



EMOTIONS

# “Sytuacje emocjonalne” Jak będziesz się czuć, jeśli...?

Ref. 20548



# "SYTUACJE EMOCJONALNE"

## Jak będziesz się czuć, jeśli...?

Ref. 20548



### ZAWARTOŚĆ

Gra składa się z 36 kart sytuacyjnych ze zdjęciami przedstawiającymi prawdziwe sytuacje, 6 okrągłych kart emocji z emocjami, 1 dużej kostki do gry i arkusza z naklejkami do naklejenia na kostkę.

Karty wykonane są z grubego, trwałego, wysokiej jakości kartonu.

Materiał jest przyjazny dla środowiska, pochodzi z lasów o zrównoważonym rozwoju, większość użytych materiałów pochodzi z recyklingu, w 100% nadaje się do ponownego recyklingu.

**IKONY** przedstawiające emocje:



RADOŚĆ



SMUTEK



STRACH



ZASKOCZENIE



ZŁOŚĆ



NIESMAK/WSTRĘT

### ZALECANA GRUPA WIEKOWA

Dzieci w wieku od 3 do 8 lat.

Jest to gra z użyciem zdjęć realistycznych, dzięki której uczymy się rozpoznawać, akceptować i potwierdzać emocje, które możemy odczuwać w różnych sytuacjach. Pomaga nam nauczyć się, że nie wszyscy jesteśmy tacy sami i czasami odczuwamy różne emocje w tej samej sytuacji.



Dzięki takim cechom gry jak użycie obrazków przedstawiających rzeczywistość a także zastosowanie dużych kart, jest ona odpowiednia zarówno dla dzieci w wieku od 3 lat, jak i dla starszych dzieci, a także dla dzieci borykających się ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się oraz dla seniorów.

Rzuć kostką, spójrz na sytuację i podziel się swoimi emocjami!

## CELE EDUKACYJNE

- Rozpoznawanie, akceptowanie, potwierdzanie i wyrażanie emocji, które możemy odczuwać w różnych sytuacjach.
- Używanie słownictwa związanego z emocjami.
- Poprawa empatii i umiejętności społecznych poprzez szacunek dla odczuwania różnych emocji w tej samej sytuacji.
- Rozwijanie inteligencji emocjonalnej.
- Zachęcanie do postaw szacunku, tolerancji i integracji.
- Promowanie edukacji w zakresie wartości.

## SPOSÓB GRY

### ZAPOZNANIE DZIECI Z OBRAZKAMI NA KARTACH:

Przed rozpoczęciem gry zaleca się obejrzenie i opisanie obrazków na kartach.

### SPOSÓB GRY

1. Na środku stołu umieść po jednej stronie odkryte karty z emocjami, a po drugiej stronie odkryte karty sytuacyjne ze zdjęciami sytuacji realnych.
2. Po kolei każdy uczestnik rzuca kostką i w zależności od pojawiającej się emocji, szuka karty sytuacyjnej, która wywołuje u niego wskazaną emocję. Następnie wyjaśnia, dlaczego uważa, że towarzyszy mu dana emocja i umieszcza ją obok odpowiadającej jej karty emocji, tworząc koło. Jeśli nie ma więcej kart sytuacyjnych z emocją wskazaną przez kostkę, kolej przechodzi na następnego gracza, który rzuca kostką.
3. Gra kończy się, gdy na stole nie pozostaje już żadna karta sytuacyjna, którą można powiązać z jakąkolwiek emocją.

Gra o charakterze otwartym, której wynik może się różnić w zależności od sposobu gry.

W zależności od emocji, jakie gracze mogą odczuwać w proponowanych sytuacjach, koła emocji będą wypełniane na różne sposoby podczas każdej rozgrywki.

Jest możliwe, że koła emocji nie zostaną ukończone lub mogą być utworzone z więcej niż jednego obwodu emocji wokół nich.

Każdy związek między sytuacją a emocją jest ważny.

Magia tej gry polega na nauce akceptowania i respektowania różnorodności naszych emocji.

