



# “Keltsd életre az érzelmeidet!”

Ref. 20547



# Keltsd életre az érzelmeidet!

Ref. 20547



## TARTALOM:

A játék 2 kereket és 40 kártyát tartalmaz, amelyek erős, nagyon strapabíró és kiváló minőségű vastag kartonból készülnek. A kártyák 4 robotot alkotnak, amelyek egyenként 10 darabból állnak, és a robot minden egyes darabjának hátulján található a tíz alapvető érzelmek egyike, amely a viselkedésünket irányítja: boldogság, szomorúság, düh, meglepetés, undor, csodálat, félelem, kíváncsiság, biztonság és büntudat.

Környezetbarát anyagból készült, amely fenntartható erdőkből származik.

## A KERÉKIKONOK LEÍRÁSA:



**PANTOMIM:** az érzelmek kifejezése gesztikulációval, beszéd és zajok nélkül.



**Hang:** az érzelmeket hangokkal jeleníti meg, szavak vagy gesztusok használata nélkül.



**Történet:** érzelmek bemutatása történet meséléssel



**Rajz:** érzelmek kifejezése rajzolással



**Csillag:** válassza az előző 4 opció bármelyikét.



**Kereszt:** Egy kör kihagyása

A játék két azonos kereket tartalmaz, hogy két csoportban lehessen játszani

## AJÁNLOTT KOR:

3-8 kor között

Kisebb gyermekek számára ajánlatos a játék megkezdése előtt összeállítani a 4 robotot, hogy megismerkedjenek az őket alkotó darabokkal.



## OKTATÁSI CÉLOK:

- A viselkedésünket irányító tíz alapvető érzelem megnevezése, azonosítása és megkülönböztetése.
- Megtanulni az érzelmeket a különböző érzékszerveken keresztül kifejezni.
- Az érzelmelek verbális és nem verbális felismerése és kifejezése.
- Az érzelmi intelligencia fejlesztése.
- Az empátia és a szociális készségek javítása.
- Az érzelmelekkel kapcsolatos alapvető szókincs bővítése.

## JÁTÉK MÓDSZERE:

### „PÁROK VAGY CSAPATOK” MÓD

**Célkitűzés:** Elsőként robotot építeni.

**Résztevők:** 4-8 játékos \*

1. Alkossanak párokat vagy csoportokat.
2. Helyezze a robotok összes darabját képpel felfelé, véletlenszerű sorrendben (a hátul lévő érzelmeknek arccal lefelé kell lenniük).
3. Sorban, az első pár vagy csapat: az egyik tag felvesz bármilyen darabot, anélkül, hogy mutatná a csapatának / partnerének, megnézi az érzelmeket, amelyeket képviselni kell, és megpörgetik a kerék nyílát, hogy kiderüljön hogyan lehet ezt ábrázolni. Ha csapatuk / partnerük jól kitalálja, akkor megtartják a robot darabját. Ha nem, akkor visszaradják a közepére.
4. A következő pár vagy csapat következik
5. Minden párnak vagy csapatnak fel kell építenie az első darabon látható robotot. Amikor új darabot vesznek fel, és az nem az adott roboté, hagyja közepén, és a következő pár vagy csapat következik.
6. Az a pár vagy csapat nyeri a győzelmet, amelyik először építi fel a robotot. Ők lesznek elsők, akik minden érzelmet megmutatnak robotjuknak, és ezzel életre keltik!

\* Mindenki együtt játszhat, vagy két 4 fős csoportban.

Ha két csoport van, különítsen el egy kereket és két komplett robotot minden csoporthoz.

Minden robot hátoldala más színű, hogy könnyebben csoportosíthatók legyenek.

Ha egyenlőtlen számú játékos van, akkor párok helyett csapatokat alakíthatnak.

### „EGYÜTTMŰKÖDŐ MÓD”

**Célkitűzés:** A négy robot együttes felépítése.

**Résztevők:** Nincs maximális játékoszám.

1. Helyezze a robotok összes darabját képpel felfelé, véletlenszerű sorrendben (a hátul lévő érzelmeknek arccal lefelé kell lenniük).
2. Az egyik résztvevő felveszi bármelyik darabot, anélkül, hogy mutatná a barátainak, megnézi az érzelmeket, amelyeket képviselniük kell, és megpörgetik a kerék nyílját, hogy lássák, hogyan ábrázolják azt. Ha barátaik helyesen kitalálják, megtartják a robot darabját. Ha nem, akkor visszaradják közepére.
3. Ismétlje meg az előző lépést, amíg a négy robot elkészül. Együtt sikerülni fog megmutatni az összes érzelmet a négy robotnak, hogy életre keltsék őket!

