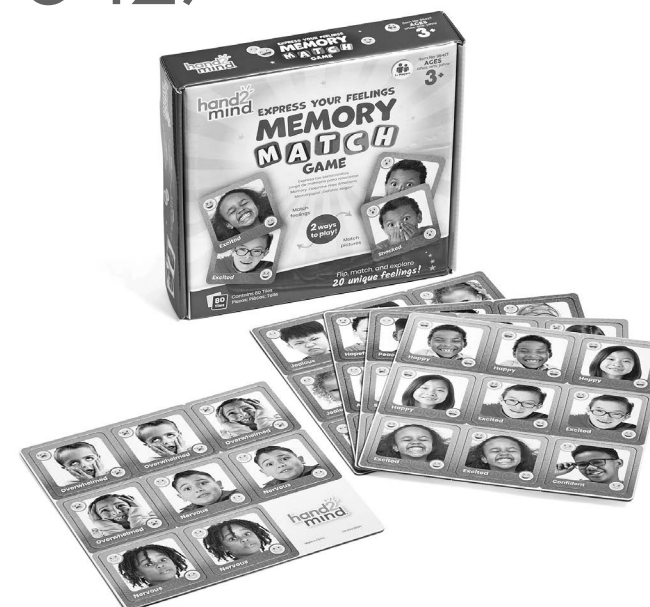
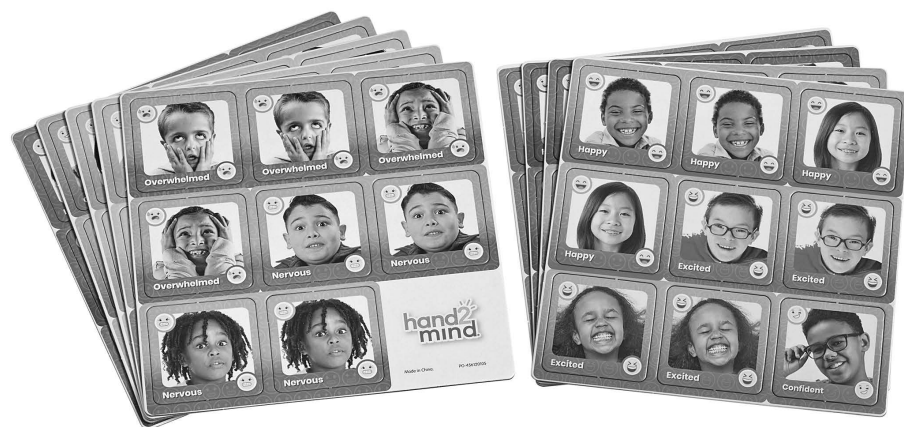




Uczucia. Gra memory LR 5427



Wiek

■ 3+

Specyfikacja

- Wersja gry pamięciowej, w której dzieci uczą się identyfikować i dopasowywać mimikę twarzy do uczuć. Gra posiada 2 warianty.
- Pierwszy, łatwiejszy, polega na dopasowaniu do siebie identycznych twarzy wyrażających jedną emocję.
- Drugi wariant wymaga odnalezienia tej samej emocji, ale wyrażonej na twarzy innego dziecka.

Zawartość

- 80 elem. o wym.: 5 x 5 cm, w tym 20 rodzajów emocji;
- materiał: karton;
- liczba graczy: 1-4.

SI IN LR 5427 07/24



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

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
5. Produkt nie zawiera żadnych zabronionych lub niezdrowych materiałów.
6. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci. Groźba zadławienia i/lub uduszenia.

Umiejętności jakie zyskuje dziecko

Rozpoznawanie emocji

Poprzez dopasowywanie mimiki twarzy do odpowiednich emocji, dzieci uczą się rozpoznawać różne uczucia i wyrażenia ich

Umiejętność dopasowywania

Gra wymaga od dzieci umiejętności logicznego myślenia i dopasowywania odpowiednich wyrażeń twarzy do emocji, co rozwija ich umiejętność kategoryzowania i analizy.

Ćwiczenie pamięci

Gra pamięciowa wymaga od dzieci zapamiętywania umiejscowienia różnych wyrażeń twarzy na planszy i odnajdywania ich pary. To rozwija ich pamięć krótkotrwałą i umiejętność koncentracji.

Jak grać?

Rozwijaj umiejętności zapamiętywania i odkrywaj różnorodne uczucia dzięki tej zabawnej, interaktywnej grze pamięciowej! Gra zawiera szeroką gamę wyrazistych twarzy, które odzwierciedlają, jak uczucia mogą wyglądać i czuć się inaczej. Dzieci będą łączyć 20 unikalnych uczuć (patrz Tabela uczuć na końcu instrukcji) w znanym formacie gry pamięciowej. Rozpocznij rozmowy, buduj słownictwo emocjonalne i angażuj dzieci w naukę o uczuciach własnych i innych.



Dopasuj zdjęcia!

Dopasuj uczucia!

Match Pictures!

Match Feelings!



Color-coded borders

Visual cues






Obramowania oznaczone kolorami

Wskazówki wizualne

Dodatkowa dyskusja

Rozpocznij rozmowę podczas gry, korzystając z następujących podpowiedzi:

- Jakie uczucia wywołuje w Tobie to zdjęcie? Na zewnątrz? (powiedz lub pokaż to)
- Skąd wiesz, że płytki pasują? (obie wściekłe twarze mają zmarszczone oczy, akceptowane i spokojne twarze wyglądają na spokojne)
- Co ci przypomina to uczucie? (uwielbienie sprawia, że myślę o mojej babci)
- Opowiedz mi więcej o uczuciach i obrazach. (rozczarowany oznacza uczucie zawiedzenia – Twoje oczy też mogą patrzeć w dół)
- Jak wyglądasz, kiedy się tak czujesz? (dorosły może modelować swoją minę, zanim dzieci ją odegrają)

Podstawowe uczucia	Powiązane uczucia
 szczęśliwy	pewny siebie, wdzięczny, podekscytowany
 smutny	samotny, zawstydzony, rozczarowany
 zły,	zazdrosny, sfrustrowany, niecierpliwy
 kochany,	pełen nadziei, akceptowany spokojny
 przerażony,	zszokowany, przytłoczony, zdenerwowany

Przygotowanie

Położ płytki obrazkiem do dołu i wymieszaj je. Uporządkuj kafelki w równych rzędach i kolumnach, aby utworzyć siatkę. Pozostaw niewielką przestrzeń między płytkami, aby ułatwić przerzucanie. Może grać jeden lub więcej graczy. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

Czas na zabawę!

Wyjaśnij dzieciom, że będą dopasowywać obrazki i/lub uczucia. Podczas zabawy zachęcaj do rozmów na temat uczuć (patrz punkt Dodatkowa dyskusja) i korzystaj z Tabeli uczuć (na końcu)) jako punktu odniesienia. Obramowania kafelków są wyrównane z kolorami na Tablicy uczuć.

Zabawa 1. Dopasuj zdjęcia



1. Gracze na zmianę odwracają po 2 płytki na raz, tak aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć. Gracze, którzy znajdą parę pasujących obrazków, zatrzymują je.
2. Jeśli nie zostanie znalezione żadne dopasowanie, gracze odwracają płytki. Przypomnij dzieciom, aby odłożyły płytki na tę samą pozycję dla następnego gracza. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszystkie pary zostaną dopasowane.
3. Gracz z największą liczbą par obrazków wygrywa!

Zabawa 2. Dopasuj uczucia



- Zachęć dzieci, aby zastanowiły się, w jaki sposób różne twarze i wyraz twarzy mogą odzwierciedlać to samo uczucie. Wyświetl A para płytek uczuć, na których różne dzieci wyrażają to samo uczucie. Zapytaj: Co jest takie samo/inne na każdym obrazku? Czy to jest to samo uczucie? Skąd wiesz?
- Podczas konfiguracji upewnij się, że każdy kafelek ma ten sam emocję i oznaczoną kolorem ramkę, a nie identyczny obraz.
- Zasady są takie same jak w grze 1, ale gracze będą dopasowywać uczucia na różnych obrazkach.
- Wygrywa gracz z największą liczbą par czujących

Zabawa 3. Sortuj uczucia

Core Feelings

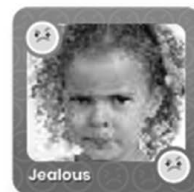


1. Usuń z talii zdublikowane płytki — gracze będą potrzebować tylko jednej z każdej płytki. Umieść płytki podstawowych uczuć (patrz tylna

okładka) odkryte w oddzielnych rzędach, a pozostałe płytki ułóż zakryte w stos.

2. Gracze odwracają po kolei kafelki i nazywają uczucia. Gracze współpracują, aby umieścić to uczucie obok jego podstawowego uczucia.
3. Wspólna zabawa trwa do momentu, aż wszystkie uczucia zostaną uporządkowane.

Zabawa 4. Uczucia w grupie



1. Usuń zdublikowane płytki z talii. Ułóż wszystkie płytki zakryte w siatce.
2. Każdy gracz wybiera grupę uczuć (patrz na koniec instrukcji), którą chce zebrać. Na przykład, jeśli gracz wybierze zły, będzie musiał zebrać i pogrupować kafelki zły, niecierpliwy, sfrustrowany i zazdrosny.
3. Gracze odwracają po jednej płytce na raz. Jeśli znajdą płytkę w swojej grupie, zatrzymują ją! Jeśli nie, odwracają go z powrotem i wymieniają.