



Μικροί Παραμυθάδες

Real
Fun
Toys



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Σελ. 5 - Εισαγωγή

Σελ. 6 - Μικροί Παραμυθάδες

Με τι ασχολείται το παιχνίδι
Περιεχόμενα του παιχνιδιού

Σελ. 13 - Προτεινόμενη δραστηριότητα

Μερικές χρήσιμες συμβουλές
Τα απαραίτητα βήματα για τη δημιουργία της ιστορίας σας



Εισάγεται από τη Real Fun Toys, Πεντέλης 53, 15126, Μαρούσι, Αθήνα

EL23028 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23 - 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy



Εισαγωγ

Οι «**Μικροί Παραμυθάδες**» είναι ένα έγκυρο εκπαιδευτικό εργαλείο που διεγείρει τη δημιουργικότητα και προωθεί την ελεύθερη έκφραση του παιδιού, ενθαρρύνοντάς το να βρει τα πιο κατάλληλα λόγια για να εκφράσει χιλιάδες ιστορίες. Δίνοντας φωνή και ζωή στους φανταστικούς χαρακτήρες και διεισδύοντας στα συναισθήματά τους, τα παιδιά αποκτούν μεγαλύτερη ενσυναίσθηση και γίνονται πιο ευαίσθητα στη δική τους ψυχική τους κατάσταση αλλά και των άλλων, Επιπλέον, τα εκπαιδεύει να τοποθετούν τα γεγονότα σε χωρική και χρονική διάσταση.



Μικροί Παραμυθάδες;

Με τι ασχολείται το παιχνίδι

Το παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 3 έως 6 ετών. Κατά την προσχολική ηλικία είναι ζωτικής σημασίας η ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας: πρέπει να δοθεί προσοχή στη φωνή των ονείρων και στον εσωτερικό κόσμο για να αυξηθεί το εκφραστικό δυναμικό. Η πρώτη φορά που παίζετε είναι χρήσιμη για τα παιδιά και τους γονείς να παίζουν μαζί.

Ακούστε. Τα παιδιά αναπτύσσουν νέες δεξιότητες όταν αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με ενήλικες: ζητούν εξηγήσεις και συγκρίνουν τις διάφορες απόψεις. Κάνοντας διάλογο με τους ενήλικες και φίλους, αρχίζουν να παίζουν με τη γλώσσα που χρησιμοποιούν. Αυτή η συμπεριφορά παίζει ζωτικό ρόλο για την επινόηση και ανάπτυξη μιας ιστορίας.



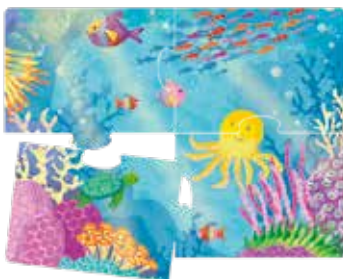
MY STORY
LOADING...

Μιλήστε. Οι Μικροί Παραμυθάδες είναι ένα μέσο προσωπικής και δημιουργικής έκφρασης, πάντα χρησιμοποιώντας τη μητρική γλώσσα. Η γλώσσα είναι μέρος της ταυτότητας του κάθε παιδιού και είναι ουσιαστικό, στην προσχολική ηλικία, να μεταφέρουμε στα παιδιά μια σημαντική γλωσσική κληρονομιά.

Περιεχόμενα παιχνιδιού

6 παζλ-κόσμοι με εικόνες για αφήγηση ατέλειων ιστοριών.
20 χαρακτήρες και 9 αντικείμενα με κοπτικά

Το δάσος. Οι ακτίνες του ήλιου, αποκαλύπτουν όλη τη μαγεία αυτού του δάσους. Δεκάδες ζώα κατοικούν εκεί. Θα μπορούσε ήδη να δημιουργηθεί μια όμορφη ιστορία για κάθε ένα από αυτά, ακόμη και χωρίς τα πολλά άλλα αξεσουάρ ή τους χαρακτήρες, που εμπλουτίζουν τους φανταστικούς κόσμους. Εδώ είναι τα ζώα του νεραϊδοδάσους: η αλεπού, με τα πονηρά μάτια και τη μυτερό μουσούδα, η μυστηριώδης κουκουβάγια με τα γουρλωτά μάτια, ο ευκίνητος σκίουρος που ξέρει εκατό κρυψώνες μέσα στους κορμούς, η οικογένεια των λευκών κουνελιών, τα μικρά πουλιά πάνω στα κλαδιά.



Ο βυθός. Πόση ζωή υπάρχει, στην άβυσσο! Φαντασμαγορικά χταπόδια, πανέμορφες χελώνες, πολύχρωμα ψάρια, ανεμώνες και κοράλλια, κοπάδια φαριών διάφορων ειδών, χίλιες φυσαλίδες που μαρτυρούν κρυφές αναπνοές και μυστηριώδεις υπάρξεις... Αυτή είναι η ευκαιρία να εφεύρουν μια ιστορία στη βαθιά άβυσσο με αγάπη για τη φύση, το μυστήριο και τη γοητεία.



Το κάστρο. Εκεί, ανάμεσα σε λευκά σύννεφα και μυτερές μακρινές κορυφές, υπάρχει ένα κάστρο με έξι κορυφές και πύργους. Ο δρόμος προς τα εκεί είναι αδιαπέραστος και βραχώδης. Ίσως δεν υπάρχει καλύτερη θέση στον κόσμο για μια καταπληκτική περιπέτεια με ένα τέλος-έκπληξη. Απλώς, σπλιστείτε με χαρακτήρες και πολλή φαντασία μέχρι το αποκορύφωμα της ιστορίας.



Το μαγικό δέντρο. Έχεις δει ποτέ ένα δέντρο σπηλιά; Αυτό, όμως, δεν είναι μόνο σπηλιά, αλλά κατοικείται κιόλας. Υπάρχει ένα φως που φαίνεται μέσα από την πόρτα... Ποιος να ζει άραγε εκεί; Το εσωτερικό του κρύβει πολλές πιθανότητες που μπορούν να πάρουν μορφή μέσα από εκατοντάδες ιστορίες... Ανάμεσα στα χρωματιστά φύλλα λάμπουν φωτεινές πεταλούδες. Τριγύρω σιωπή... Τρία μανιτάρια με βούλες διακοσμούν την είσοδο. Οτιδήποτε μπορεί να συμβεί...

Η βιβλιοθήκη των Νεράιδων. Τι υπέροχο μέρος! Ακόμη και οι αράχνες μαγεύονται εδώ και υπόσχονται να συνυφάνουν εξαιρετικές αφηγήσεις. Πασχαλίτσες, κάμπιες βιβλιοφάγες και πεταλούδες της βιβλιοθήκης υπάρχουν σε αυτό το απίστευτο μέρος. Τα δέντρα είναι ράφια για πολλά βιβλία που βρίσκονται εδώ για χλιετίες και δεν υπάρχει Νεράιδα που να αντιστέκεται στη δύναμη των ιστοριών. Φαναράκια φωτίζουν πάντα και κρατούν τις σκιές μακριά.



Το μαγεμένο χωριό. Αποτελείται από μερικά μικρά σπίτια αλλά είναι μαγικά: οι καμινάδες τους "φτύνουν" χρωματιστό καπνό συνέχεια, οι στέγες τους αλλάζουν σχήματα και έχουν μόνο ένα παράθυρο το καθένα. Στο χωριό πετούν πλήθη πυγολαμπίδων που ασχολούνται με τα λουλούδια που δεν μαραίνονται ποτέ.

Οι χαρακτήρες λειτουργούν σαν πραγματικοί ηθοποιοί: οι παίκτες πρέπει να τους κινήσουν, να μιλήσουν και να δράσουν σωστά, ανάλογα την ιστορία και πάντα διασκεδάζοντας. Τα αντικείμενα, από την άλλη πλευρά, αυξάνουν τη γοητεία και την έκπληξη σε κάθε ιστορία, καθώς έχουν διάφορες μαγικές ιδιότητες. Εδώ είναι οι χαρακτήρες, ένας-ένας:



Μάγος. Είναι πολύ γέρος, έξυπνος, με μεγάλες μαγικές δυνάμεις.



Κορίτσι. Το σακίδιο της ποιος ξέρει τι να έχει μέσα... (πλήρης ελευθερία αφήγησης στους παίκτες). Το βιβλίο έχει πολλά παραμύθια.



Αγόρι. Έχει μια τσάντα που περιέχει ποιος ξέρει τι... (πλήρης ελευθερία αφήγησης στους παίκτες).



Τρολ. Είναι ένα πλάσμα τεράστιο, τραχύ και βρωμερό, το οποίο, αν το δει ο ήλιος, γίνεται πέτρα. Είναι συχνά κακό. Το βλέπουν συνήθως μόνο τα παιδιά. Μοιράζεται άλλα τρολ φυσικές σπηλιές κοντά σε νερό. Είναι πολύ βρώμικος και δεν του αρέσει καθόλου να πλένεται.



Ήρωας. Γενναίος αλλά και συνετός και ποτέ παράτολμος, μάχεται πάντα υπέρ των καλών και αδυνάτων. Δεν βλέπει την ώρα να κερδίσει...



Γρύπας. Εξοπλισμένος με υπερδυνάμεις, πάντα παρεμβαίνει υπέρ των αδυνάμων ή των καλών σε δύσκολη κατάσταση. Είναι φίλος των παιδιών.



Δράκος. Ξέρει ήδη πώς να φτύνει φωτιά, ωστόσο, είναι, καλώς ή κακώς, ακόμα μωρό, οπότε αρκετά ακίνδυνο. Αλλά θα μεγαλώσει...



Κακή σκιά. Είναιιο πιο επικίνδυνος από όλους και ο πιο ισχυρός. Είναι σε θέση να διαλύσει και να εξαφανίσει όλους τους καλούς, εκτός από τον μάγο, που ξέρει να αντισταθεί.



Γίγαντας. Έξυπνος και φιλικός, αν και λίγο αδέξιος, δεν βλέπει την ώρα να χτυπήσει τους κακούς. Ειδικά αν είναι τρολ!



Ξωτικό. Πεισματάρικο, αστείο και κατεργάρικο, μπορεί να πετάξει και να γίνει αόρατο. Ζει σε κρυψώνες του δάσους ή στα σπίτια των ανθρώπων, στις αυλές ή στους αχυρώνες. Βγαίνει τη νύχτα για να μπερδέψει τα μαλλιά και να ανακατέψει τα πράγματα των ανθρώπων.



Sirena. Creatura gentile e benevola, offre doni e spesso si innamora di esseri umani. È buona, innocua e magica.



Λύκος. Δείχνει πάντα τα κοφτερά του δόντια, έτοιμος να δαγκώσει.



Κουτάβι. Παρ' όλη την αθωότητά του, μπορεί να έχει σπροσδόκητες δυνάμεις, που τις χαρίζει σε όποιον αγαπά.. Είναι πιστός στον κύριό του.



Κράκεν. Θρυλικό τέρας της θάλασσας, με μακριά πλοκάμια που τυλίγουν μεγάλα καράβια. Ξεκουράζεται στον βυθό της θάλασσας, αλλά αν ξυπνήσει, φέρνει την καταστροφή στην επιφάνεια.



Νεράίδα. Αφηρημένη και ντροπαλή, πάσχει από αμνησία, αλλά χρησιμοποιεί τις δυνάμεις της πάντα για το καλό.



Τρίτων. Γιος του Ποσειδώνα, θεός της θάλασσας, έχει ένα μεγάλο κοχύλι. Όταν φυσάει μέσα από αυτό ηρεμεί καταιγίδες και ανακοινώνει την άφιξη του πατέρα του.



Μάγισσα. Τρελή, με απρόβλεπτη διάθεση, έχει τεράστιες μαγικές δυνάμεις, που βοηθούν πάντα τους κακούς.



Γάτος. Φαινομενικά ήρεμος και αθώος, μπορεί να μεταμορφωθεί σε έναν επικίνδυνο μαύρο πάνθηρα. Ως γάτος, είναι φιλικός και υπηρέτης της νεράιδας ή του μάγου. Ως πάνθηρας, έχει αρνητική ενέργεια και ανήκει στην ομάδα των κακών.



Πριγκίπισσα. Οπλισμένη με τόξο και βέλη, γενναία και μαχητική, είναι έτοιμη για κάθε περιπέτεια.



Ελαφίνα και ελαφάκι. Ζουν κάθε περιπέτεια μαζί. Η μητέρα υπερασπίζει το παιδάκι της με κάθε κόστος.



Μαγικό καπέλο. Μεταφέρει αυτόν που το φοράει σε άλλο μέρος, αν χρειαστεί.



Κλειδί. Ανοίγει όλες τις πόρτες και τις κλείνει στους εχθρούς.



Βιβλίο. Είναι μεταφορικό μέρος διαφορετικών διαστάσεων, που κάνει αλλαγή του σκηνικού της ιστορίας.



Μπαούλο. Περιέχει ό,τι επινοήσουν οι παίκτες που θα τους είναι χρήσιμο.



Αστραπή. Κτακεραυνώνει τους εχθρούς, αλλά ταυτόχρονα παραλύει για λίγο αυτόν που την χρησιμοποιήσει.



Δαχτυλίδι. Όποιος το φορέσει γίνεται αόρατος.



Ομπρέλα. Αν ανοίξει, αλλάζει τον καιρό.



Άμαξα. Μπορεί να τρέξει και να πετάξει, είναι πολύ γρήγορη.



Τετράφυλλο μαγικό τριφύλλι. Εκπληρώνει τέσσερις επιθυμίες, οπότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί τέσσερις φορές.





Προτεινόμενες δραστηριότητες

Το «**Μικροί Παραμυθάδες**» αφήνει ελεύθερους τους παίκτες, μικρούς και μεγάλους, να δημιουργήσουν ιστορίες όπως οι σεναριογράφοι και να κατευθύνουν τους χαρακτήρες, Το παιχνίδι έχει λίγους κανόνες.

1 Οι **σκηνές για αφήγηση** αποτελούνται από παζλ. Μόλις συναρμολογηθούν είναι έτοιμοι οι έξι κόσμοι για να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα από όλους τους παίκτες, που τους αφήνουν ανοικτούς στο τραπέζι ή μπορούν να μοιραστούν μεταξύ των παικτών με αυτό τον τρόπο:

- Αν οι παίκτες είναι δύο, παίρνει 3 παζλ ο καθένας
- Αν οι παίκτες είναι τρεις, παίρνει 2 παζλ ο καθένας
- Αν οι παίκτες είναι τέσσερις, παίρνει 1 παζλ ο καθένας
- Αν υπάρχουν περισσότεροι από τέσσερις παίκτες, δημιουργούνται δύο ή περισσότερες ομάδες και τα παζλ χωρίζονται αναλογικά.

2 Αφού δημιουργηθούν οι έξι κόσμοι αφήγησης, οι παίκτες μπορούν να μοιράσουν τους **χαρακτήρες** και τα **αντικείμενα**. Όπου δεν μπορούν να χωριστούν εξίσου λόγω του αριθμού των παικτών ή της επιλογή τους, οι χαρακτήρες και τα επιπλέον αντικείμενα θα πρέπει κατά προτίμηση να δίνονται στα μικρότερα σε ηλικία παιδιά ή σύμφωνα με τα παραδείγματα που αναφέρονται στην επόμενη παράγραφο.

3 Οι μόνοι κανόνες, κατά την δημιουργία ιστοριών, υπάρχουν ανάλογα με τα ιδιόμορφα χαρακτηριστικά κάθε χαρακτήρα και κάθε αντικείμενου. Στην παράγραφο που ακολουθεί, θα βρείτε περισσότερες ενδείξεις σχετικά με τα βήματα που πρέπει να τηρούνται κατά τη διάρκεια της δημιουργίας των ιστοριών.

4 Είναι σημαντικό να δημιουργείτε μια νέα ιστορία κάθε φορά, με φαντασία και ελευθερία έκφρασης. Με αρχή και με τέλος!

Μερικές χρήσιμες συμβουλές

Έχουμε ήδη καθορίσει τα κριτήρια για το μοίρασμα των παζλ σε προηγούμενη παράγραφο που αναφέρεται στη λειτουργία του παιχνιδιού. Τώρα θα εξηγήσουμε πώς να μοιράσουμε τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα μεταξύ των παικτών.

Αν παίζετε δύο (ένα παιδί και ένας ενήλικας, για παράδειγμα), οι χαρακτήρες και τα αντικείμενα διανέμονται με αυτόν τον τρόπο: το παιδί θα έχει δέκα χαρακτήρες στα χέρια του και πέντε αντικείμενα.

Με τη σειρά του, ο ενήλικας θα έχει δέκα χαρακτήρες και τέσσερα αντικείμενα.

Σε αυτό το σημείο, τόσο ο ενήλικας όσο και το παιδί μπορούν ελεύθερα να επιλέξουν ποιους χαρακτήρες να χρησιμοποιήσουν περισσότερο και ποιους λιγότερο ή ακόμα και τι να εξαιρέσουν.

Αν παίζετε τρεις (και όλοι είναι παιδιά), θα δοθούν έξι χαρακτήρες και τρία αντικείμενα στον καθένα. Οι δύο χαρακτήρες που απομένουν θα δοθούν στο μικρότερο παιδί ή θα παραμείνουν στην άκρη.

Αν παίζετε τέσσερις, κάθε παίκτης θα έχει πέντε χαρακτήρες και δύο αντικείμενα. Η κάρτα αντικειμένου που απομένει, θα δοθεί στον νεότερο παίκτη ή θα παραμείνει στην άκρη.



Τα απαραίτητα βήματα για τη δημιουργία της ιστορίας σας

Παρά την ανάγκη πάνω από για φαντασία, ελευθερία της σύνθεσης και της δημιουργικότητας, ένα άλλο πολύτιμο στοιχείο για τη δημιουργία φανταστικών ιστοριών είναι ο σεβασμός των βημάτων. Βοηθά να επιτύχουμε πιο εύκολα τον στόχο μας. Όπως και στις γαστρονομικές συνταγές, και σε αυτή την περίπτωση, υπάρχουν διάφορα βήματα, όλα ενδεδειγμένα και χρήσιμα.

- A** **Επιλέξτε από πού να ξεκινήσετε:** μπορείτε να εμπνευστείτε από έναν κόσμο αφήγησης ή από έναν χαρακτήρα, αλλά αυτό το στοιχείο πρέπει να είναι ένας οδηγός στην κατασκευή της ιστορίας.
- B** **Αναλύστε καλά τους χαρακτήρες των προσώπων:** όσο πιο λεπτομερές, τόσο περισσότερο οι χαρακτήρες θα είναι πιο ρεαλιστικοί
- C** **Καλή δομή της ιστορίας:** ακόμα και αν είναι πολύ απλή, κάθε ιστορία που σέβεται τον εαυτό της χρειάζεται μια λογική, ένα είδος σκελετού που σας επιτρέπει να υποστηρίξετε οποιαδήποτε αφηγηματική αντιξοότητα.
- D** **Τώρα το μόνο που μένει είναι να κινήσουμε με χάρη και σεβασμό στην ιστορία:** πρέπει να είστε έτοιμοι ακόμη και να την αλλάξετε αν είναι απαραίτητο.

Συμπέρασμα

Η ελευθερία των παικτών να χρησιμοποιούν χαρακτήρες και αντικείμενα και κόσμους είναι πραγματικά απεριόριστη, εκτός από την τήρηση των χαρακτηριστικών και των διαφόρων βημάτων που περιγράφονται παραπάνω. Παρ'όλα αυτά, οι παίκτες μπορούν να εφεύρει νέα χαρακτηριστικά. Έτσι το παιχνίδι γίνεται ανεξάντλητο, παραμένει συναρπαστικό και γίνεται όλο και πιο διασκεδαστικό.





Real
Fun
Toys