



Drzewko emocji

AUTOR MGR JOLANTA HELLER
NUMER ZGŁOSZENIA: WP-15533
NUMER ARTYKUŁU: 110014



Pomoc składa się z:

1) Drzewka 3D montowanego z dwóch elementów o jednakowym wymiarze naciętych jedno od dołu, drugie od góry i nakładanych jedno na drugie tworząc trójwymiarowe drzewo o czterech przestrzeniach z nakładanymi emotikonami oznaczającymi poszczególne emocje:



1. RADOŚĆ



2. SMUTEK



3. STRACH



4. ZŁOŚĆ

2) 64 listków zawierających określenia dotyczące przeżywanych emocji i wartości – co sprawia, że odczuwamy poszczególne emocje: radość, smutek, strach, złość – po 16 listków na daną emocję.

3) Kostki do gry z ilustracjami emocji radości, smutku, strachu i złości.

ZESTAWIENIE LISTKÓW:

Lp.	RADOŚĆ	SMUTEK	STRACH	ZŁOŚĆ
1	MIŁOŚĆ	ŻAL	OŚŁABIENIE	ROZCZAROWANIE
2	DOBROĆ	OBOJĘTNOŚĆ	WYCZERPANIE	BRAK ZROZUMIENIA
3	UCZCIWOŚĆ	ZAWÓD/ ZAWIEŚ SIĘ NA KIMŚ	BEZBRONNOŚĆ	AGRESJA
4	SZACUNEK	SAMOTNOŚĆ	NIEUDOLNOŚĆ	ATAKOWANIE
5	PRZYJAŹŃ	CHOROBA	KARA	NISZCZENIE
6	POCHWAŁA	PESYMIZM	WRZASK/ HAŁAS	WYŚMIEWANIE
7	ZABAWA	BRAK SZACUNKU	BRAK BEZPIECZEŃSTWA	BRAK UWAGI
8	KOLEŻEŃSTWO	KARA	PRZEMOC	KRADZIEŻ
9	ZDROWIE	BRAK AKCEPTACJI	OSAMOTNIENIE	OSZUSTWO
10	POCZUCIE HUMORU	UTRATA KOGOŚ/ CZEGOŚ	BURZA	PRZESZKADZANIE
11	UZNANIE	BRAK PRZYJACIÓŁ	PRZEZYWANIE TRUDNOŚCI	DOKUCZANIE
12	ŻYCZLIWOŚĆ	OSZUSTWO	BRAK WIARY WE WŁASNE MOŻLIWOŚCI	BRAK ZAANGAŻOWANIA
13	OPTYMIZM	BRAK MOTYWACJI	ZAGROŻENIE	SKARŻENIE
14	UCZYNNOŚĆ	TĘSKNOTA	TRUDNOŚCI	PROWOKACJA
15	SYMPATIA	ZAZDROŚĆ	CIEMNOŚĆ	KPINA
16	AKCEPTACJA	OSZUSTWO	HORROR	WYTYKANIE

W instrukcji są podane przykładowe zachowania i wartości przyporządkowane do danej emocji, ale należy zwrócić uwagę, że niektóre z nich mogą wywoływać u poszczególnych osób różne emocje, np. hałas u jednych osób może wywoływać lęk, a u kogoś złość lub np. agresja wobec ofiary może wywoływać strach, a często jest też przyczyną złości, wyznaczona kara powoduje u jednych smutek, a u innych złość, jeśli ktoś lubi pływać to wyjście np. na basen sprawia mi radość i odwrotnie jeśli ktoś boi się wody, to wyjście na basen będzie wywoływało strach. W czasie zajęć na temat emocji należy zwracać uwagę na możliwość przeżywania różnych emocji w tych samych sytuacjach.

CELE:

Rozwijanie emocjonalności dzieci, umiejętności rozpoznawania i nazywania przeżywanych emocji, poznawanie wartości i zachowań wywołujących poszczególne emocje, rozwijanie kompetencji społecznych i umiejętności prawidłowego posługiwania się mową czynną dziecka, wzbogacenie słownictwa dzieci, kształcenie kompetencji językowych, wdrażanie do komunikacji werbalnej w zakresie przeżywanych emocji, a także niewerbalnej- wyrażania emocji za pomocą gestów i mimiki, nabywanie umiejętności radzenia sobie ze swoimi emocjami i przeżywanymi uczuciami, nabywanie wiedzy o indywidualności przeżywanych emocji.

Wiek:

Dzieci przedszkolne, klasy 1-3, grupy terapeutyczne w różnym wieku

Zabawa może być prowadzona z dziećmi w różnym wieku w zależności od poziomu umiejętności dzieci oraz wykorzystania przez prowadzącego do rozwinięcia różnych umiejętności i osiągnięcia konkretnego wybranego celu.

Przebieg zabawy: przykładowe wersje

Wersja I:

Prowadzący prezentuje dzieciom Drzewko Emocji oraz ilustracje z emotikonami przedstawiającymi cztery emocje:



1. RADOŚĆ



2. SMUTEK



3. STRACH



4. ZŁOŚĆ

Wspólnie określają ich charakter oraz nazwy wyrażanych emocji.

Dzieci umieszczają emotikony na wyznaczonych częściach drzewka emocji i w zależności od wieku prowadzący czyta dzieciom napisy umieszczone na listkach bądź dzieci czytają same, wspólnie określają poszczególne uczucia, zachowania i wartości. Zadaniem dzieci jest ich umieszczenie na właściwej części drzewka emocji oznaczonej danym emotikonem: co sprawia, że odczuwamy: radość,

smutek, strach, złość – nauczyciel zwraca dzieciom uwagę, że poszczególne wartości bądź zachowania wywołują u nas te same bądź zupełnie inne emocje. Przeżywanie emocji może być bardzo indywidualne, zależy od nastawienia bądź upodobań.

Wersja II:

Prowadzący prezentuje dzieciom Drzewko Emocji wraz z emotikonami oraz wspólnie określają ich charakter; następnie oglądają ilustracje przedstawiające poszczególne emocje, które można przeżywać w różnych sytuacjach. Prowadzący zwraca uwagę dzieci na indywidualność przeżywanych emocji – każdy ma prawo do własnych odczuć w różnych sytuacjach. Dzieci wspólnie z prowadzącym nazywają poszczególne emocje, a dalej umieszczają ilustracje na poszczególnych częściach Drzewka Emocji oznaczonych danym emotikonem. W dalszej kolejności wyrażają poszczególne emocje za pomocą miki twarzy oraz gestów.

Wersja III: (dalszy etap)

Dzieci określają charakter poszczególnych emotikonów i umieszczają je na Drzewku Emocji, a następnie dzielą się na cztery drużyny „radość”, „smutek”, „strach” i „złość” – (poprzez losowanie bądź według nastrojów uczestników). Dalej rzucają kostką do gry, na której znajdują się cztery emocje: radość, smutek, strach, złość i w zależności od wylosowanej miny mogą wybierać listki z ilustracjami poszczególnych uczuć i wartości, które wywołują emocje umieszczone na kostce do gry i umieszczają je na Drzewku Emocji pod właściwymi emotikonami. Drużyna „radości” może wybierać tylko listki, na których są ilustracje przedstawiające wartości bądź zachowania wywołujące radość i umieszczać na drzewku emocji w części oznaczonej emotikonem radości. Gdy dana drużyna wylosuje inną minę niż jej nazwa bądź puste pole na kostce – nie zabiera listka. Każda drużyna może zamieszczać listki na swojej części drzewka dopiero gdy wylosuje emocję przedstawioną na swoim emotikonie. I tak np. drużyna „smutna” wybiera i umieszcza listki na swojej części drzewka, gdy wylosuje minę smutną. Wygrywa ta drużyna, która pierwsza zapełni swoje drzewko wszystkimi listkami.

Wersja IV:

Dzieci opisują emocje jakie można przeżywać w różnych sytuacjach, a następnie w zależności od poziomu umiejętności zapisują je na kartkach bądź dyktują prowadzącemu. W dalszej kolejności umieszczają je na odpowiednich częściach Drzewka Emocji oznaczonych emotikonami według określonego schematu – (im bardziej uczestnik odznacza się daną cechą lub doznaje określonego uczucia, tym wyżej je umieszcza). Dziecko określa położenie przedmiotów względem siebie i w przestrzeni (wysoko, na samej górze, obok, na dole, nisko, nad, dalej od itp.). Dzieci opisują położenie poszczególnych uczuć, wartości czy zachowań wywołujących poszczególne emocje na Drzewku Emocji oraz starają się umotywować ich położenie – co dla kogo jest istotne i dlaczego. Następnie dzieci rzucają kostką do gry przedstawiającą cztery emocje i w zależności o wylosowanej emocji próbują ją wyrazić za pomocą mimiki, gestów czy mowy ciała.

Wersja V:

Dzieci opisują swoje samopoczucie w danej chwili i rysują na kartonikach ze swoim imieniem minki z emocjami wyrażającymi: radość, smutek, strach, złość, następnie umieszczają je w zależności od

nastroju na odpowiedniej części Drzewka Emocji oznaczonej danym emotikonem. Dalej wspólnie określają ogólny nastrój całej grupy w danej chwili oraz starają się wspólnie umotywować przeżywane emocje.

Wersja VI:

Prowadzący prezentuje dzieciom Drzewko Emocji i emotikony wyrażające cztery emocje: radość, smutek, strach i złość oraz wspólnie określają ich charakter; a następnie dzieci wspólnie opisują co może sprawiać im radość, a co smutek, strach i złość. Prowadzący rozdaje dzieciom po dwa kartoniki z dziurką do powieszenia na drzewku emocji w czterech kolorach: żółtym, zielonym, niebieskim i czerwonym. Dzieci rysują to co sprawia im radość na żółtym kartonie, smutek na zielonym kartonie, strach na niebieskim kartonie, złość na czerwonym kartonie. Prowadzący prosi dzieci o umieszczenie kartoników na odpowiednich częściach Drzewka Emocji oznaczonych danym emotikonem. W dalszej kolejności uczestnicy wspólnie dokonują analizy prezentowanych sytuacji i towarzyszących im emocji, różnych w zależności od osoby – zwrócenie uwagi na indywidualność w przeżywaniu emocji.

Kostka z emocjami

Kostka do gry z emocjami posiada na czterech ściankach obrazki z emotikonami przedstawiającymi takie emocje jak:



1. RADOŚĆ



2. SMUTEK



3. STRACH



4. ZŁOŚĆ

5. DWA POLA PUSTE

Kostkę można wykorzystać do wielu zabaw z zakresu rozwoju inteligencji emocjonalnej i kompetencji społecznych wg inwencji nauczyciela bądź terapeuty. W głównej mierze kostka wchodzi w skład zestawu „Drzewko emocji” wraz z listkami zawierającymi przykładowe zachowania, wartości i uczucia, które sprawiają, że odczuwamy radość, smutek, strach lub złość.

Przykład I

Dzieci rzucają kostką do gry, na której znajdują się cztery emocje: radość, smutek, strach, złość i w zależności od wylosowanej miny mogą wybierać listki z ilustracjami poszczególnych uczuć i wartości, które wywołują emocje umieszczone na kostce do gry i umieszczać je na drzewku emocji pod właściwymi emotikonami.

Dzieci można podzielić na 4 drużyny, które oznaczamy emotikonami radość, smutek, strach, złość – drużyna „radości” może wybierać tylko listki, na których są ilustracje przedstawiające wartości bądź zachowania wywołujące radość i umieszczać na drzewku emocji w części oznaczonej emotikonem radości. Gdy dana drużyna wylosuje inną minę niż jej nazwa bądź puste pole na kostce – nie zabiera listka. Każda drużyna może zamieszczać listki na swojej części drzewka dopiero gdy wylosuje emocję przedstawioną na swoim emotikonie. I tak np. drużyna „smutna” wybiera i umieszcza listki na swojej części drzewka, gdy wylosuje minę smutną. Wygrywa ta drużyna, która pierwsza zapełni swoje drzewko wszystkimi listkami.

Przykład II

Dzieci rzucają kostką do gry z emocjami – określają jaką to emocja i kiedy ją przeżywamy, a następnie odszukują ilustrację z postaciami wyrażającymi daną emocję i opisują jej zachowanie – po czym poznajemy, że przeżywamy radość, smutek, strach, złość.

Gdy dziecko wylosuje puste pole – może podać inną emocję, której nie ma na kostce, np. zamyślenie, znudzenie, zdziwienie itp. lub wybrać ilustrację, na której są te inne emocje i dzieci wspólnie określają, kiedy je przeżywamy.

Przykład III

Każde dziecko otrzymuje do ręki lusterko kieszonkowe, następnie dzieci po kolei rzucają kostką do gry z emocjami i po wylosowaniu danej emocji wykonują daną minę przed lusterkiem i określają co dzieje się z twarzą, gdy wyrażamy daną emocję. Gdy dzieci wylosują puste pole starają się, aby twarz nie wyrażała żadnej emocji. Zwrócenie uwagi na czytanie emocji z twarzy i możliwości zmiany emocji.

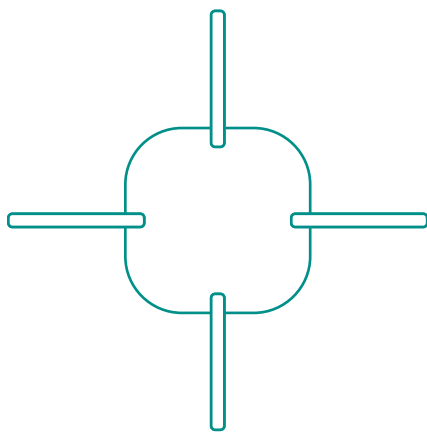
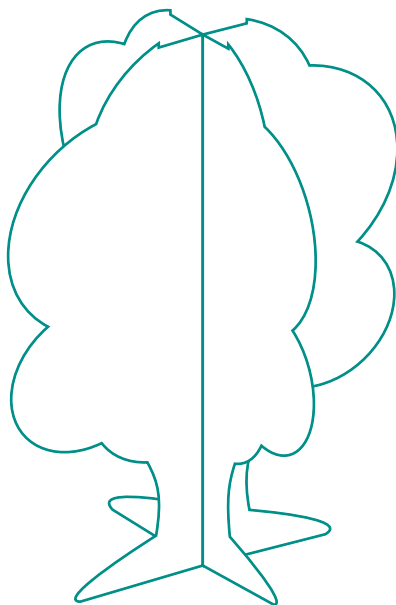
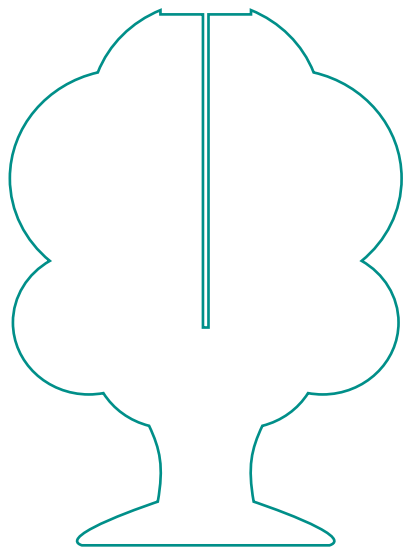
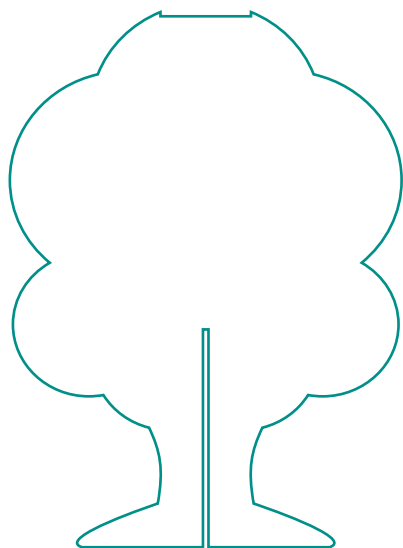
Przykład IV

Dzieci rzucają kostką do gry z emocjami i po wylosowaniu danej emocji określają jej atrybuty, np. radość jest jak słońeczko, bo rozjaśnia nasze życie; smutek jest jak deszczowa chmura, bo gdy się smucimy leją się łzy; strach jest jak galaretką, ponieważ gdy się boimy – to się trzęsiemy; złość jest jak burza, bo gdy się złościśmy to lecą grzmoty.

Przykład V

Dzieci rozkładają emotikony bądź napisy z emocjami: radość, smutek, strach, złość w zależności od wieku, a następnie rzucają kostką do gry z emocjami i po wylosowaniu danej emocji wybierają obrazek z zachowaniami bądź wartościami wywołującymi daną emocję i układają wokół właściwego napisu lub emotikony tworząc gwiazdę skojarzeń. Gdy wylosują puste pole, nie zabierają żadnego obrazka.

SPOSÓB MONTAŻU



ZAWARTOŚĆ:

- 2 drzewka z nacięciami do montażu, drzewka o wymiarach ok. 120 x 75 cm.,
- 1 nakładka na emotikony,
- 4 emotikony (radość, smutek, strach, złość) do nakładania,
- 64 listki podzielone po 16 listków wg 4 emocji (radość, smutek, strach, złość),
- Iniany woreczek na 64 listki,
- kostka do gry z ilustracjami emocji (radość, smutek, strach, złość)
- 14 kart pracy do Drzewka emocji,

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

43-450 Ustroń, ul. Fabryczna 36

T : + 48 33 855 20 93, F : + 48 33 851 39 03, info@pilchr.pl • www.pilchr.pl



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat z uwagi na małe elementy. Ryzyko zadławienia!

WYPRODUKOWANO W POLSCE