



Pomoc edukacyjna przeznaczona w ramach wychowania społeczno-moralnego dzieci i młodzieży. Kształcenie emocjonalności dzieci oraz rozwijanie samoświadomości i świadomości własnego ciała. Emocje i obraz stanowią ważny element w kształtowaniu się osobowości dzieci. Na równi z innymi jej funkcjami muszą być celowo oraz systematycznie rozwijane. "Gra Twarzy" ma na celu dostarczenie wiadomości i doświadczeń społecznych, które zmierzają do prawidłowego kształtowania osobowości oraz inspirowania zajęć i zabaw rozwijających emocjonalność dzieci. Trzeba stworzyć dzieciom warunki do prawidłowego rozwoju sfery emocjonalnej i obrazu siebie, aby zapobiegać wszelkim zaburzeniom emocjonalnym oraz powstawaniu negatywnej samooceny.

WARTOŚCI DYDAKTYCZNE:

Rozwijanie sfery emocjonalnej dzieci oraz zdobywanie wiedzy na temat przeżywanych emocji i uczuć przez siebie oraz innych ludzi.

KONSERWACJA I CZYSZCZENIE:

Przechowywać w suchym pomieszczeniu. Unikać wilgoci! Do czyszczenia używać suchej lub lekko wilgotnej, bawełnianej szmatki (inne materiały mogą porysować powierzchnię). Stosować czystą wodę, bez detergentów i rozpuszczalników.

BEZPIECZEŃSTWO:

Przed podaniem dziecku zabawki upewnij się, że produkt jest kompletny i nieuszkodzony. Opakowanie nie jest integralną częścią produktu i należy je usunąć wraz z wszystkimi elementami przed podaniem zabawki dziecku. Opakowanie nie służy do zabawy. Opakowanie foliowe może być niebezpieczne dla dziecka. Aby uniknąć możliwości uduszenia należy je usunąć wraz z wszystkimi jego elementami. Zachowaj instrukcję użytkowania ze względu na ważne informacje.



© Z.P.H. PILCH
All rights reserved.



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat z uwagi na ostry krawędzie i wykończenia!

NR PARTII:

Z.P.H. PILCH

43-450 Ustroń · ul. Fabryczna 36
T: +48 33 855 20 93 · F: +48 33 851 39 03

info@pilchr.pl · www.pilchr.pl

WYPRODUKOWANO W POLSCE



CELE OPERACYJNE:

1. Rozpoznajemy i nazywamy uczucia.

Dzieci będą mogły:

- dowiedzieć się, jakie uczucia ludzie przeżywają w różnych sytuacjach,
- kojarzyć uczucia z różnymi sytuacjami, rozpoznawać je i nazywać,
- uświadamiać sobie, jak ludzie ujawniają przeżywane uczucia (itd. krzykiem i tupaniem- złość, płaczem- radość lub smutek).

2. Zwracamy uwagę na uczucia innych ludzi.

Dzieci będą mogły:

- uczyć się rozróżniać i akceptować uczucia innych ludzi oraz akceptować także te, które różnią się od ich własnych.

3. Ludzie różnią się między sobą.

Dzieci będą mogły:

- dostrzec indywidualne cechy swojej budowy fizycznej i wyglądu zewnętrznego oraz różnice między ludźmi,
- skupić uwagę na obrazie swojej twarzy i twarzach innych dzieci,
- dostrzec i akceptować różnicę między ludźmi.

4. Ludzie są podobni do siebie.

Dzieci będą mogły:

- zauważać i akceptować podobieństwa między sobą a innymi. (Podobieństwa dotyczą podstawowych potrzeb, przeżyć, doznań i czynności).

5. Jesteśmy niepowtarzalni.

Dzieci będą mogły:

- uświadomić sobie, jak bardzo różnią się od siebie.

ZASADY:

Rozpoczęcie gry:

W grze biorą udział dwie, trzy lub cztery osoby (ze względu na ogólnie niewielką liczbę klocków, przy większej liczbie graczy gra staje się nieciekawa). Klocki odwraca się ilustracjami do spodu i miesza. Następnie losuje się gracza rozpoczynającego- jest nim zwykle gracz, który wylosuje na kostce największą ilość oczek lub poprzez grę w „marynarza”- kto najwięcej. Gracze pobierają klocki poczynając od rozpoczynającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po jednym klocku lub od razu w odpowiedniej liczbie (zwykle nie więcej niż siedem), nie pokazując ich pozostałym graczom. Klocki pozostające na stole to „talon”. Rozpoczynający wyklada dowolny klocek a pozostali, kolejno, dokładają swoje klocki według ustalonych zasad.

Domino "GRA TWARZY"

WERSJA I

Klocki dokładane są tak, aby stykające się pola miały taką samą ilustrację obok siebie. Jeśli kolejny gracz nie posiada klocka, który mógłby dołożyć według podanej zasady, dobiera klocek z pozostałej na stole puli. Według umowy, jeśli dobrany klocek również nie pasuje do wyłożonych, gracz dobiera dalsze klocki, aż do wybrania właściwego (lub wyczerpania talonu) albo ruch wykonuje gracz następny. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży wszystkie posiadane klocki lub „zamknie” grę układając klocek z ilustracją, do której nikt już nie może się dołączyć. Grę można kontynuować przez kilka partii.

II WERSJA Klocki układa się jak w zwykłym dominie, ale punktowane są układy w których ilustracja w polach na końcach szeregu jest taka sama. Gracz zdobywa wówczas dwa punkty. Klocki obowiązkowo układa się w poprzek. Jeśli na drugim końcu jest klocek z taką samą ilustracją na obu polach, gracz otrzymuje trzy punkty. PROPOZYCJE ZABAW I ZAJĘĆ DO WYKORZYSTANIA DO PRACY NAD EMOCJAMI I. ZAGADKI: Jaka to emocja? Powiedzcie dzieci- rączki wymachują, ciało w górę leci czy jak isierki się zapalają wszystkie ząbki usta odkrywają (radość) Usta jak podkówka odwrócona często łezka w oku zakręcona Wygląd twarzy tej dziewczyny jakby najadła się cytryny (smutek) Mówią o nim, że ma wielkie oczy, gdy się do naszego umysłu wtoczy trzęsie nami śmiało i paraliżuje całe ciało (strach) Gdy się w nasze serce wkrada to naszymi myślami włada, marszczy nam nosek, oczy i czoło tupie nóżką i rączką grozi wkoło (złość) 3	Wszystkich was zapytuję jaką emocję buźka ta wskazuje- usta długie „o” wypowiadają a oczka się zazwyczaj zaokrąglają (zdziwienie, zachwyt) Często na naszej twarzy się maluje, gdy czegoś ciekawszego oczekuje, rączka usta szeroko otwarte przykrywa kto mi powie jak się to uczucie nazywa? (znudzenie) Zgadnicie jakie to uczucie bez trudności- uśmiech od ucha do ucha na buzi gości, marzenie czy nam skraca spokój na twarzy powraca. (zadowolenie) Nie jest wcale łatwe to zadanie, to jest właśnie moje zdanie- ręką po głowie stukanie czy jakby zadawały pytanie. (zamyślenie?) II. ZABAWY I ZAJĘCIA: 1. „Jaka to emocja?”- rzucanie kostką do gry z ilustracjami emocji-określenie jaka to emocja, kiedy ją przeżywamy, po czym poznajemy? 2. „Jak się czujemy?”–rysowanie swojego nastroju w danej chwili, uzasadnienie wyboru. Prezentowanie ilustracji z emocjami przez prowadzącego, kto ma taką samą zmienia swoje miejsce, na hasło uczucia wszyscy zamieniają się miejscami. 3. Na zakończenie zabawy określenie nastroju grupy. 4	4. „Lista atrybutów” –technika twórczego myślenia, określanie werbalnie poszczególnych emocji, itd. radość jest jak słoneczko, bo rozjaśnia nasze życie. 5. „Gwiazda skojarzeń”- zbudowanie gwiazdy skojarzeń do uczuć radości, smutku, strachu, złości, itd. złość jest jak burza, (małe dzieci mogą rysować). 6. Ekspresja twórcza, dzieci otrzymują kartki z przyklejoną twarzą odzwierciedlającą uczucie radości i polecenie – narysuj co mogło spowodować, że dziecko jest takie zadowolone? - prezentacja prac, omówienie sytuacji, które najczęściej wprowadzają nas w dobry nastrój. 7. Zabawa ruchowa z krzesłkami „Miejsce po mojej prawej stronie jest puste”, zapraszam tu np. Magdzię wesołą jak słoneczko”(określanie cech danej osoby). 8. „Mapa pogody” – za pomocą symboli pogody przedstawianie swojego nastroju, przypinanie na tablicy i określenie nastroju całej grupy w danej chwili, sytuacji. 9. „Rundka”- tworzenie zbiorów uczuć, z którymi czujemy się dobrze i źle. 10. „Uczucia”- wyszukiwanie zdjęć z gazet osób wyrażających różne emocje- przyporządkowywanie do napisów lub ilustracji. 11. „Jaka to emocja?”- rozwiązywanie zagadek o emocjach i przedstawianie ich za pomocą właściwych ilustracji (koperty dla każdego dziecka z ilustracjami emocji radości, strachu, smutku i złości). 5	12. Zabawa przeciw agresji z balonami- przywiązujemy balony do lewej stopy i wszyscy uczestnicy starają się zbić balony pozostałym, komu pęknie balon odpada z zabawy. 13. Pytania: a. Jak się czułaś kiedy pękł twój balon? b. Co zrobiłaś kiedy pękł twój balon? c. Jak się czułaś gdy zniszczyłaś balon innej osoby? d. Czy podobało ci się to ćwiczenie? e. Jeśli tak to dlaczego? Jeśli nie to dlaczego? 14. Scenki darmowe w wyrażaniu uczuć - odgrywanie scenki konfliktów - protokół z konfliktu. Dobieranie się w pary – odgrywanie scenki - „Pocieszenie smutnego”. 15. „Drzewko szczęścia i smutku” - na kartkach znajdują się cechy oraz uczucia smutne i radosne. Uczestnicy wybierają kartki, które chcieliby umieścić na drzewie smutnym i radosnym. 16. Wspólne opowiadanie „Na szczęście – niestety” siedzimy w kręgu przesyłając z rąk do rąk kartkę z ilustracjami radości i smutku - tworzymy opowiadanie „Na szczęście w pewnym mieście gdy świeciło słońko..., niestety nagle pojawił się...”itd. ZAWARTOŚĆ: 30 elementów o wymiarach 4 x 8 cm z kolorowymi rysunkami chłopca i dziewczynki wyrażającymi różne emocje, - całość w drewnianej skrzyneczce o wymiarach ok. 10 x 17,5 x 6 cm, - instrukcja. 6
--	--	---	--