

# PEDAGOGISKT MATERIAL



LÄROPLANSKOPPLAT

## SYFTE OCH MÅL

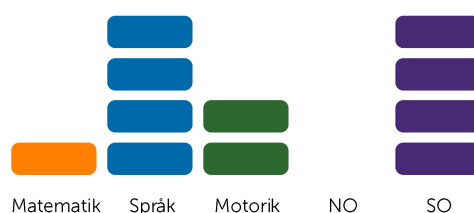
- Utveckla förståelse för olika känslor.
- Lära sig att uttrycka känslor på olika sätt.
- Utveckla språk och ordförråd.
- Träna på att lyssna på och tolka varandra.
- Träna sociala färdigheter och samarbete.



## Ge liv åt dina känslor

Art.nr. 130487

## GRADERING



## LEKTIONSFÖRSLAG

**Lär känna materialet:** Materialet *Ge liv åt dina känslor* består av 40 kort (10 x 5,6 cm). På kortens ena sida visas robotarna och på den andra visas känslor. Materialet innehåller även 2 spinnhjul. Kortet bildar 4 robotar som består av 10 bitar vardera. Varje kort / bit har en av de tio grundläggande känslorna på baksidan visat som ett ansikte. Känslorna som finns representerade är följande: glädje, sorg, ilska, förvåning, avsky, beundran, rädsla, nyfikenhet, trygghet och skuld. Innan man börjar spela kan man gå igenom de olika känslobilderna så att deltagarna vet och är trygga med vilka känslor ansiktena representerar.

Spinnhjulen har sex olika aktivitetsbilder. De olika aktiviteterna är: **Mimik** (uttrycka känslan utan att prata eller använda ljud), **Ljud** (Uttryck känslan med ljud utan att använda ord eller gester), **Berättande** (uttryck känslan genom att berätta en historia), **Rita** (uttryck känslan genom att rita en teckning), **Stjärna** (välj vilken bild du vill), **Kryss** (stå över ett varv). Gå även igenom dessa och visa och ge exempel på hur man kan uttrycka olika känslor genom de olika aktiviteterna.

**Spela som ett spel:** (Man kan vara 4 till 8 spelare). Gå ihop i par eller i lag. Blanda och lägg ut alla bitar med robotar framför er, bilderna med robotarnas delar ska vara vända uppåt (känslorna ska vara vända nedåt). Låt en av spelarna i det första laget plocka upp en bit, spelaren får inte visa baksidan med känslan för sitt lag eller sina medspelare. Spelaren som tagit kortet tittar på känslan och snurrar på spinnhjulet. Pilen på spinnhjulet bestämmer vilken aktivitet som känslan ska visas genom. Om deltagarens lag/ medspelare gissar rätt behåller laget biten med roboten. Annars läggs den tillbaka. Sedan går turen över till nästa par eller lag. Varje par eller lag måste bygga roboten som visas på den första biten som de plockar 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. Det par eller lag som bygger roboten först vinner. De kommer att ha varit de första som visade alla känslor för sin robot, och "väckte den till liv"!

Eftersom det finns två spinnhjul och fyra "robotar" så kan man välja att alla spelar tillsammans eller att man gör två grupper om 4 spelare. Väljer man två grupper så tar varje grupp ett spinnhjul var och delarna till två

fullständiga robotar. Robotarna har olika färger på baksidan för att göra det enklare att dela upp dem. Om man är ett ojämnt antal spelare kan man bilda lag istället för par.

**Spela och samarbeta:** Syftet här är att bygga ihop de fyra robotarna tillsammans. I denna variant finns inget maximalt antal spelare. Placera alla bitar med robotar uppåtvända i slumpmässig ordning (känslobilderna ska vara vända nedåt). I tur och ordning plockar en av spelarna upp en bit, utan att visa baksidan för övriga deltagare. Spelaren tittar på känslan som ska uttryckas och snurrar pilen på spinnhjulet för att se hur den ska göras/visas. Om de andra deltagarna gissar rätt behålls biten med roboten. Annars läggs den tillbaka i mitten. Upprepa föregående steg tills alla de fyra robotarna är färdiga. Tillsammans har man då lyckats visa alla känslor för de fyra robotarna, och man har "väckt dem till liv".

## BEGREPP

känslor, berättande, uttrycka sig, lyssna, tolka, samarbeta

## YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

**Träna på ord som representerar olika känslor:** Skapa kort med de olika känslorna i spelet och låt barnen matcha ordet med de olika känslokorten (baksidorna på korten). Använd känslokorten för att diskutera och identifiera känslor i olika situationer.

**Para ihop och bygga olika robotar som ett pussel:** Använd bildkorten med robotarnas delar och lägg ut dem blandat. Barnen kan sedan använda korten för att bygga ihop robotarna som ett pussel genom att para ihop rätt delar.