

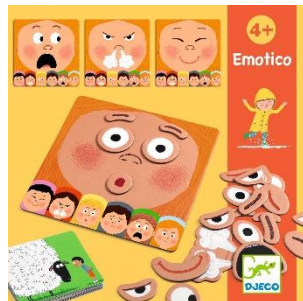
LV – Latviešu

DJ08196 Izglītojoša spēle - Emocijas

Ieteicamais vecums: no 4 līdz 8 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 1 pieaugušais un 1 bērns

Komplektā ietilpst: 24 kartiņas ar dažādām situācijām, magnētiska spēles pamatne (18 x 20 cm), 29 sejas daļu magnēti un 6 krāsu žetoni.



Spēles mērķis: iegūt visu 6 krāsu žetonus.



Sagatavošanās spēlei:

- Novietojiet spēles pamatni priekšā bērnam un pagrieziet sejas daļas ar vienkrāsaino pusi uz augšu.



- Novietojiet krāsainos žetonus atsevišķi vienā malā un salieciet situāciju kārtis vienā kaudzītē ar attēliem uz leju.
-
- Pēc tam palīdziet bērnam identificēt visas emocijas un jūtas, kas attēlotas sešās modeļu sejās spēles pamatnes apakšā. Norādiet arī bērnam, kāda ir atbilstošā krāsa katrai seiņai.



- Palīdziet bērnam ievērot un aprakstīt dažādas seju grimases un kādas ir katrai emocijai raksturīgās mutes, acu, uzacu u.c. sejas daļu formas.

Spēles norise:

1. Apgrīziet otrādi pirmo situācijas kartiņu un palūdziet bērnam izskaidrot, kāda situācija ir attēlota.



2. Pajautājiēt bērnam, kādu emociju jūt kartītē attēlota persona. Un, ja iespējams, pajautājiēt, lai bērns arī izskaidro savu atbildi.
3. Pēc tam bērns izvēlas, kura modeļa seja no pamatnes atbilst šai kartītei.
4. Tad bērns identificē, kāda krāsa ir atbilstoša izvēlētajai sejai un paņem sejas daļas tādā pašā krāsā.

(Piemēram, *izvēloties dusmas, bērnam jāpaņem visi sejas daļu magnēti sarkanajā krāsā.*)
5. Bērns apgrīz sejas daļu kauliņus ar ilustrētajām pusēm uz augšu un atveido konkrētā modeļa seju uz pamatnes.
 - Ja izveidotā seja izskatās tāpat, kā modeļa seja, kas attēlota pamatnes apakšā, tad bērns ir veiksmīgi ieguvis šīs emocijas krāsas žetonu.



6. Pēc tam bērns var vilkt nākamo situācijas kartiņu. Ja bērns jau ir ieguvis tādas krāsas žetonu, kāds atbilst izvilktās situācijas emocijai, tad šo karti var izlaist un vilkt atkal nākamo. Bērni drīkst vilkt kārtis tik ilgi, līdz nonāk pie emocijas, kuru vēl nav atdarinājuši uz savas pamatnes.

Spēles beigas: kad bērns iegūst visus 6 žetonus, spēle beidzas.

LT – Lietuvių
DJ08196 Edukacinis žaidimas - Emocijos

Amžius: nuo 4 iki 8 metų

Žaidėjų skaičius: 1 suaugęs ir 1 vaikas

Žaidimo sudėtis: 24 vaizdų kortelės, 1 magnetinė žaidimo lenta (18 x 20 cm), 29 magnetinės detalės ir 6 apdovanojimų žetonai.

Žaidimo tikslas: Laimėk 6 skirtingų spalvų žetonus.

Pasiruošimas žaidimui:

- Padėkite žaidimo lentą priešais vaiką, veido dalis apverskite šalia lentos.

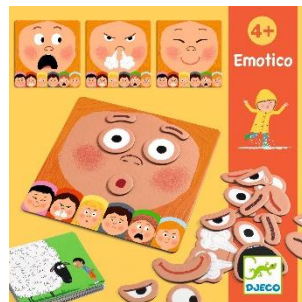


- Padėkite apvalius spalvotus žetonus į vieną pusę ir sudėkite scenarijaus korteles į krūvą, užverstas žemyn.
- Padėkite vaikui atpažinti emocijas ir jausmus, kuriuos perteikia modelio veidai žaidimo lentos apačioje. Taip pat nurodykite, kuri spalva susieta su kiekvienu modelio veidu.



6 modelių veidai

- Padėkite vaikui stebėti ir apibūdinti, kaip skirtingos formos, kurias formuoja burna, antakiai, akys ir kt., kiekviename modelio veide išreiškia skirtingas emocijas.



Džiaugsmas:
 Malonu
 laimingas
 Džiaugsmingas
 = **ROŽINĖ**



Pyktis:
 Įsiutęs
 Piktas
 Susierzinęs
 = **RAUDONA**



Surprizas:
 Apstulbęs
 Nustebęs
 = **GELTONA**



Liūdesis:
 Nelaimingas
 liūnas
 = **PILKA**



Baimė:
 Išsigandęs
 = **ŽALIOJI**



Ramybės:
 Ramus
 Taikus
 Susikaupęs
 = **MĖLYNA**

Žaidimo eiga:

1. Apverskite pirmojo scenarijaus kortelę ir paprašykite vaiko apibūdinti, kas vyksta scenoje.
2. Paklauskite vaiko, ką jaučia kortelės veikėjas, ir, jei įmanoma, paprašykite paaiškinti savo atsakymą.
3. Tada vaikas ant lentos gali išsirinkti tinkamą modelio veidą.
4. Tada vaikas nustato spalvą, įrėminusią jo pasirinkto modelio veidą, ir paima tos spalvos veido dalis.



(Pavyzdžiui, dėl pykčio vaikas paimdavo visas raudonas veido dalis.)



5. Tada jie apverčia veido dalis ir atkuria veidą savo lentoje.
 - Jei jų sukurtas veidas atrodo kaip modelio veidas, vaikas laimi apvalų tos spalvos žetoną, susietą su modelio veidu.



6. Tada vaikas gali pereiti prie kito scenarijaus kortelės. Jei vaikas jau laimėjo su nauja scenarijaus kortele susietos spalvos žetoną, jis gali perduoti ir išbandyti kitą kortelę; tai galima daryti tol, kol susidurs su jausmu, kurio dar neatkartojo.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai vaikas laimi 6 žetonus.

EE – Eesti

DJ08196 Hariv mäng - Tunded

Vanus: 4–8

Mängijate arv: 1 täiskasvanu ja 1 laps

Komplekti kuuluvad: 24 stsenaariumikaarti, 1 magnetiline mängulaud, 29 magnetnuppu ja 6 auhinnamärki.

Mängu eesmärk: võita endale kuus eri värvi märki.



Mänguks valmistumine

- Aseta mängulaud lapse ette ja näo osad tagurpidi mängulaua kõrvale.

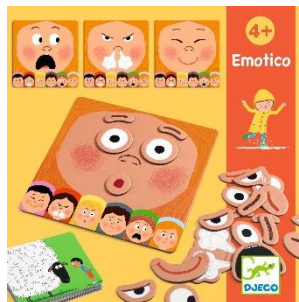


- Pane ümmargused värvilised märgid ühele küljele ja stsenaariumikaardid, esikülg allpool, pakina maha.

- Aita lapsel tuvastada emotsioone ja tundeid, mida väljendavad mängulaua alumises osas olevad näod. Too välja ka see, mis värviga on iga nägu seotud.



- Aita lapsel jälgida ja kirjeldada, kuidas väljendavad nägude erinevad suu, kulmude, silmade jne kujud eri emotsioone.



Rõõm
Rahul
Õnnelik
Rõõmus
= ROOSA



Viha
Raevunud
Vihane
Ärritunud
= PUNANE



Üllatus
Hämmastunud
Üllatunud
= KOLLANE



Kurbus
Õnnetu
Kurb
= HALL



Hirm
Hirmunud
Ehmunud
= ROHELINE



Rahulikkus
Rahulik
Vaikne
Keskendunud
= SININE

Mängu käik

1. Pööra esimene stsenaariumikaart ümber ja palu lapsel kirjeldada, mis sellel toimub.
2. Küsi lapselt, mida kaardil olev tegelane tunneb, ja kui võimalik, palu tal vastust selgitada.
3. Seejärel valib laps mängulaualt välja kaardiga sobiva näo.
4. Laps tuvastab ka valitud näo taga oleva värvi ja võtab laualt sama värvi näo osad.
(Näiteks, kui teema on viha, võtab laps üles kõik punased tükid.)



5. Seejärel pöörab ta näo osad ümber ja paneb näo mängulaua uuesti kokku.
 - Kui lapse loodud nägu on samasugune kui mängulaua äärel, võidab laps selle näoga seotud ümmarguse märgi endale.



6. Seejärel võtab laps mängimiseks järgmise stsenaariumikaardi. Kui lapsel on selle stsenaariumikaardiga seotud märk juba olemas, võib ta kaardi vahele jätta ja proovida järgmist kaart. Nii võib kaarte vahele jätta seni, kuni avaneb sellise tunde kaart, mille nägu ei ole laps veel järele teinud.

Mängu lõpp. Mäng lõpeb, kui laps on endale saanud kõik kuus märki.

**DÉROULEMENT DU JEU :**

- Retourner la première carte-scène et demander à l'enfant de la décrire.
- Demander à l'enfant ce que le personnage de la scène ressent. Et, dans la mesure du possible, d'expliquer son choix.
- L'enfant pointe alors le visage-modèle correspondant, sur le plateau.
- Il repère la couleur du cadre du visage-modèle choisi et prend les pièces correspondantes.

Par exemple, pour la colère, l'enfant prend toutes les pièces rouges.



Il les retourne et reproduit le visage sur sa planche.

- Si le visage créé ressemble au visage-modèle, l'enfant gagne le jeton rond de la couleur correspondant au visage-modèle.



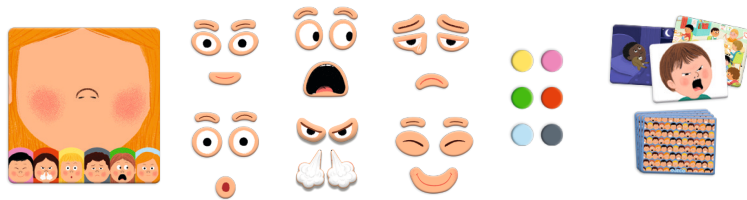
- L'enfant passe alors à la scène suivante. Si la nouvelle carte correspond à une couleur de jeton que l'enfant possède déjà, il peut passer à la carte suivante, jusqu'à trouver un sentiment qu'il n'a pas encore reproduit.

Le jeu s'arrête lorsque l'enfant a gagné les 6 jetons.



The purpose of this language-based game is to encourage emotional awareness through hands-on play, which can sometimes make certain feelings seem less alarming.

CONTENTS : 1 game board, 29 face parts, 6 coloured tokens and 24 scenario cards.



AIM OF THE GAME: Win the 6 tokens in different colours.

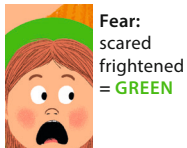
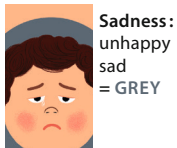
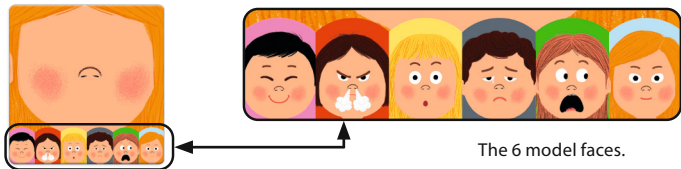
SET-UP:

- Position the game board in front of the child, with the face parts upside down next to the board.



- Place the round coloured tokens to one side.
- Stack the scenario cards in a pile, face down.

- Help the child to identify the emotions and feelings conveyed by the model faces at the bottom of the game board.
- Also, point out which colour is associated with each of the model faces.

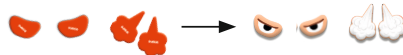


- Help the child to observe and describe how the different shapes formed by the mouth, eyebrows, eyes, etc., on each model face express different emotions.

HOW TO PLAY:

- Turn over the first scenario card and ask the child to describe what is happening in the scene.
- Ask the child what the character on the card is feeling, and, if possible, ask them to explain their answer.
- The child can then pick out the appropriate model face on the board.
- The child then identifies the colour framing the model face they have selected and picks up the face parts in that colour.

For anger, for example, the child would pick up all the red face parts.



They then turn the face parts over and recreate the face on their board.

- If the face they have created looks like the model face, the child wins the round token in the colour associated with that model face.



- The child can then move on to the next scenario card. If the child has already won a token in the colour associated with the new scenario card, they can pass and try the next card instead; they can keep doing this until they come across a feeling that they have not yet replicated.

The game comes to an end when the child has won the 6 tokens.



**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:**

- Vend det første situationskort og bed barnet om at beskrive situationen.
- Spørg barnet om, hvad personen i situationen føler. Lad ham/hende også forklare sit valg, hvis det er muligt.
- Barnet vælger så det tilsvarende modelansigt på pladen.
- Han/hun finder farven på rammen på modelansigtet og tager de tilsvarende brikker.

Hvis der f. eks. er tale om vrede, tager barnet alle de røde brikker.



Han/hun vender dem om og laver billedet på pladen.

- Hvis ansigtet, han/hun har lavet, ligner modelansigtet, vinder barnet den runde jeton i den farve, der svarer til modelansigtet.



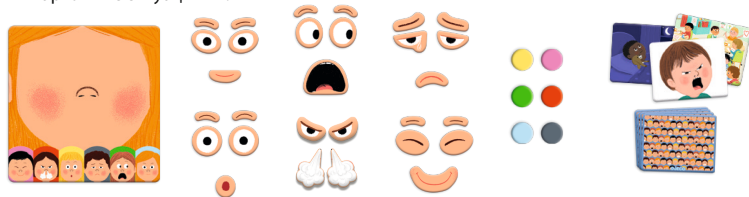
- Barnet går så videre til næste situation. Hvis det nye kort svarer til en farvet jeton, som barnet allerede har, trækker han/hun et nyt kort, indtil han/hun finder en følelse, han/hun endnu ikke har gengivet.

Spillet slutter, når barnet har vundet 6 jetoner.

Det interessante ved dette sprogspil er genkendelsen af følelser igennem leg, og det kan være med til at afdramatisere en række oplevelser.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: 1 игровое поле, 29 деталей с частями лица, 6 цветных жетонов и 24 карточки с ситуациями.



ЦЕЛЬ ИГРЫ: собрать 6 жетонов разных цветов.

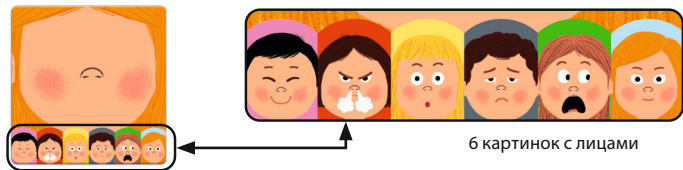
ПОДГОТОВКА:

- Положите перед ребенком игровое поле, а сбоку от поля разместите детали с частями лица картинкой вниз.



- Отложите круглые цветные жетоны в сторону.
- Сложите в стопку карточки с ситуациями картинкой вниз.
- Определите вместе с ребенком эмоции и чувства, которые выражают лица на картинках в нижней части игрового поля. Помогите ребенку описать разные степени одной и той же эмоции (например, «я очень боюсь», «мне чуточку страшно» и т. д.)

- Отметьте, какой цвет соответствует каждой из картинок с лицами.



Радость:
довольное –
счастливое –
радостное =
РОЗОВЫЙ



Злость:
злое –
гневное –
раздраженное –
сердитое =
КРАСНЫЙ



Удивление:
удивленное –
изумленное =
ЖЕЛТЫЙ



Грусть:
несчастное –
печальное =
СЕРЫЙ



Страх:
испуганное –
объятые
страхом =
ЗЕЛЕНый



окойствие:
спокойное –
уверенное –
осредоточенное =
ГОЛУБОЙ

- Обратите внимание ребенка на то, как меняются черты лица персонажей в зависимости от эмоций, которые они испытывают. Попросите ребенка описать форму рта, бровей, выражение глаз и т. д. на каждом из лиц, изображенных на картинках.

ХОД ИГРЫ:

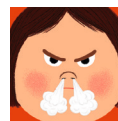
- Переверните первую карточку с ситуацией и попросите ребенка рассказать, что на ней происходит.
- Спросите ребенка, какие чувства испытывает герой на карточке. Затем попросите его объяснить, по каким признакам он об этом догадался.
- После этого ребенок выбирает картинку с такой же эмоцией в нижней части поля.
- Затем он определяет цвет рамки вокруг лица персонажа и берет детали такого же цвета.

Например, чтобы воспроизвести злость, нужно взять детали красного цвета.



Ребенок переворачивает детали и собирает на игровом поле лицо с нужной эмоцией.

- Если получившееся лицо похоже на лицо с картинки внизу поля, ребенок получает круглый жетон соответствующего цвета.



- После этого ребенок может взять карточку с новой ситуацией. Если у него уже есть жетон того цвета, который соответствует выпавшей карточке, он может отложить ее и взять из стопки другую карточку. Так можно делать до тех пор, пока не выпадет карточка с эмоцией, которую ребенок еще не воспроизводил.

Игра заканчивается, когда ребенок соберет все 6 жетонов.

Эта игра с использованием мелкой моторики и речи учит ребенка распознавать разные чувства и не бояться их проявлений.

