

# EMOTSIOONIDE MÄNG

## „Erinevad olukorrad“

Viide. 20548



3-8 aastased, erivajadustega

### SISU

Mäng koosneb 36 situatsioonikaardist fotodega, mis kujutavad tegelikke olukordi; kuuest ringikujulisest emotsioonikaardist emotsioonidega, ühest suurest täringust ja ühest klepsudega lehest täringu täitmiseks.

Kaardid on valmistatud paksust, vastupidavast, väga kulumiskindlast ja kvaliteetsest kartongist.

Materjal on keskkonnasõbralik, pärineb jätkusuutlikest metsadest, koosneb põhiliselt ringlussevõetud materjalidest ja on 100 % taaskasutatav.

IKOONID, mis näitavad emotsioone:



RÕÕM



KURBUS



HIRM



ÜLLATUS



VIHA



VASTUMEELSUS



## SOOVITATAV VANUSERÜHM

Lapsed vanuses 3-8 aastat.

See on tõeliste piltidega mäng, et õppida tundma emotsioone, mida me võime erinevates olukordades tunda, nendega leppida ja neid kinnitada. See aitab meil õppida, et me ei ole kõik ühesugused ja mõnikord tunneme ühes ja samas olukorras erinevaid emotsioone.

Mängu omaduste, reaalsete piltide ja suurte kaartide tõttu sobib see lastele alates kolmandast eluaastast, vanematele õpiraskustega lastele, aga ka eakatele.

Visake täringut, vaadake olukorda ja jagage oma emotsioone!

## HARIDUSLIKUD EESMÄRGID

- Tunda ära emotsioonid, mida võime erinevates olukordades tunda, leppida nendega, kinnitada ja väljendada neid.
- Kasutada emotsioonidega seotud sõnavara.
- Parandada empaatiavõimet ja sotsiaalseid oskusi, õppides austama, et me võime samas olukorras tunda erinevaid emotsioone.
- Arendada emotsionaalset intelligentsust.
- Soodustada austuse, sallivuse ja kaasamise hoiakuid.
- Edendada väärtushinnanguid.

## MÄNGUÕPETUS

### TUTVUSTA LASTELE KAARTIDEL OLEVAID PILTE:

Enne mängu alustamist on soovitatav vaadata ja kirjeldada kaartidel olevaid pilte.

### MÄNGUÕPETUS

1. Aseta laua keskele, pilt ülespoole, ühele poole emotsioonikaardid ja teisele poole situatsioonikaardid koos fotodega reaalsest olukordadest.
2. Iga mängija veeretab kordamööda täringut ja otsib sõltuvalt esitatud emotsioonist situatsioonikaardi, mis paneb teda seda emotsiooni tundma; selgitab, miks ta arvab, et selline emotsioon tekib ja asetab selle vastava emotsioonikaardi kõrvale eesmärgiga moodustada ratas. Kui täringuga veeretatud emotsiooni situatsioonikaarte enam ei ole, tuleb järgmise mängija kord ja ta viskab täringut.
3. Mäng on lõppenud, kui ei ole enam ühtegi situatsioonikaarti, mida saaks seostada ühegi emotsiooniga.



Tegemist on avatud mänguga ja tulemus võib igas mängus erineda.

Sõltuvalt sellest, milliseid emotsioone mängijad võivad etteantud olukordades tunda, täidetakse emotsioonirattad igas mängus erinevalt.

Emotsioonirattad võivad jääda täitmata või nende ümber võib olla moodustatud rohkem kui üks emotsioonide ring.

Mis tahes seos olukorra ja emotsiooni vahel on õige.

Selle mängu võlu seisneb selles, et me õpime aktsepteerima ja austama oma emotsioonide mitmekesisust.

