

- Następnie dziecko może przejść do następnej karty scenariusza. Jeśli dziecko zdobyło już żeton w kolorze związanym z nową kartą scenariusza, może spasować i zamiast tego wypróbować następną kartę; Może to robić, dopóki nie natknie się na uczucie, którego jeszcze nie odtworzyło.
- Gra kończy się, gdy dziecko zdobędzie 6 żetonów.



Emotico. Magnetyczna układanka edukacyjna DJ 8196

Wiek

- 4+

Zawartość

- 24 x karta scen;
- 1 x magnetyczna plansza twarzy;
- 27 x magnetyczny element części twarzy;
- 6 x żeton nagrody;
- materiał: karton posiadający certyfikat FSC, magnes;



OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 roku życia
2. Zwłaszcza dla młodszych dzieci, ważne jest, aby korzystały z układanki pod nadzorem dorosłego. Osoba dorosła może zapewnić wsparcie, wyjaśnić sytuacje przedstawione na kartach i pomóc dzieciom w dopasowaniu wyrazów twarzy do emocji.
3. Upewnij się, że magnesy używane w układance są odpowiednio duże, aby nie stanowiły zagrożenia dla małych dzieci, które mogłyby je połknąć. Monitoruj dzieci, aby upewnić się, że nie wkładają magnesów do ust.
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
5. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
6. Produkt nie zawiera żadnych zabronionych lub niezdrowych materiałów.
7. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci. Groźba zadławienia i/lub uduszenia.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

Przeznaczenie i umiejętności jakie zyskuje dziecko

- Rozpoznawanie emocji: Dzieci uczą się rozpoznawać różne emocje, takie jak radość, smutek, złość, strach czy zdziwienie, poprzez analizę sytuacji
- Rozwój językowy: Gra może być okazją do rozmów na temat różnych emocji, ich przyczyn i skutków, co wspiera rozwój słownictwa i umiejętności opisywania emocji.
- Gra stwarza okazję do dyskusji na temat różnych emocji i sposobów ich wyrażania. Dzieci uczą się wyrażać swoje uczucia słownie i niewerbalnie, co rozwija ich umiejętność komunikacji emocjonalnej.
- Układanka magnetyczna polegająca na określaniu reakcji na sytuację przedstawioną na obrazku i ułożeniu wyrazy twarzy wyrażającego odczuwaną emocję. Na kartach scen przedstawione są

różnorodne sytuacje, które mogą wywoływać określone emocje. Zadanie polega na opisaniu sytuacji, określeniu, jakie to mogą być emocje, a następnie ułożeniu na planszy twarzy z użyciem magnetycznych elementów.

Przygotowanie materiałów i oznaczenie

- Ustaw planszę przed dzieckiem, twarzą do góry obok planszy. Połóż okrągłe kolorowe żetony na bok. Ułóż karty scenariuszy w stos (patrz zdjęcie poniżej).



- Pomóż dziecku rozpoznać emocje i uczucia wyrażane przez twarze modeli na dole planszy. Wskaż także, jaki kolor jest powiązany z każdą twarzą modelu.



RÓŻOWY = RADOŚĆ: zadowolony, szczęśliwy, radosny



CZERWONY = GNIEW: zły, wściekły, zirykowany, irytować



ŻÓŁTY = ZDZIWNNIENIE: zaskoczony, zdziwiony



SZARY = SMUTEK: nieszczęśliwy, smutny



ZIEŁONY = STRACH: przestraszony, zaniepokojony



NIEBIESKI = SPOKÓJ: skupiony, spokojny, zrelaksowany

- Pomóż dziecku obserwować i opisywać, jak różne kształty utworzone przez usta, brwi, oczy itp. na twarzy każdej modelki wyrażają różne emocje.

Jak grać?

Odwróć pierwszą kartę scenariusza i poproś dziecko, aby opisało, co dzieje się w danej scenie. Zapytaj dziecko, co czuje postać na karcie i jeśli to możliwe, poproś je o wyjaśnienie swojej odpowiedzi. Dziecko może następnie wybrać na tablicy odpowiednią twarz modelu. Następnie dziecko identyfikuje kolor otaczający wybraną twarz modelki i podnosi części twarzy w tym kolorze.

- Na przykład w przypadku złości dziecko podnosiło wszystkie czerwone części twarzy.



- Dziecko odwraca części twarzy i odtwarza je na swojej planszy. Jeśli stworzona przez nie twarz wygląda jak twarz modelki, dziecko wygrywa okrągły żeton w kolorze powiązany z twarzą modela. Patrz zdjęcie poniżej:

