

4+

Emotico





Cieľom tejto jazykovej hry je podporiť vnímanie emócií cez hravú činnosť.

OBSAH: 1 herná doska, 29 tvárových dielov, 6 farebných žetónov, 24 kartičiek s ilustrovanými scénkami.



CIEĽ HRY: Získať 6 žetónov rôznych farieb.

PRÍPRAVA:

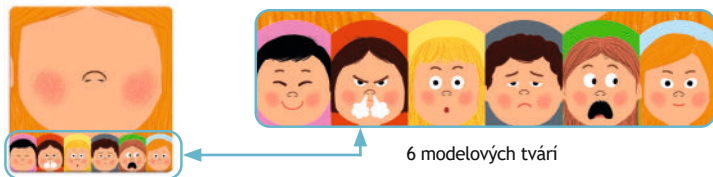
- Hernú dosku položte pred dieťa a vedľa dosky poukladajte tvárové diely, otočené lícom nahor.



- Farebné žetóny si pripravte nabok.
- Kartičky so scénkami uložte na kôpku, otočené lícom nadol.



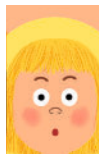
- S dieťaťom si prezrite emócie vyobrazené naspedku hernej dosky.
- Tiež si všimnite priradenie farieb k tváram.



Radost:
spokojný
šťastný
radostný
= **RUŽOVÁ**



Hnev:
zúrivý
nahnevaný
podráždený
rozčúlený
= **ČERVENÁ**



Prekvapenie:
ohromený
prekvapený
= **ŽLTÁ**



Smútok:
nešťastný
smutný
= **ŠEDÁ**



Strach:
vydesený
vystrašený
= **ZELENÁ**



Pokoj:
pokojný
mierumilovný
sústredený
= **MODRÁ**

- S dieťaťom pozorujte a opíšte, ako rôzne tvary úst, obočia, očí atď. utvárajú rôzne výrazy emócií.

**POSTUP HRY:**

- Otočte prvú kartičku a vyzvite dieťa, aby opísalo scénu.
- Nech opíše, ako sa postava na obrázku cíti a prípadne nech zdôvodní svoju odpoveď.
- Potom dieťa ukáže na hernej doske príslušnú modelovú tvár.
- Dieťa určí farbu patriacu k vybranej modelovej tvári a vyberie tvárové diely tejto farby.

Napríklad k hnevu vyberie všetky červené diely.



Všetky tieto diely otočí a doplní nimi tvár na hernej doske.

- Keď sa poskladaná tvár zhoduje s modelovou tvárou, získa dieťa žetón tej farby, ktorá je priradená modelovej tvári.



- Potom môže dieťa pokračovať s ďalšou kartičkou. Keď už má žetón farby, ktorá prislúcha scénke na novej kartičke, môže si miesto nej potiahnuť novú kartičku; takto môže postupovať, kým si nenájde emóciu, ktorú ešte nemodelovalo.

Hra sa skončila, keď dieťa získa všetkých 6 žetónov.

Emotico

DJ08196



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:
Leuk s. r. o.
www.djeco.sk

Pozor. Malé diely.