MESEKELTETŐ

Húzz kártyákat, válassz szereplőket, és találj ki egy saját mesét!

Bábos történetalkotó játék gyerekeknek





© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

GYORSINDÍTÓ FELNŐTTEKNEK

Így használd a Mesekeltetőt

A Mesekeltetőben a gyerekek bábokat választanak, kártyákat húznak, és ezekből saját mesét találnak ki.

Nem kell hosszú vagy tökéletes mesét mondani.
Az a jó, ha elindul a történet.

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Vágjátok ki a bábokat és a kártyákat.
2. Tegyétek külön kupacba a kártyákat típus szerint.
3. Válasszatok egy játékszintet.
4. Kezdődhet a mese!

KÖNNYŰ JÁTÉK

- Válassz 1 bábot.
  Húzz 1 „Mi történt?” kártyát.
  Mondd el 1–3 mondatban, mi történt vele.



KÖZEPES JÁTÉK

- Válassz 2–3 bábot.
  Húzz 1 helyszínkártyát, 1 „Mi történt?” kártyát és 1 befejezéskártyát.
  Találd ki, hogyan jutnak el a szereplők a mese végéig.



HALADÓ JÁTÉK

- Válassz 2–3 bábot.
  Húzz helyszínt, kelléket, mesekezdést, „Mi történt?” kártyát, csavart és befejezést.
  Ha szeretnéd, húzz hozzá „Hogyan mondd?” vagy „Játszd így!” kártyát is.
  Játszd el a mesét a kivágott bábokkal.

FONTOS

- Első játékhoz elég a könnyű szinttel kezdeni.
- Nem baj, ha a mese rövid.
- Nem baj, ha vicces vagy furcsa.
- Nem baj, ha a gyerek először csak 1–2 mondatot mond.
- Nem kell leírni, elég elmondani vagy eljátszani.
- Nem kell minden kártyát egyszerre használni.

HA A GYEREK ELAKAD

Kérdezhetsz így:

- Ki van a mesében?
- Hol vannak?
- Mi történt?
- Mit tehetnek most?
- Ki segíthet?
- Hogyan oldódhat meg?

IDŐKERET

Gyors játék: 5–8 perc

Teljes mesejáték: 10–20 perc

Otthon, napközben, magyarórán és fogalmazás-előkészítéshez is használható.

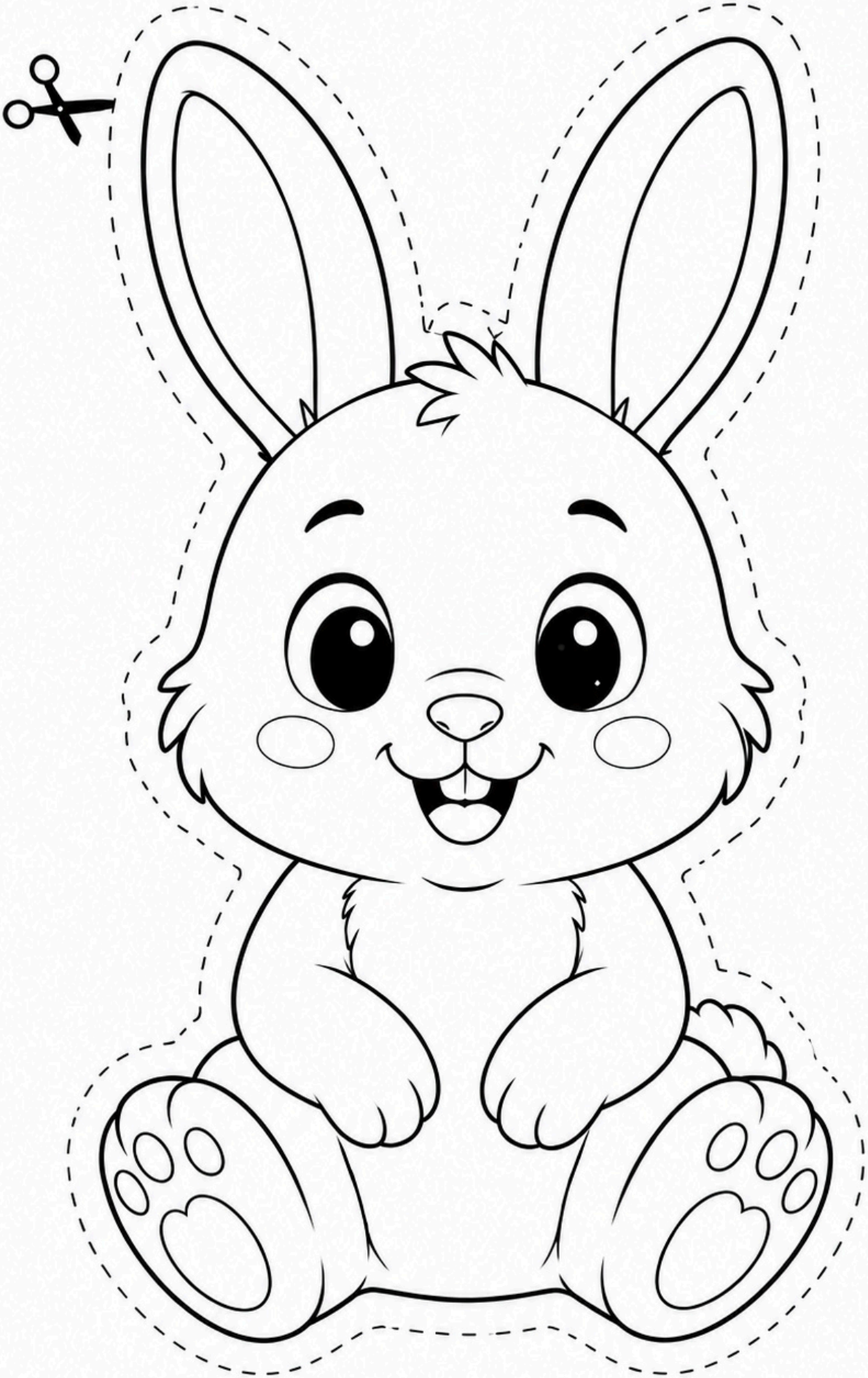
© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

NYUSZI



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

NYUSZI



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MÓKUS



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MÓKUS



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

SÜN



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

SÜN



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

BÉKA



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

BÉKA



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

BAGOLY



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

BAGOLY



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MANÓ



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MANÓ



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

SZEREPLŐKÁRTYÁK

Válassz szereplőket, és indítsd el a mesét!

NYUSZI



Nagy lendülettel indul.

Néha csak útközben jut eszébe megkérdezni, mi is a terv.

MÓKUS



Mindig siet valahová.

Közben könnyen elejt, elfelejt vagy félretesz valamit.

SÜN



Nem kapkod.

Előbb körülnéz, és sokszor ő veszi észre azt, amit mások nem.

BÉKA



Ha furcsa hangot hall, már ugrik is megnézni.

Emiatt néha bajba kerül, de gyakran talál valami fontosat.

BAGOLY



Keveset beszél.

Figyel, hallgat, aztán egyszer csak mond valamit, amin mindenki elgondolkodik.

MANÓ



Segíteni szeretne, de körülötte gyakran összekuszálódnak a dolgok.

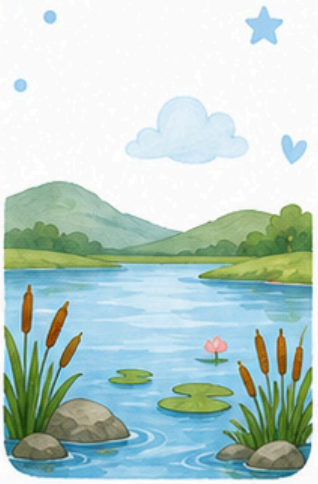
© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

HELYSZÍNKÁRTYÁK

Hol kezdődjön a mese?



az erdő szélén



a tóparton



egy kis házikó előtt



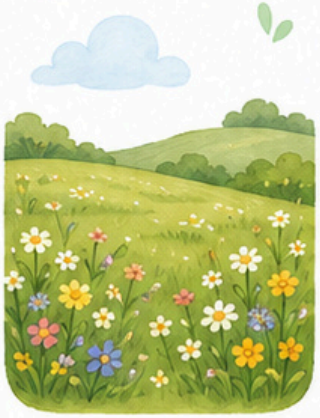
a kert végében



a padláson



a híd mellett



a rét közepén



a patak partján

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

KELLÉKKÁRTYÁK

Mi kerüljön bele a mesébe?



egy kulcs



egy levél



egy térkép



egy kalap



egy csengő



egy kosár



egy furcsa doboz



egy apró üveg

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MESEKEZDÉS-KÁRTYÁK

Hogyan induljon a mese?



Egy reggel furcsa zaj hallatszott.



Valaki kopogott a kis házikó ajtaján.



A kertben eltűnt valami fontos.



A tóparton különös nyomokat találtak.



Senki sem tudta, ki járt ott éjszaka.



Az egyik szereplő nagy titkot őrzött.



Minden nyugodt volt, amíg valaki el nem kiáltotta magát.



Egy apró levél hullott le az égből.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

„MI TÖRTÉNT?” KÁRTYÁK

Mi indítsa el a mesét?

1



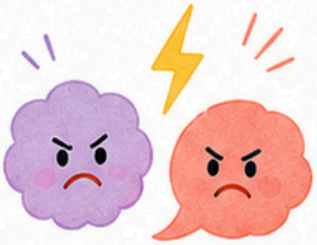
Eltűnt egy fontos tárgy.

2



Valaki eltévedt.

3



Két szereplő összeveszett.

4



Valaki segítséget kért.

5



Egy szereplő félreértett valamit.

6



Valaki túl nagyot mondott.

7



Megjelent egy váratlan vendég.

8



Egy apró hiba nagy zűrzavart okozott.

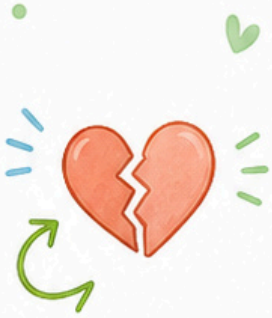
© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

CSAVARKÁRTYÁK

Mi változtassa meg a mesét?



A legkisebb szereplő oldja meg a bajt.



A rossznak hitt szereplő segít.



Valaki teljesen mást értett a helyzetből.



Egy tárgyról kiderül, hogy nagyon fontos.



A szereplők rossz helyre mennek.



Valaki elfelejti, mit akart mondani.



Aki eddig hallgatott, most megszólal.



A legfurcsább ötlet működik.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Hogyan érjen véget a mese?



Végül közösen oldották meg.



Valaki bocsánatot kért.



Új barátság született.



A titok kiderült.



A végén mindenki nevetett egy nagyot.



Más lett a vége, mint amire számítottak.



A kis hiba végül jó dologhoz vezetett.



Senki sem gondolta volna, hogy így oldódik meg.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

„HOGYAN MONDD?” KÁRTYÁK

Hogyan szólaljon meg a mese?



Mondd suttogva!



Mondd mérgesen!



Mondd úgy, mintha nagyon sietnél!



Mondd titokzatosan!



Mondd nagyon lassan!



Mondd nevetve!



Mondd úgy, mintha félnél egy kicsit!



Mondd úgy, mintha nagy titkot árulnál el!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

„JÁTSZD ÍGY!” KÁRTYÁK

Hogyan add elő a mesét?



Játszd el 30 másodperc alatt!



Az egyik szereplő csak mutogathat.



Cseréljetek szerepet!



A többiek találják ki, mi történt.



Mondd el 3 mondatban!



Rajzold le a végét!



Találj ki új címet a mesének!



A bábot mozgasd nagyon lassan!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

AZ ÉN MESÉM

Rajzold le a mese legjobb pillanatát!

A mesém szereplői:

Hol játszódik?

Mi történt?

Rajzold le a mese legjobb pillanatát!



Meséld el valakinek, mi történt a rajzodon!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

AZ ÉN MESÉM

Írd le a saját mesédet!

Cím:

Szereplők:

Helyszín:

Mi történt?

Mi volt a csavar?

Így lett vége:

Rajzolhatsz hozzá egy kis képet is.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA