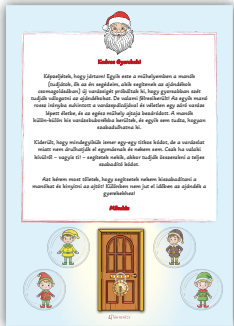


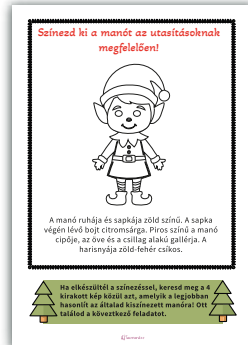
A játék menete

A gyerekeknél a játék kezdetekor **3 lap** legyen:

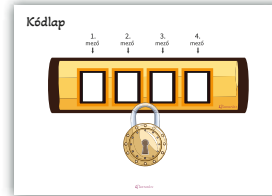
Mikulás levele



1. lap



Kódlap



A **Mikulás levelével** kezdünk! Ezt közösen is felolvashatjuk, de önállóan is rábízhatjuk a gyerekekre. Kicsit beszélgethetünk róla, hogy megértették-e mi lesz a feladat. Mutassuk meg a **kódlapot**, beszéljük meg, hogy erre kell majd ráírni az egyes állomásokon megszerzett számot! Ha úgy látjuk, hogy készen állnak, akkor az **1. lap** megoldásával kezdődhet a játék. A feladatlapon egyértelmű utasítások lesznek, hogy mi a következő lépés.

Egy **egész osztály** is játszhat egyszerre, mert mindenki önállóan dolgozik a maga tempójában. A lassabban haladó gyerek sem tud lemaradni, mert ő is ki tudja majd nyitni az ajtót a titkos kóddal.

A feladatlapon lévő utasítás szerint a gyerekeknek különböző sorrendben kell eljutni a különböző manókhoz. A manó posztert a gyerekek egyesével keresik fel a maguk sorrendjében, tehát számítani kell egy kis mozgolódásra, ha osztályteremben játszunk. A manó poszter alatt lévő feladatlapot maguk fogják elvenni a gyerekek, úgyhogy itt is gondoskodjunk róla, hogy legyen elegendő. Az előkészületek részben erről bővebben is írok.

Ha a gyerek az utolsó manó alatt lévő feladatlapot is megoldotta, akkor elvilge tudja a kódot, amit kiválaszt a borítékok közül. Ha jól dolgozott és eltalálta a kódot, akkor kap egy színező lapot, ha nem találta el, akkor még átnézheti újra a feladatait és átírhatja a rossz kódokat és újra megpróbálhat húzni. Arra figyeljünk, ha osztállyal játszunk, hogy ne lássa a többi gyerek, hogy hova került vissza a helyes kódot tartalmazó boríték! Tegyük elé valamit, vagy keverjük össze!

A szabályok nincsenek kőbe vésve, tetszés szerint alakíthatók.

Jó játékot!