



Egy különleges nyelvi fejlesztőjáték, mely segít jobban felismerni és kifejezni az érzéseket, érzelmeket.

Ajánlott életkor: 4-8 éves korig | **Játékosok száma:** 1 gyermek/1 felnőtt

Tartalma: ↓1 játéktábla, 29 ↓„arcrészlet”, 6 színes korong↓, 24 szituációs kártya↓



A játék célja: Elnyerni a 6 színes korongot.

Előkészületek: A játéktáblát és a lefordított arcrészeket a gyermek elé helyezzük.



- A 6 színes korongot kirakjuk egymás mellé.
- A kártyákat képpel lefelé pakliba rendezzük.
- A tábla alján látható 6 különböző arc, mindegyik más színnel jelölve. A gyermekkel átbeszéljük az arcokon látható érzéseket, érzelmeket:



Öröm:
elégedett,
boldog,
vidám –
RÓZSASZÍN



Düh: mérges,
dühös,
ingerült,
haragvó,
bosszús –
PIROS



Csodálkozás:
csodálkozó,
ámuló,
meglepett –
SÁRGÁ



Bánat:
bánatos,
boldogtalan,
szomorú –
SZÜRKE



Félelem:
rémült,
riadt,
ijedt –
ZÖLD



Békesség:
békés,
nyugodt,
kiegyensúlyozott –
KÉK

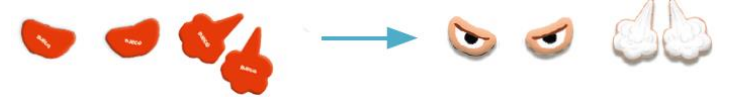
- A gyermekkel azt is megfigyeljük, átbeszéljük, hogy az egyes arcokon mennyire különbözőek a részletek: szemek, szemöldökök, száj...stb.

A játék menete:

- A gyermek megfordítja az első szituációskártyát és arra kérjük, hogy mondja el, mit lát a képen.
- Megkérdezzük a gyermeket, vajon mit érezhet(nek) a szereplő(k) a képen? (Ha lehetséges, magyarázza is meg válaszát.)
- Végül a gyermek kiválasztja a megfelelő arcot a tábláról.
- Megnevezi a kiválasztott arc háttérszínét, majd felveszi az ezzel megegyező színű arcrészeket.

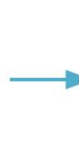


A haragnál pl. a gyermek elveszi az összes piros darabkát az asztalról.



Megfordítja az elvett darabokat és kirakja a megfelelő arckifejezést a táblára.

- Ha az elkészült arc megegyezik a táblán kiválasztott arccal, a gyermek elnyeri az adott színű korongot.



- Ezután jöhet a következő kártya! Amennyiben a játékos olyan kártyát húz, melynek színe megegyezik egy már korábban elnyert korong színével, félreteszi és addig húz, míg nem talál egy megfelelőt.

A játék véget ér, ha a gyermek mind a 6 színű korongot elnyerte.