

Stafagaldur – upphafssaga

Einu sinni fyrir ekki svo löngu var vondur galdrakarlar sem flutti inn í kastala lengst í fjarska. Með sér hafði hann ekkert nema galdrakústinn sinn, galdrahattinn, galdrasprotann, galdrapottinn, galdrakött og kannski einhverja fleiri galdrahluti...

Það eru ekki margir sem vita hvernig maður getur fundið galdrahöllina hans, en ég skal segja ykkur það. Fyrst verður maður að fara í gegnum dimman skóg þar sem maður heyrir töfrafugl syngja, síðan fer maður í kringum froskavatnið, framhjá draugahúsinu og þarna á bak við háu fjöllin, lengst í fjarska, þar er kastalinn. Ef þið hlustið vel þá heyrði þið hann hlæja. Á ég að segja ykkur af hverju hann er að hlæja svona ferlega?

Munið þið að ég sagði að hann væri vondur? Sko, kannski er hann ekkert voðalega *vondur*, en hann var samt alltaf að gera frekar vonda hluti eins og að hrekkja, stríða og stela. Hann kann ekki að haga sér öðruvísi. Og honum finnst það bara gaman. Þess vegna hlær hann. En vitið þið hvað?

Þegar maður hagar sig svona illa, þá er ekki hægt að eignast vini. Vinátta krefst þess að maður komi vel fram við aðra! Annars nennir enginn að leika við mann! Við vitum það - en þessi galdrakarlar var bara alls ekki búinn að læra þetta. Og af því að enginn vildi vera vinur hans var hann svolítið einmana.

Og ef maður á enga vini og hefur engan til að leika sé við, þá getur verið sérstaklega sárt að horfa upp á að aðrir eru að leika sér og hafa gaman. Og þess vegna varð galdrakarlarinn í svo mjög vondu skapi þegar hann flaug yfir leikskólann okkar á galdrakústinum sínum og sá ykkur börnin vera úti að leika. Og hann ákvað að stela öllu sem þið voruð að leika ykkur að. Hann tók fram töfrasprotann sinn, sveiflaði honum í hring og hrópaði: „Simsalabimm“ – eða einhver önnur töfraorð sem ég þekki ekki.

Og á augnabliki var allt dótið og allir leikir horfnir...



Þegar það er búið að lesa söguna spinnum við framhaldið eftir þessum ramma:

- Spjöldin með útileikjum verða sett á kastalann og við spjöllum um hvaða leikjum galdrakarlinn hefur stolið.
- Náum í skólastjórann (2-3 börn fara að ná í hann).
- Börnin útskýra fyrir honum hvað hefur gerst og skólastjórinn segir: „Þetta gengur ekki. Nú verð ég að fara til hans og segja honum að skila öllum útileikjum aftur. Af því að í okkar leikskóla viljum við vera mikið úti að leika!“
- Börnin segja honum leiðina til kastala galdrakarlsins: Í gegnum dimman skóg, í kringum froskavatnið, framhá draugahúsinu og á bak við háu galdrarfjöllin.
- Skólastjórinn veit að hann þarf að vera hugrakkur svo að hann ætlar að grípa gæsina (G-Æ-S = ég GET - ég ÆTLA - ég SKAL). Tekur e.t.v. Vináttu-bangsann Blæ með sér í för því að hann kennir okkur hugrekki.
- Á leiðinni til galdrakarlsins tekur skólastjórinn eftir því að lítill kópur hefur flækst í neti í fjörunni og er í miklum vanda. Hann hjálpar kópnum að losna og hann er þakklátur og bendir henni á að grafa í sandinn. Þar finnur skólastjórinn töfrapoka sem hann tekur með sér áfram. Töfrapokinn er þeirrar náttúru að maður getur alltaf dregið upp úr honum nákvæmlega það sem maður þarf mest á að halda.
- Skólastjórinn fer nú alla leið til kastalans. Hann herðir upp hugann (grípur aftur gæsina) og bankar. Galdrakarlinn er pirraður. Nennir ekki að leika úti. Finnst vont veður. „Hvernig nennið þið að leika svona mikið úti í rigningu og roki?“. Hann samþykkir að gefa skólastjóranum útileikina til baka ef hann gefur honum í staðinn eitthvað sem hann getur leikið með inni.
- Skólastjórinn dregur 10 hluti upp úr töfrapokanum - leggur á stjórnurnar á teppinu og við klöppum atkvæði.
- Við klöppum síðan fyrir skólastjóranum sem bjargaði deginum! Hlökkum til að fara út að leika sem fyrst :)