

Autor Gry: Cezary Dobrzeniecki, lat 6 (opracowanie graficzne), wraz z mamą (treść).

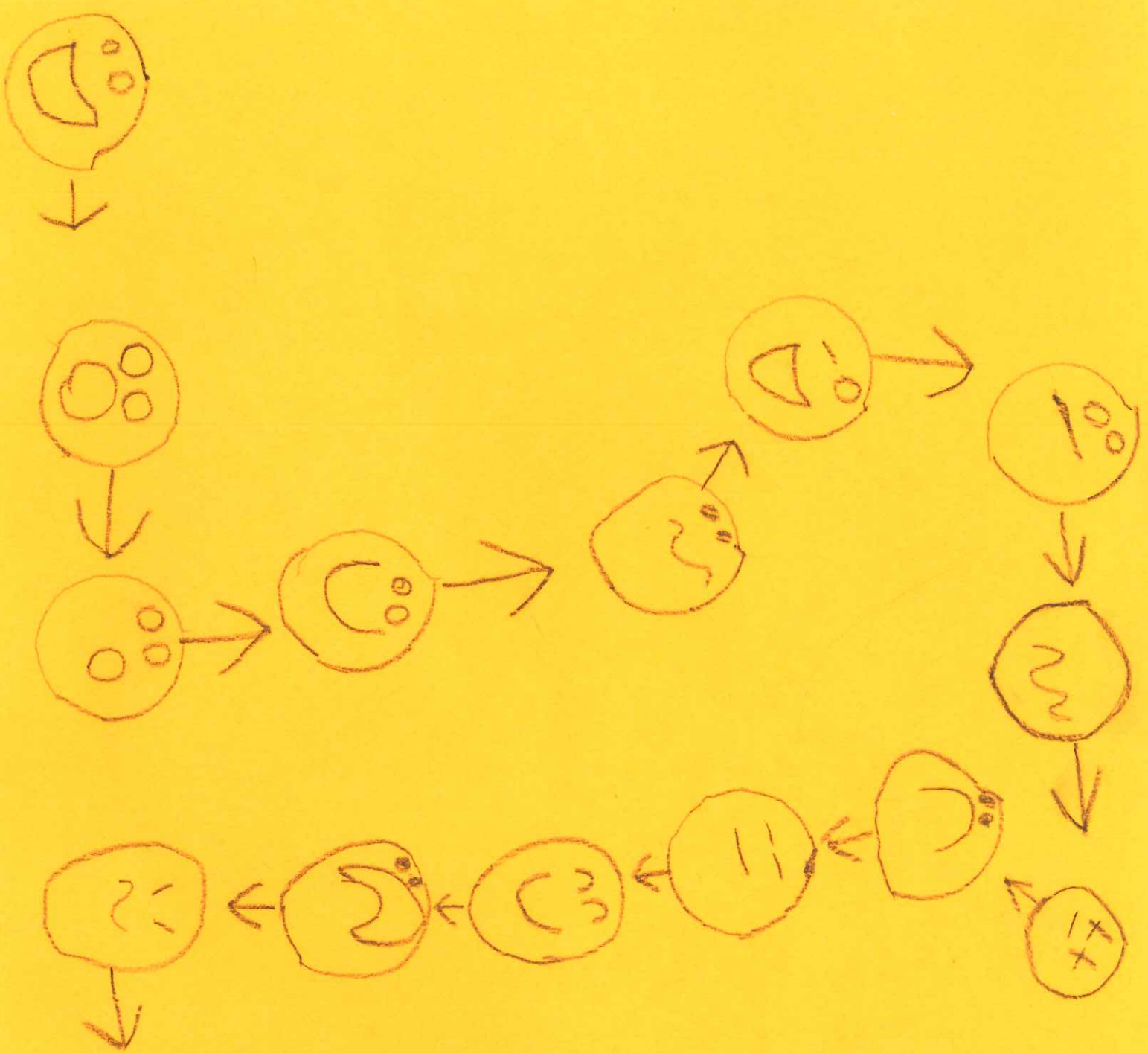
Nazwa gry: Dlaczego on jest smutny?

Jest to bardzo prosta gra planszowa, dla najmłodszych dzieci w wieku przedszkolnym, chociaż może też zainteresować dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Gra wymaga udziału rodzica, bądź innej starszej osoby. W grę mogą grać dwie osoby w kombinacji: dziecko plus dorosły oraz dwoje dzieci plus dorosły, który nie bierze czynnego udziału w grze, a tylko pomaga.

Instrukcja:

1. Przygotowanie pionków do gry. Jako pionki można użyć wszystkiego, co zmieści się na polach. Mogą to być małe figurki, ludoziki lego, czy kamyczki. Uczestnicy wymyślają imiona dla swoich pionków. Pionki należy ustawić przed pierwszym polem planszy. Pionkom koniecznie trzeba nadać imiona.
2. Wybór miejsca akcji. Dziecko wybiera miejsce w jakim będzie się toczyła rozgrywka. Może to być np.: przedszkole, dom babci, plac zabaw, las, sklep... wybór ogranicza tylko fantazja. Jeśli w grze bierze udział dwójka dzieci, mogą ustalić jedno wspólne miejsce, lub każdy może wybrać inną lokalizację dla swojego gracza.
3. Ustalenie zasad poruszania się. Możemy wykorzystać kostkę do gry. Ale można też poprosić dziecko by po cichu liczyło 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 itd. Rodzic mówi „stop”. Cyfra, którą wypowiedziało dziecko będzie wskazywać ilość pól do przejścia. Rodzic może także zaproponować dziecku grę w której oboje na ustalone hasło pokazują 1,2 lub 3 palce. Dziecko sumuje palce swoje i rodzica i o tyle pól przesuwa pionek. Jako pierwszy ruch wykonuje dziecko lub wyższy z graczy, jeśli grają dzieci.
4. Jeżeli gracz stanie na polu z minką:
 - 1 Musi odgadnąć co to za mina/ jaka to emocja. Jeśli ma problem (miny są naprawdę bardzo różne, bo rysował je dziecko), rodzic może poprosić aby spróbował sam zrobić taką minę i wówczas zastanowił się co czuje osoba z taką miną. Co ona wyraża. Jeśli dziecko ma trudność, rodzic pomaga dziecku w nazwaniu emocji. Może dać dwie emocje do wyboru, żeby dziecko odgadło, która mina lepiej pasuje.
 - 2 Gdy dziecko już nazwało emocje – musi stworzyć zdanie związane z tą emocją i wskazać na jej przyczynę. Zdanie musi dotyczyć miejsca, które zostało ustalone w punkcie 2.Np.:
 - Jaś (ustalona w punkcie pierwszym nazwa pionka) jest smutny (akcja toczy się na placu zabaw), ponieważ wszystkie huśtawki są zajęte.
 - Jaś jest zdenerwowany ponieważ kolega popchnął go ze ślizgawki.
 - Jaś jest szczęśliwy bo przyszedł z mamą na plac zabaw.Jeśli dziecko ma trudności z wymyśleniem zdania, rodzic może dziecku pomóc. W tej rundzie nie ma przegranych.
5. Ruch kolejnego gracza. Uwaga: gracze nie mogą budować zdań takich samych jakie już były użyte.
6. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety. Nazywa emocje związaną z wygraniem, a następnie gracz, który przegrał mówi jaka emocja najlepiej pasuje do jego nastroju.

Przesłanie gry: Gra ma nakłonić dzieci do głębszych przemyśleń na temat emocji. Dzieci uczą się nie tylko rozpoznawać emocje, ale uświadamiają sobie jak często towarzyszą im one w dniu codziennym i muszą użyć wyobraźni, by zgadnąć, co może być przyczyną danych emocji. Gra daje możliwość lepszego zorientowania się rodzica w emocjonalnym umocowaniu dziecka.



CZARR EK

DELAT

