



# Loteryjka – Emocje PP 8432



- gra od 4 lat
- od 1 do 12 graczy

## Zawartość:

- 12 plansz po 8 zdjęć każda
- 2 karty po 60 żetonów
- płyta CD z nagraniem odgłosami emocji
- instrukcja

Gra ma na celu rozwijanie umiejętności aktywnego słuchania, rozróżniania przez dzieci stanów emocjonalnych, intonacji, ekspresji, emocji, jak również zdolności poznawania danej emocji na zdjęciu, łączenia dźwięku z obrazkiem, Wszystkie te umiejętności dziecko zdobywa podczas przyjemnej zabawy. Tematyka emocji jest następująca:



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

## OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 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.



## 1. Wprowadzenie

Zapraszamy do wystuchania dźwiękowej loteryjki „Emocje”. Jeżeli jesteście gotowi do zabawy to powinniście mieć przed sobą plansze, żetony i być wystarczająco skoncentrowanymi do uważnego odsłuchania. Będziecie tu w świecie dziecięcych emocji i głosów. Dzieci będą mówić na temat różnych sytuacji, które czynią ich szczęśliwymi lub o rzeczach, które mogłyby doprowadzić je do złości. Dzieci mogą nawet mówić o rzeczach, które powodują, że czują się zmęczone czy zdegustowane. Mogą też mówić o chwilach, kiedy po prostu siedzą i myślą. Waszym zadaniem jest wystuchanie, co każde dziecko ma do powiedzenia. Jak myślisz, co to dziecko odczuwa? Popatrzcie na zdjęcia na waszych planszach i zadecydujcie, jak myślicie, kto teraz mówi? Jeżeli macie na waszej planszy zdjęcia, które pasują do głosów i uczuć osoby z płyty, połóżcie żeton na pasującym zdjęciu dziecka. Na przykład możecie usłyszeć (ziewanie) „nie spałam do późnej godziny ostatniej nocy i musiałam wstać tak wcześnie dziś rano”. Jeżeli macie zdjęcie zmęczonej dziewczynki na waszej planszy możecie położyć żeton na tym zdjęciu. Kiedy usłyszycie ten dźwięk (sygnał), bądźcie już gotowi do wystuchania kolejnej sekwencji. Ciekawe, kto pierwszy położy żeton na wszystkich 8 obrazkach planszy. Jesteście gotowi? Słuchajmy więc i grajmy!

2. Zadowolony	7. Zmartwiony	12. Podekscytowany
3. Zły	8. Znużony	13. Zakłopotany
4. Zmęczony	9. Smutny	14. Zszokowany
5. Zdegustowany	10. Nadąsany	15. Niemądry
6. Myślący	11. Wystraszony	

Następnie te same emocje pojawiają się ponownie tylko w odmiennej przypadkowej kolejności:

16. Zdegustowany	21. Zły	26. Zadowolony
17. Nadąsany	22. Zmartwiony	27. Zszokowany
18. Podekscytowany	23. Niemądry	28. Smutny
19. Znużony	24. Zmęczony	29. Myślący
20. Wystraszony	25. Zakłopotany	

## Zasady gry

1. W loteryjkę dźwiękową może grać od 1 do 12 uczestników
2. Każdy gracz potrzebuje planszę do gry i 8 żetonów
3. Umieść płytę w odtwarzaczu CD. Znajduje się na niej 14 różnych zdań wyrażających stany emocjonalne (przypadkowej kolejności). Zawsze rozpocznij słuchanie od wprowadzenia, następnie rozpocznij grę za każdym razem w innej kolejności. Nie przesłuchuj zawsze od pierwszego numeru, lecz staraj się za każdym razem rozpocząć grę od innego zdania – innej emocji.
4. Gracze słuchają sekwencji. Po wystuchaniu jednego zdania na raz gracze sprawdzają ich plansze w celu odszukania wyrazu twarzy, który najlepiej odpowiada z wystuchanym, przed chwilą, nagraniem emocji. Np. jeżeli zdanie było następujące (złym głosem): „To była moja ulubiona zabawka i teraz jest zepsuta” gracz powinien umieścić swój żeton na zdjęciu złego chłopca.

## Cel:

Pierwszy gracz, który umieści 8 żetonów na swojej planszy jest zwycięzcą gry