

Opowieść o Księżniczce Martynce i Magicznym Pociągu

Księżniczka Martynka, Siostra Hania i Magiczny Pociąg.

W dalekim królestwie, gdzie słońce zawsze świeciło, a kwiaty nigdy nie więdły, mieszkała mała księżniczka Martynka i jej młodsza siostra Hania. Martynka miała wszystko, czego mogła sobie wymarzyć – piękne suknie, złote korony i mnóstwo zabawek. Hania zaś była jej najlepszą przyjaciółką i zawsze wspierała Martynkę w każdej zabawie. Jednak najbardziej na świecie Martynka uwielbiała bawić się z przyjaciółmi w ogrodzie zamkowym. Była tylko jedna rzecz, której Martynka nie znosiła – przegrywać.

Pewnego dnia, Martynka, Hania i ich przyjaciele postanowili zorganizować wyścig na magicznych rowerach. Martynka była pewna, że wygra, ponieważ zawsze była najszybsza. Jednak tym razem coś poszło nie tak. Jej rower zaczął skrzypieć, a koło się zacięło. Martynka przegrała wyścig. Była bardzo zła i smutna. “To niesprawiedliwe!” krzyknęła, rzucając rower na ziemię. Hania próbowała ją pocieszyć, ale Martynka była zbyt zła, by słuchać.

Magiczny Pociąg Tego wieczoru, Martynka siedziała smutna w swoim pokoju. Nagle, usłyszała cichy gwizd. Otworzyła okno i zobaczyła coś niezwykłego – magiczny pociąg, który lśnił w blasku księżyca. Martynka poczuła, że musi wsiąść do tego pociągu. Wybiegła z zamku i wskoczyła do pierwszego wagonu. Hania, widząc to, szybko pobiegła za nią i również wskoczyła do pociągu.

W pociągu spotkały dziwnego staruszka, który przedstawił się jako Pan Czas. “Dokąd jedziecie, małe księżniczki?” zapytał. Martynka opowiedziała mu o swoim problemie z przegrywaniem. Pan Czas uśmiechnął się tajemniczo. “Mam dla was trzy zadania. Jeśli je wykonacie, nauczysz się, jak czerpać radość z samej zabawy, niezależnie od wyniku.”

Pierwsze Zadanie: Gra w Szachy Pierwszym przystankiem magicznego pociągu była kraina Szachów. Martynka miała zagrać w szachy z królem szachów, który był bardzo mądry. Martynka myślała, że łatwo wygra, ale szybko zorientowała się, że król szachów jest znacznie lepszy. Przegrała pierwszą partię i poczuła się bardzo zła. “To niesprawiedliwe!” krzyknęła.

Król szachów uśmiechnął się i powiedział: “Nie chodzi o to, kto wygra, ale o to, jak wiele możesz się nauczyć, grając. Spróbuj jeszcze raz.” Martynka zgodziła się i zagrała kolejną partię. Tym razem, choć znów przegrała, zauważyła, że nauczyła się kilku nowych ruchów. Hania kibicowała jej z boku, dodając otuchy.

Drugie Zadanie: Wyścig na Magicznych Rowerach Następnie pociąg zabrał Martynkę i Hanię do krainy Rowerów, gdzie miały wziąć udział w wyścigu na magicznych rowerach. Martynka była pewna, że tym razem wygra. Niestety, jej rower znowu zaczął skrzypieć, a koło się zacięło. Martynka przegrała wyścig.

OPOWIEŚĆ O KSIĘŻNICZCE MARTYNCE I MAGICZNYM POCIĄGU

Tym razem jednak nie była aż tak zła. Pamiętała słowa króla szachów. “Może nie wygrałam, ale przynajmniej dobrze się bawiłam,” pomyślała. Hania pocieszała ją, mówiąc: “Najważniejsze, że jesteśmy razem i bawimy się świetnie!”

Trzecie Zadanie: Zabawa w Chowanego Ostatnim przystankiem pociągu była kraina Chowanego. Martynka i Hania miały bawić się w chowanego z magicznymi stworzeniami. Były bardzo podekscytowane, ale też trochę się bały, że znów przegrają. Zaczęły się bawić i szybko zorientowały się, że nie chodzi o to, kto kogo znajdzie pierwszy, ale o samą zabawę. Śmiały się i biegały z innymi stworzeniami, zapominając o przegrywaniu.

Dodatkowe Zadanie: Gra w Marchewkę Po zakończeniu zabawy w chowanego, Pan Czas miał dla Martynki i Hani jeszcze jedno zadanie. “Teraz zagramy w grę w marchewkę,” powiedział z uśmiechem. “Gra polega na tym, że każdy z was losuje karty, które mówią, ile kroków ma zrobić na planszy. Jeśli wylosujecie kartę z symbolem marchewki, możecie zakreślić dużą, kolorową marchewkę na środku planszy.”

Plansza do gry była kolorowa i pełna różnych przeszkód oraz niespodzianek. Każdy z graczy miał pionek w kształcie małego królika. Gdy ktoś wylosował kartę z liczbą kroków, przesuwał swój pionek królika o odpowiednią ilość pól, przybliżając się do wielkiej marchewki na środku gry. Jeśli ktoś wylosował kartę z symbolem marchewki, mógł zakreślić dużą, kolorową marchewkę na środku planszy. Kręcenie marchewką mogło spowodować otworzenie zapadni pod małym pionkiem królika i wpadnięcie go do dziury. Wtedy gracz zaczynał od pierwszego pola. Kręcenie marchewką mogło również spowodować zrzucenie pionka z planszy i wtedy również gracz rozpoczynał grę od początku.

Martynka i Hania zaczęły grać. Martynka była bardzo zaangażowana, ale Hania wylosowała pierwszą kartę z marchewką. Martynka zaczęła się martwić, że znów przegra. Jednak Hania podeszła do niej i powiedziała: “Martynko, pamiętaj, że chodzi o zabawę, a nie o wygraną. Pomogę ci.”

Razem zaczęły grać i śmiały się, gdy kręciły marchewkę i przesuwały się po planszy. W końcu, choć Hania wylosowała więcej marchewek, Martynka była szczęśliwa, że mogła się bawić razem z siostrą.

Powrót do Domu Po wykonaniu wszystkich zadań, Martynka i Hania wróciły do pociągu. Pan Czas uśmiechnął się do nich. “Widzicie, Martynko i Haniu, nie chodzi o to, kto wygra, ale o to, jak dobrze się bawicie i ile się uczycie.” Martynka poczuła, że coś się w niej zmieniło. Zrozumiała, że przegrywanie nie jest takie straszne, jeśli potrafi czerpać radość z samej zabawy.

Kiedy wróciły do swojego królestwa, Martynka i Hania były już innymi osobami. Znowu bawiły się z przyjaciółmi, ale tym razem, nawet jeśli przegrały, potrafiły się cieszyć z samej zabawy. Zrozumiały, że prawdziwa radość płynie z bycia razem i czerpania przyjemności z każdej chwili.

OPOWIEŚĆ O KSIĘŻNICZCE MARTYNCE I MAGICZNYM POCIĄGU

czy zdarzyło ci się kiedyś przegrać w grze? Jak się wtedy czuleś? Pamiętaj, że tak jak księżniczka Martynka i jej siostra Hania, możesz nauczyć się czerpać radość z samej zabawy, niezależnie od wyniku. Co możesz zrobić, aby lepiej radzić sobie z przegraną? Może warto spróbować nowych rzeczy i cieszyć się z nauki, jaką przynoszą?

Pamiętaj, że prawdziwą wygraną jest radość z zabawy i bycie razem z przyjaciółmi. Ciesz się każdą chwilą i nie martw się o wynik. Tak jak Martynka i Hania, naucz się czerpać radość z samej podróży.