy "nagy" küldetés, ami hosszabb távra, mondjuk egy egész hétre vagy hónapra szól. Ebben akkor juthatnak előre, ha a napi "kis" küldetéseket teljesítik, amiket pedig a szabadon alakítható pályarészekon kelthetsz életre. Az ezekhez tartozó táblakép és a figurák akár óráról-órára vagy naponta változhatnak, míg a hosszútávú előrehaladást mutató korongok a cél eléréséig fent vannak a táblán és mutatják, hol tartanak a megvalósításban.

8

Játékidő és a játék lezárása

A játékidő hossza teljesen egyénileg alakítható. Ha úgy érzed, hogy több időre van szüksége gyerekeknek az adott feladat begyakorlásához, gördíthetsz játékos akadályokat a szereplők elé (pl.: a bari előtt kibújhat a földből egy vakond, amitől megijed, ezért ki kell kerülniük, így időt nyertek a további játékra), ha pedig úgy látod, hogy a gyermekek jól haladnak a feladatukkal, és inkább más kalandba kezdenének, akkor egy varázslatos fordulattal lezárhatjátok az adott kalandot és újra kezdhettek. Pl.: küldhet a manó egy varázsfurulyát, amivel egy szempillantás alatt odaterelheti a bárányokat a karámba.

9

Hogyan kezdjétek az újabb kalandot?

A gyerekek általában természetesnek veszik, hogy levesszük az épp véget ért mese figuráit a következő küldetés érdekében, majd újabb korongok 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 születésnapj mulatságnál stb.

10

Lehetsz kreatív és spontán is

Ha már belejöttél a játékba (vagy ha nagyon kreatív vagy) kitalálhatsz saját történeteket, trükköket.

A játékot rugalmasan alakítva, bátran bevonhatod az aktuálisan kialakuló helyzetek kezelésébe. Ha a feladat arról szólt, hogy öltözzenek gyorsan, de közben látod, hogy segítettek egymásnak, vagy épp ügyesen megoldottak egy konfliktushelyzetet, anélkül, hogy veszekedés lett volna belőle, jelezz vissza a korongokkal, továbbítsd a manók elismerését.

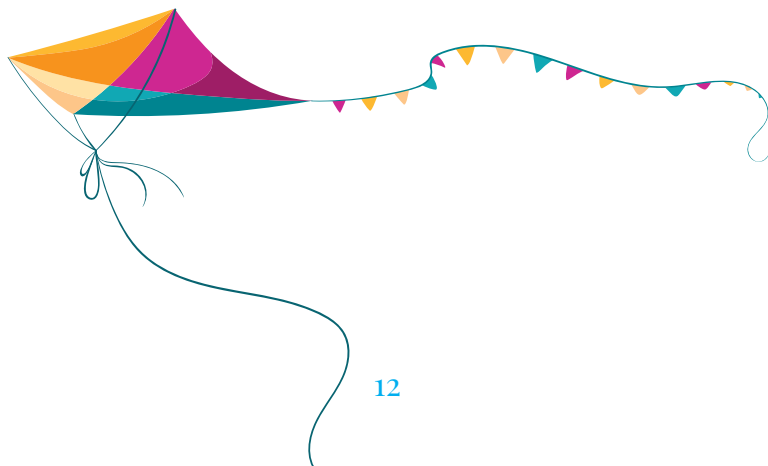
Mire használható még a játék?

A készletben található állatokat, egyes tulajdonságaikra építve könnyen párosíthatjátok viselkedésekhez, így megbeszélhetitek a gyerekekkel, hogy mikor melyik állat korongja jelzi, hogy mi a megengedett az adott helyzetben. Az udvaron szabad kismadaraknak lenniük és hangosan "csicseregniük", és ide oda "röpködniük", de a tanteremben egy titkos manó birodalomba lépnek, ahol a manók érzékeny pici füle nem bírja el a nagy zajt, ezért ott csak halkan beszélhetnek. Az udvaron szabad ugrabugrálniuk, mint a mósókusoknak, de a csoportban inkább legyenek megfontoltak, és okosak mint

a bagoly. stb. A szereplőkről szóló mesék segítenek a gyerekeknek, hogy azonosuljanak a figurákkal, és könnyebben elsajátítsák az egyes helyzetekhez illő viselkedéseket.

Nagyon jól használhatók a figurák a gyerekek érzelmi terelésére, az egyes negatív hangulatokból, ellenállásokból való kibillentésére is. Ha látod, hogy valamelyik (vagy több) gyerek egy olyan helyzetbe kerül, amely várhatóan konfliktushoz fog vezetni, akkor érdemes megszólaltatni valamelyik figurát, vagy egyszerűen megállítani a folyamatot azzal, hogy figyeljen/ek, mert ti hallottatok valami furcsát. Csak nem a manó/cica/kutya került bajba? Mi történhetett? – És itt át tudod billenteni a hangulatot azzal, hogy kivonod őket az eredeti helyzetből. Néha már az is elég, hogy egy pillanatra felfüggesztődik a helyzet, de ha nem, mesélhetsz nekik valami olyat, ami segít feldolgozni, elterelni az indulataikat. Mondjuk a cica nagyon ijedős, és egyből megérzi, ha valami feszültség van a levegőben, ezért most felszaladt a fára. Ha sikerül megegyezniük/kibékülniük, vagy legalább békén hagyniuk egymást, segíthetnek, hogy a cica megnyugodjon, és újra lejöhessen a fáról. Ha rendszeresek a konfliktusok, érdemes hosszabb időre kiterjeszteni a feladatot. Mondjuk minden békességben eltöltött szünet után egy ággal lejjebb jön a cica, és ha nap végére le tudják hozni, elmeséli, mi volt a legnagyobb ijedtség, amiben valaha része volt. (Ha ügyesek, tényleg meghallgatnak egy mesét közösen, csinálhattok beszélgető kört a témáról, stb. vagy szerezhettek a csoportjuknak valamilyen eszközt az adott küldetéshez, amin épp dolgoznak.)

Amint a fentiekből kitűnik, a mesék érzelmi kibeszélésre, oldásra is alkalmasak, erre vonatkozóan a honlapunkon lévő blogban találtok bejegyzéseket. (Mindig nagyon hasznos a gyerekek saját élethelyzetére reflektálni a mesékkel és azokat feldolgozni. Ha épp gyakoriak a veszekedések, mert nehezen megy az ismerkedés, akkor arról szóljon a mese, hogy Manóföldön is egy új állatka érkezett. Ha folyton kiabálnak a gyerekek, akkor a mesében legyen valaki, aki nagyon védtelen, és ijedős, akinek a kedvéért le kell halkítani a hangjukat stb.)



A sikeres Plukkido játék 10 alapelve

1 Igyekezz észrevenni a jót

A gyerekeknek a legnagyobb öröm, ha a környezetük arra figyel, amit jól csinálnak, amiben ügyesek, ahelyett, hogy azt kritizálná, ami nem megy. Ezáltal megtanulják, hogyan szerezhetnek pozitív figyelmet. Önbizalmuk erősödik, kapcsolatok javulni fog, és a konfliktust jelentő viselkedések száma is csökken.

2 Kerüld a versenyeztetést!

Figyeld rá, hogy az egyes kalandokhoz szükséges feladatokat úgy oszd el, hogy az ne alakítson ki versenyhelyzetet. A cél eléréséhez mindig, mindenki erőfeszítésére szükség legyen. A gyermekek fejlődését mindig önmagukhoz viszonyítsd, sose a többiekhez! A gyermekek számára is tedd egyértelművé, hogy akkor érhetnek el sikereket, ha egymást segítik, támogatják, nem akkor, ha legyőzik! Ha ez sikerül, annak mindig adj hangot, és jelezd vissza számukra a figurákon keresztül.

3 Sose büntess a játékkal

A játékkal csak pozitív visszajelzést adj! Ne mondd a gyermekeknek, hogy leesnek a falevelek vagy a manó, stb. akkor, ha valamit nem csinálnak meg, vagy rosszul csinálnak valamit. Ezzel csak megingatod a manókba vetett bizalmukat, és gyengíted a motivációjukat. Inkább biztasd őket, mondd hogy a manójuk bízik bennük és tudja, hogy sikerülni fog vagy dicsérd azt, hogy mennyi ideig sikerült elkerülniük a nemkívánatos viselkedést!

4 Figyeld a "balhé" nélküli helyzetekre

Ha egy nem kívánt viselkedést szeretnél eltüntetni, büntetés helyett erősítsd meg azt a helyzetet a játékban való előrelépéssel, amikor épp nincs probléma. Amikor minden jól megy. Ez nagyon fontos, erről később még írunk egy kicsit részletesebben.

5 Örülj a kis erőfeszítéseknek is

Ha a megbeszélte viselkedés irányába mozdul egy gyermek, de érzed, hogy megakad, akkor hozd szóba a játékot, és ha van rá lehetőség, a kis erőfeszítéseire is történjen előrelépés a kalandban.

6

Beszélgessetek a heti történetről és a játék szereplőiről

Néha váratlanul, feladathelyzetben kívül is hozd szóba a manók aktuális kalandját, ennek a gyerekek örülnek és elhivatottabbak lesznek az adott mese iránt. Pl.: Udvari játék közben/folyosón: – Hú, de örül a Manó, ha látja a varázstávcsovén, milyen szépen játszottok/sorakoztok! “ vagy: “Hú, de boldog lenne a manótok, ha most meg tudnátok egyezni! Lehet, hogy örömeiben egyből megnőne a varázsereje és feljebb tudna ugrani egy ággal! Mit gondoltok, menni fog?” – Ezzel a játék módszertanát a táblától távol, külső helyszíneken is kihasználhatod.

7

Vond be a gyerekeket 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 az érintett gyermeket ő minek örülne: Mit figyeljen a manó? Miben lesz ügyes/miben szeretne ügyesebbé válni? Mit tud vállalni, hogy ő is hozzájáruljon a küldetés sikeréhez?

8

Ne add fel

Egy problémás nap ne szegje kedved a játék iránt. Néha lazíthatsz a szabályokon: ha gyerekek fáradtak, nyűgösebbek, figyelmetlenebbek valami miatt, lehetsz elnézőbb, ilyenkor a manók járjanak a gyerekek kedvében. Aztán a következő napon újra több odafigyeléssel, ügyes viselkedéssel, jótettekkel viszonzozhatjátok a manók kedvességét. Ez erősíti a köztetek lévő bizalmat, a gyerekek kötődését a játékhoz és mindenki feszültségét oldja.

9

Mutass példát

Ha a gyermekeknek csökken a lelkesedése a játék iránt, cseréljétek szerepet vagy te is állj be velük játszani. Válassz ki egy Manólevelet, olvasd fel, és beszélj meg gyerekekkel, hogy most a te jótetteid is fogják a mesét irányítani. A gyerekek és a manó pedig együtt ellenőrzik, hogy mennyire vagy ügyes. Kérdezze meg a manó, hogy szeretnéd neked miben kéne ügyesedned. Ez jó lehetőséget kínál arra, hogy őszinte tükröt kapj arról, ők milyennek látnak téged, mi az, amit esetleg hiányolnak, minek örülnének. (Ez a szerepcseré több okból hasznos: legtöbbször a felnőtt mintát követik a gyerekek; vicces formában fejleszti az együttműködő képességet és odafigyelésre tanít).

Figyeld a saját hangulatod változására is

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

Mit tehetsz, ha nehézségekkel szembesülsz a játék irányítása során?

A játék iránt nem érdeklődő gyerekek bevonása

Ne erőltess, de ne is add fel!

Ha egy gyermek ellenállást tanúsít a játékkal szemben (azokkal a gyerekekkel, akik félnek az elvárásoktól vagy a kudartól, gyenge az önbizalmuk, gyakran megtörténik), ne ess kétségbe! Ne kérd, hogy játsszon a játékkal vagy, hogy a manók kedvéért csináljon meg bármit. Keltsd fel a kíváncsiságát. Figyeld meg, mi az, amiben jó, és időnként lepjék meg a manók egy-egy koronggal. Nagyobb gyermeknél elég, ha elmondod, miért büszkéik rá a manók, mi az, amiért úgy gondolták meglepi őt. A pozitív megerősítések segítenek eloszlatni a gyerekek szorongását, és feloldják ellenállásukat, visszahozzák a játékkedvüket.

Kiseb gyerekek esetében, néha, amikor az adott gyermek 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 mondd? Tényleg? Nahát! Nem is gondoltam volna! Neeem, nem mondom el senkinek!" Valószínűleg gyermek 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 társával, mert odaadta neki a legkedvesebb autóját, hogy játszhasson vele. Ez különösen megmelengette a manó szívét, mert tudja, hogy az a kisfiú

mennyire félti az autóit!). 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 az elvárások teljesítését, így újra alapozhatsz majd játékos kedvükre.



Büntetés nélkül. De hogyan?

Sokan úgy vélik, nehéz a büntetést mellőzni. Bízunk benne, hogy ez a játék segít nektek abban, hogy ne legyen szükség büntetésre. Bár tudjuk, vannak olyan helyzetek, amikkel kapcsolatban úgy érezheted, csak a büntetés használnál, mi javasolnánk valamit helyette:

Amikor azok a helyzetek, amikre büntetéssel reagálnál, nincsenek jelen, azaz gyermek éppen nem csinál bajt, 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. Sőt, akkor is lehet jogosan dicsérni, amikor épp baj van, hiszen ilyenkor is vissza lehet utalni rá, milyen jó volt a múltkor, amikor annyi örömet szerzett a manóknak, vagy hogy milyen jó, hogy már csak ilyen ritkán látják dühösnek stb. Ezzel megerősíted abban, hogy képes másképp viselkedni, és a környezete is képes őt jónak látni, akkor is amikor épp nem tökéletes. Az, hogy a fókusz átkerül a kudarcokról a sikerekre, az ügyességre, önmagában teret ad a változásnak. Az ezzel járó jó érzések pedig segítenek, hogy a változás tartós legyen.

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

Facebook: www.facebook.com/plukkido

Esetmegbeszélő: www.plukkido.hu/esetmegbeszelo

E-mail: info@plukkido.hu



SZERZŐK

Horváthné Pintér Orsolya, Táncsics Judit

KIADVÁNYTERVEZÉS

Nagy Balázs

Minden jog fenntartva ©2018 Plukkido



www.plukkido.hu

