



ML 45407 BBQ Emotions – Érzelmek a nyárson

Tanuld meg, hogyan ismerhetsz fel tíz érzelmet!

Életkor: 3-6 éveseknek

Játékosok száma: 1-10

Fejlesztési területek: Fejleszti az empátiát és együttműködést, a kommunikációt és az önismeretet. 100 mindennapi élethelyzetet és 10 érzelmi hozzáállást mutat be.

A készlet tartalma:

1 nagy műanyag nyárs talppal, 10 nyársra húzható korong, 20 érzelmmatrixa (minden érzelmhez kettő), 1 poszter fényképekkel a 10 érzelmről, 10 kétoldalas hosszú kártya, melyek mindegyike 10-10 élethelyzetet ábrázol.

1 útmutató füzet 3 játékleírással: 1. utánzós játék, 2. vizuális játék, 3. elbeszélő játék

A bemutatott érzelmek és a hozzájuk kapcsolt színekódok (ld. az útmutató első oldalát illetve a posztert): öröm (sárga), düh (piros), meglepődés (narancssárga), félelem (lila), undor (világoszöld), szomorúság (kék), szeretet (rózsaszín), irigység (sötétzöld), szégyenérzet (bordó), büszkeség (barna).

A hosszú kártyákon ábrázolt élethelyzetekhez kétféle érzelmet társítottunk, ezek színekódját az útmutató második oldalán ábrázoltuk. Ugyanakkor a gyermekek egyénileg viszonyulhatnak egy-egy ábrához, érzelmeik különbözhetnek a kódtól. Mindig beszéljük meg ezeket a különbségeket, így jobban megérthetjük a gyermekeket, és ők is egymást.

A játék célja:

Egy nyársat kell készíteni egyénileg vagy csoportosan öt érzelemből. Az érzelmek a nyárs összetevőiként szerepelnek. Finommotoros mozgás közben a gyermekek játékosan megismerkednek tíz érzellemmel, és megtanulják kezelni ezeket. Az érzelmek felismerése és kezelése életbevágóan fontos a nevelésben, segít a gyermeknek megismerni önmagát, a többieket, és hozzájárul a különbözőségek elfogadásához.

A játék előkészítése:

Első alkalommal a játék megkezdése előtt készítsük elő az összetevőket: ragasszunk minden korongra két egyforma matricát.

1. Rakjuk a 10 összetevőt (korongot) egy mindenki által elérhető helyre, és rakjuk mellé egymásra az összekevert hosszú kártyákat.
2. A nyárs végét dugjuk be a sárga talpba, és állítsuk fel úgy, hogy mindenki elérje.
3. A játékosok elhelyezkednek az így előkészített játékelemek körül, így könnyebben tudnak kommunikálni egymással, és mindenhez hozzáférnek.

Javaslat a nap végére:

A nap végén a pedagógus által kiválasztott gyermek, vagy ha volt, a játékvezető, átgondolja a nap történéseit, és kiválaszt öt fontos eseményt. Ezek mindegyikét közösen átbeszéljük, és megállapítjuk, milyen érzelmek kapcsolódtak jellemzően az adott történéshez. Ezeket az érzelmeket aztán felfűzzük a nyársra, és kiállítjuk a teremben, hogy mindenki lássa, milyen érzelmek jellemezték aznap az osztályt.

Utánzós játék – Játsszuk el az érzelmeket!

Ezt a játékot két gyermek vagy két csoport játssza.

1. Az A játékos (vagy az A csoport képviselője) húz egy hosszú kártyát.
2. Az A játékos (vagy az A csoport) értelmezi egymás után az egyes jeleneteket a kártyán, és eljátssza azokat a B játékosnak vagy csoportnak. Egy-egy kép eljátszása legfeljebb 1 percig tarthat.
3. B játékos (vagy a B csoport) figyelmesen nézi, mit ad elő A, és valamilyen érzelmet kapcsol a jelenethez. A megfelelő érzelmeket a látott jelenetek sorrendjében felhúzza a nyársra.
4. Mikor mind az öt jelenetet eljátszották, és a nyárson fenn van az öt korong, az eredményt összevetik a kártyával a 2. oldalon lévő színkódok alapján.
5. Minden jelenethez két érzelm is kapcsolható, de előfordul, hogy valakiben más érzelmet váltott ki egy-egy jelenet. Ezt mindig beszéljük meg, elemezzük ki. Egy ilyen beszélgetésből mindenki csak gazdagodhat.

Vizuális játék – Te hogy látod?

Ezt a játékot két gyermek vagy két csoport játssza.

1. Egy játékos, vagy a választott játékvezető húz egy hosszú kártyát, és úgy rakja le, hogy mindenki lássa.
2. Az A játékos (vagy valaki az A csoportból) felveszi a nyársat, megnézi az első képet a kártyán, és választ hozzá egy érzelmet, amit felhúz a nyársra. Így folytatja, amíg mind az öt korong rajta van a nyárson, amit ekkor visszaállít a helyére.
3. Ekkor az A játékos szavakkal megindokolja, hogy miért az adott érzelmet választotta az első jelenethez. B játékos (vagy valaki a B csoportból) kigondol egy másik érzelmet, amit hozzá lehet kötni a jelenethez, el is mondja, hogy miért. Így haladnak végig mind az öt jeleneten.
4. Kizárólagos megoldás nincs, de alapvetően a 2. oldalon található színkódokkal jelképezett érzelmek társíthatók egy-egy jelenethez.

Elbeszélő játék – Mesélj egy történetet

Ezt a játékot két játékos játssza, vagy két csoport játékosai egymást váltva játsszák.

Az A játékos megpróbál elmesélni egy történetet 5 lépésben, a B játékos mindegyik lépéshez kapcsol egy érzelmet.

1. Az A játékos (vagy az A csoport tagjai egymás után) elmesél egy megélt vagy kitalált történetet, aminek 5 jelenete legyen. A történet főszereplője öt különböző élethelyzetbe kerül egy bizonyos napon (találkozik emberekkel, gondjai akadnak, öröm éri, történik vele valami, stb.).
2. A B játékos (vagy a B csoport tagjai felváltva) figyelmesen hallgatják a történetet, és minden rész után kiválasztanak egy meghatározó érzelmet, és ráhúzzák a nyársra.
3. Ha elkészült a nyárs, a B játékos (vagy a csoporttagok felváltva) megkérdezik a mesélőt (vagy mesélőket), hogy ők is ugyanazt érezték-e a történet megfelelő szakaszában.

Hozzárendelt értéként a Miniland minőséget és biztonságot ad a játékokhoz. Az egyes elemek gondos kompozíciójának köszönhetően a játékok sokféleképpen használhatók, egyszerre több gyermek is játszhat velük.

Importálja és forgalmazza: **Katica Játék Kft.**
1077 Bp. Király u. 101.
Tel.: 06-1 46 22 388
E-mail: katica@katica.hu
Web: www.katica.hu