

Emocje - ułóż, to co widzisz

Zestaw zawiera:

- instrukcję
- karty z emotikonami 8 szt.
- karty z nazwami emocji 8 szt.
- dwa duże żółte koła
- cztery średnie różowe kółka
- sześć małych czarnych kółek
- dwie czarne średnie elipsy
- dwa duże czarne łuki
- dwa średnie czarne łuki
- cztery małe czarne łuki
- dwa czarne symbole mniejszości
- dwie niebieskie kropelki
- cztery niebieskie krople

*W zależności od wariantu gry może być potrzebne lustro.

Instrukcja

Niniejsza gra została stworzona w celu utrwalania nazywania emocji. Może służyć, jako pomoc terapeutyczna podczas rozmów o trudnych emocjach oraz o radzeniu sobie z nimi. Dodatkowo gra ćwiczy spostrzegawczość wzrokową, pamięć oraz współpracę.

Gra została przewidziana dla pięciu poniżej opisanych wariantów. W zależności od wariantu i celu może z niej korzystać od jednej do trzech osób lub małe zespoły*. Przy większej ilości graczy zaleca się aby jednym z nich była osoba dorosła.

*Podczas zajęć w grupie należy wydrukować większą liczbę elementów do manipulacji.

1 wariant (1 - 2 os.) **Układanie według ilustracji**

Dziecko losuje kartę z emotikonem. Po wylosowaniu zapoznaje się z treścią karty i z dostępnych elementów zestawu odtwarza/układa daną emocję. Karta z emotikonem może być cały czas odkryta lub zakryta i sprawdzona dopiero po odtworzeniu przez dziecko wzoru.

W wariacie grupowym każda grupa powinna mieć swój zestaw elementów.

2 wariant (1 - 2 os.) **Układanie według nazwy**

Dziecko losuje kartę z nazwą odczytuje ją samodzielnie lub z pomocą. Przed ułożeniem dziecko może spróbować przed lusterkiem przedstawić dany stan emocjonalny. Następnie układa daną emocję z dostępnych elementów.

Po ułożeniu może odbyć się rozmowa, na temat odczuwania danej emocji, sytuacji, komfortu, sposobów radzenia sobie z nią.

W wariacie grupowym każda grupa powinna mieć swój zestaw elementów.

3 wariant (2 - 3 os.) **Kalambury - ulóż, to co pokazuje**

Jedna osoba losuje kartę obrazkową lub nazwę i demonstruje za pomocą mimiki lub całym ciałem jej treść. Zadaniem drugiej osoby jest ułożenie z dostępnych elementów odpowiedzi.

Kiedy nastąpi nieporozumienie osoba pokazująca prosi osobę układającą o zaprezentowanie, jak według niej wygląda dana emocja.

Zabawa toczy się na przemian lub według innej zasady ustalonej przez graczy, np. po prawidłowym odgadnięciu.

W wariacie grupowym drużyny mogą przedstawiać scenkę pokazując daną emocję, a pozostałe zespoły odgadują i prezentują ją za pomocą dostępnych elementów.

4 wariant (2 os.) **Zobacz, zapamiętaj i ulóż**

Jedna z osób układa emocję według karty lub własnego pomysłu. Prezentuje ją drugiej przez kilka sekund i zakrywa. Zadaniem drugiej osoby jest odtworzenie tego samego układu i dodatkowo nazwanie emocji.

*** Zobacz, zapamiętaj, przekaż, ulóż**

W wariacie dla grup jedna osoba z grupy losuje i układa jedną emocję. Druga osoba będzie układać tę samą emocję na podstawie opisów pozostałych członków grupy. W zależności od liczby osób w grupie każdy może np. przekazać tylko jedną informację słownie lub za pośrednictwem mimiki i gestów.

5 wariant (2 - 3 osoby) **Memory obrazkowo-wyrazowe**

Do tego wariantu potrzebne są tylko karty z obrazkami i ewentualnie lusterko.

Karty są rozłożone na stole w kwadracie 4x4 lub w sposób dowolny. Każdy zawodnik na raz odkrywa dwie karty. Jeśli znajdzie parę nazwę i emocję zabiera ją dla siebie jako punkt. Gra toczy się do skończenia się kart.

Dodatkowym zadaniem może być pokazanie zdobytej emocji. Może być potrzebne lusterko żeby sprawdzić podobieństwo.

W wersji dla grup warto, aby każda grupa miała swój zestaw.

Zachęcam do wymyślania własnych wariantów.

Udanej zabawy!