



“Emotional situations” Hoe zou jij je voelen als...?

Ref. 20548



"EMOTIONAL SITUATIONS"

Hoe zou jij je voelen als...?

Ref. 20548



INHOUD

Het spel bestaat uit 36 situatiekaarten met foto's die echte situaties uitbeelden, 6 cirkelvormige emotiekaarten die emoties uitbeelden, 1 grote dobbelsteen en een stickervel om op de dobbelsteen te plakken.

De kaarten zijn gemaakt van dik, duurzaam en zeer slijtvast karton van hoge kwaliteit.

Het materiaal is milieuvriendelijk, komt uit duurzame bossen, bestaat uit een hoog percentage gerecycled materiaal en is volledig recyclebaar.

PICTOGRAMMEN die emoties vertegenwoordigen:



BLIJDSCHAP



VERDRIET



ANGST



VERBAZING



WOEDE



WALGING/AFKEER

AANBEVOLEN LEEFTIJD

Kinderen van 3 tot 8.

Dit is een spel met echte afbeeldingen om emoties die we in verschillende situaties kunnen voelen, te leren herkennen, accepteren en valideren. Het helpt ons te leren dat we niet allemaal hetzelfde zijn en dat iedereen soms verschillende emoties voelt in één en dezelfde situatie.



De kenmerken van het spel, met echte afbeeldingen en grote kaarten, maken het geschikt voor kinderen vanaf 3 jaar, voor oudere kinderen of kinderen met specifieke leerproblemen, maar ook voor senioren.

Gooi de dobbelsteen, bekijk een situatie en deel je emoties!

EDUCATIEVE DOELSTELLINGEN

- De emoties die we kunnen voelen in verschillende situaties herkennen, accepteren, valideren en uitdrukken.
- Woordenschat met betrekking tot emoties gebruiken.
- Empathie en sociale vaardigheden verbeteren door te leren respecteren dat iedereen verschillende emoties kan voelen in een bepaalde situatie.
- Emotionele intelligentie ontwikkelen.
- Respect, tolerantie en inclusie bevorderen.
- Kennis over normen en waarden bevorderen.

SPELREGELS

DE KINDEREN KENNIS LATEN MAKEN MET DE AFBEELDINGEN OP DE KAARTEN:

Voordat je begint met spelen, is het aan te raden om de afbeeldingen op de kaarten te bekijken en te beschrijven.

SPELREGELS

1. Leg de emotiekaarten aan de ene kant en de situatiekaarten met foto's van echte situaties aan de andere kant op het midden van de tafel, met de bedrukte zijde naar boven.
2. Elke deelnemer gooit om de beurt met de dobbelsteen en zoekt, afhankelijk van de emotie die naar boven komt, een situatiekaart waarbij hij of zij die emotie voelt. Vervolgens legt de speler uit waarom hij of zij denkt dat hij of zij die emotie voelt. De speler legt de kaart daarna naast de bijbehorende emotiekaart zodat er een wiel ontstaat. Als er geen situatiekaarten meer zijn bij de emotie die de dobbelsteen aangeeft, is de volgende speler aan de beurt en gooit deze met de dobbelsteen.
3. Het spel is afgelopen als er geen situatiekaarten meer over zijn om te koppelen aan een emotie.

Dit is een open spel en het resultaat kan per spel verschillen.

De emotiewielen kunnen bij elk spel totaal anders zijn, afhankelijk van de emoties die spelers voelen in de situaties die worden voorgesteld.

Het kan zijn dat de emotiewielen niet voltooid zijn of dat ze worden gevormd door meer dan één cirkel van emoties eromheen.



Alle associaties tussen situaties en emoties zijn geldig.

De magie van het spel ligt in het feit dat je leert onze diverse emoties te accepteren en respecteren.

