



EMOTIONS

“Ge liv åt dina känslor!”

Ref. 20547



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

Ge liv åt dina känslor!

Ref. 20547



SPECIAL
NEEDS

INNEHÅLL:

Spelet består av 2 hjul och 40 kort tillverkade av stark, mycket slitstark och tjock kartong av hög kvalitet. Korterna bildar 4 robotar som består av 10 bitar vardera, och varje bit med en robot har en av de tio grundläggande känslorna på baksidan, som styr vårt beteende: glädje, sorg, ilska, förvåning, avsky, beundran, rädsla, nyfikenhet, trygghet och skuld.

De är tillverkade av miljövänligt material som kommer från hållbara skogar.

BESKRIVNING AV HJULIKONERNA:



Mimik: Uttryck känslan med hjälp av gester, utan att prata eller använda ljud.



Ljud: Uttryck känslan med ljud utan att använda ord eller gester.



Story: Uttryck känslan genom att berätta en story.



Rita: Uttryck känslan med hjälp av en teckning.



Stjärna: Välj något av de 4 föregående alternativen.



Kryss: Stå över ett varv.

Spelet innehåller två identiska hjul för att kunna spela i två grupper.

REKOMMENDERAD ÅLDER:

Från 3 till 8 år.

För yngre barn är det lämpligt att montera de 4 robotarna innan spelet börjar så att de bekantar sig med bitarna som de består av.



PEDAGOGISKT SYFTE:

- Att kunna namnge, identifiera och skilja på de tio grundläggande känslorna som styr vårt beteende.
- Att lära sig att uttrycka känslor genom våra olika sinnen.
- Att känna igen och uttrycka känslor verbalt och icke-verbalt.
- Att utveckla den emotionella intelligensen.
- Att förbättra empatin och de sociala färdigheterna.
- Att utöka sitt grundläggande ordförråd relaterat till känslor.

SPELMETOD:

SPELA I PAR ELLER I LAG

Syfte: Att vara de första som bygger en robot.

Deltagare: Från 4 till 8 spelare*

1. Gå ihop i par eller i lag.
2. Placera alla bitar med robotar uppåtvända i slumpmässig ordning (känslorna på baksidan ska vara vända nedåt).
3. I tur och ordning plockar en av spelarna i det första paret eller laget upp en bit, utan att visa baksidan för sitt lag eller medspelare. De tittar på den känsla som ska uttryckas och snurrar pilen på hjulet för att se hur det ska göras. Om deras team eller medspelare gissar rätt behåller de biten med roboten. Annars lägger de tillbaka den i mitten.
4. Sedan går turen till nästa par eller lag.
5. Varje par eller lag måste bygga roboten som visas på den första biten som de plockade upp. Om de plockar upp en ny bit som inte tillhör den roboten ska den lämnas kvar i mitten och turen går till nästa par eller lag.
6. Det par eller lag som bygger roboten först vinner. De kommer att ha varit de första som visade alla känslor för sin robot, för att väcka den till liv!

*Alla kan spela tillsammans eller i två grupper om 4 spelare.

Om det finns två grupper, dela ut ett hjul och två fullständiga robotar till varje grupp. Varje robot har olika färger på baksidan för att göra dem enklare att gruppera.

Om det finns ett ojämnt antal spelare kan de bilda lag istället för par.

SPELA GENOM ATT SAMARBETA

Syfte: Att bygga de fyra robotarna tillsammans.

Deltagare: Det finns inget maximalt antal spelare.

1. Placera alla bitar med robotar uppåtvända i slumpmässig ordning (känslorna på baksidan ska vara vända nedåt).
2. I tur och ordning plockar en av spelarna upp en bit, utan att visa baksidan för de andra deltagarna. De tittar på den känsla som ska uttryckas och snurrar pilen på hjulet för att se hur det ska göras. Om de andra deltagarna gissar rätt behåller de biten med roboten. Annars lägger de tillbaka den i mitten.
3. Upprepa föregående steg tills de fyra robotarna är färdiga. Tillsammans kommer de att ha lyckats visa alla känslor för de fyra robotarna, för att väcka dem till liv!

