

4+

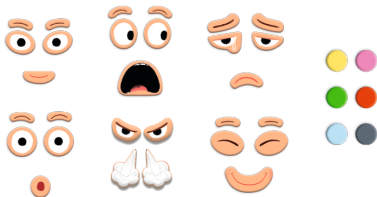
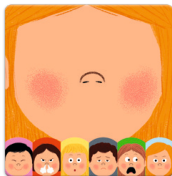
Emotico





Un jeu de langage et de reconnaissance des sentiments par la manipulation.

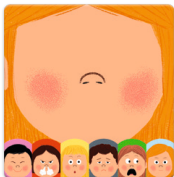
CONTENU: 1 plateau de jeu, 29 pièces de visage, 6 jetons colorés et 24 cartes-scène.



BUT DU JEU: gagner les 6 jetons de couleur différente, correspondant aux 6 émotions reconnues.

MISE EN PLACE :

- Placer le plateau de jeu devant l'enfant, et les pièces de visage à l'envers, à côté du plateau.



- Faire une pile des cartes-scène, face cachée.
- Placer les jetons ronds colorés à l'écart.

- Avec l'enfant, repérer les émotions et ressentis exprimés sur les visages-modèles, au bas du plateau de jeu.
- Repérer également la couleur correspondant à chaque visage-modèle.



La joie:
content(e)
heureux/
heureuse
joyeux/
joyeuse
= **ROSE**



La colère:
furieux/
furieuse
en colère
irrité(e)
agacé(e)
= **ROUGE**



La surprise:
étonné(e)
surpris(e)
= **JAUNE**



La tristesse:
malheureux/
malheureuse
triste
= **GRIS**



La peur:
effrayé(e)
apeuré(e)
= **VERT**



La quiétude:
calme
tranquille
concentré(e)
= **BLEU**

- Observer et énoncer avec l'enfant les formes particulières que prennent la bouche, les sourcils, les yeux, etc., sur chaque visage-modèle, pour exprimer les différentes émotions.

DÉROULEMENT DU JEU :



- Retourner la première carte-scène et demander à l'enfant de la décrire.
- Demander à l'enfant ce que le personnage de la scène ressent. Et, dans la mesure du possible, d'expliquer son choix.
- L'enfant pointe alors le visage-modèle correspondant, sur le plateau.
- Il repère la couleur du cadre du visage-modèle choisi et prend les pièces correspondantes.

Par exemple, pour la colère, l'enfant prend toutes les pièces rouges.



Il les retourne et reproduit le visage sur sa planche.

- Si le visage créé ressemble au visage-modèle, l'enfant gagne le jeton rond de la couleur correspondant au visage-modèle.



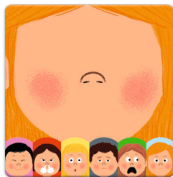
- L'enfant passe alors à la scène suivante. Si la nouvelle carte correspond à une couleur de jeton que l'enfant possède déjà, il peut passer à la carte suivante, jusqu'à trouver un sentiment qu'il n'a pas encore reproduit.

Le jeu s'arrête lorsque l'enfant a gagné les 6 jetons.



The purpose of this language-based game is to encourage emotional awareness through hands-on play, which can sometimes make certain feelings seem less alarming.

CONTENTS: 1 game board, 29 face parts, 6 coloured tokens and 24 scenario cards.



AIM OF THE GAME: Win the 6 tokens in different colours.

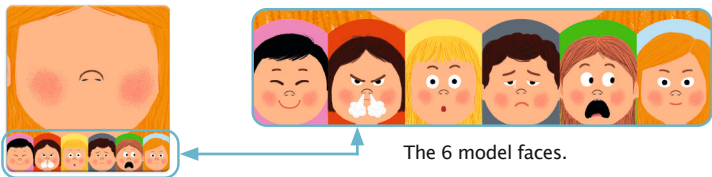
SET-UP:

- Position the game board in front of the child, with the face parts upside down next to the board.



- Place the round coloured tokens to one side.
- Stack the scenario cards in a pile, face down.

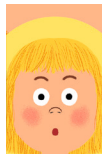
- Help the child to identify the emotions and feelings conveyed by the model faces at the bottom of the game board.
- Also, point out which colour is associated with each of the model faces.



Joy:
pleased
happy
joyful
= **PINK**



Anger:
furious
angry
irritated
annoyed
= **RED**



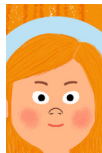
Surprise:
astonished
surprised
= **YELLOW**



Sadness:
unhappy
sad
= **GREY**



Fear:
scared
frightened
= **GREEN**



Calmness:
calm
peaceful
focused
= **BLUE**

- Help the child to observe and describe how the different shapes formed by the mouth, eyebrows, eyes, etc., on each model face express different emotions.

HOW TO PLAY:



- Turn over the first scenario card and ask the child to describe what is happening in the scene.
- Ask the child what the character on the card is feeling, and, if possible, ask them to explain their answer.
- The child can then pick out the appropriate model face on the board.
- The child then identifies the colour framing the model face they have selected and picks up the face parts in that colour.

For anger, for example, the child would pick up all the red face parts.



They then turn the face parts over and recreate the face on their board.

- If the face they have created looks like the model face, the child wins the round token in the colour associated with that model face.

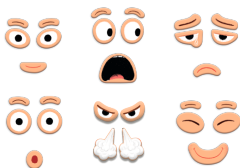


- The child can then move on to the next scenario card. If the child has already won a token in the colour associated with the new scenario card, they can pass and try the next card instead; they can keep doing this until they come across a feeling that they have not yet replicated.

The game comes to an end when the child has won the 6 tokens.



INHALT: 1 Spielbrett, 29 Gesichtsteile, 6 farbige Spielmarken und 24 Szenekarten.



ZIEL DES SPIELS: Die 6 Spielmarken unterschiedlicher Farbe gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG:

- Das Spielbrett wird vor das Kind gelegt, die Gesichtsteile verdeckt daneben.



- Die farbigen runden Spielmarken werden beiseitegelegt.
- Die Szenekarten kommen verdeckt in einen Stapel.
- Mit dem Kind werden die Emotionen und Empfindungen besprochen, die auf den Beispielgesichtern im unteren Bereich des Spielbretts zu sehen sind. Dabei ist auf das unterschiedliche „Ausmaß“ im Hinblick auf eine Emotion einzugehen (ich habe große Angst, ich habe ein bisschen Angst ...).

- Auch ist auf die Farbe jedes Beispielgesichts hinzuweisen.



Freude:
froh –
glücklich –
vergnügt =
ROSA



Wut:
wütend –
zornig –
gereizt –
genervt =
ROT



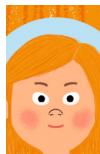
Überraschung:
erstaunt –
überrascht =
GELB



Traurigkeit:
unglücklich –
traurig =
GRAU



ANGST:
erschrocken –
verängstigt =
GRÜN



Ruhe:
entspannt –
gelassen –
konzentriert =
HELLBLAU

- Mit dem Kind werden die besonderen Formen besprochen, die der Mund, die Augenbrauen, die Augen usw. in den Beispielen annehmen, um die unterschiedlichen Emotionen auszudrücken.

SPIELABLAUF:

- Das Kind dreht die erste Szenekarte um und wird darum gebeten, die Szene zu beschreiben.
- Das Kind wird gefragt, wie sich die Person in der Szene fühlt. Es soll dabei, soweit möglich, seine Beobachtung erläutern.
- Das Kind wählt anschließend das entsprechende Beispielgesicht auf dem Spielbrett aus.
- Es bestimmt die Hintergrundfarbe des gewählten Beispielgesichts und nimmt sich die entsprechenden Gesichtsteile.

Bei Wut zum Beispiel nimmt das Kind alle roten verdeckten Gesichtsteile.



Es dreht sie um und bildet das Gesicht auf dem Spielbrett nach.

- Ähnelt das erstellte Gesicht dem Beispielgesicht, gewinnt das Kind die runde Spielmarke in der Farbe des Beispielgesichts.



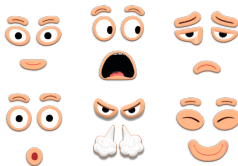
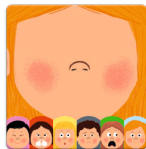
- Das Kind geht im Anschluss zur nächsten Szene über. Stimmt die neue Karte mit einer Spielmarkenfarbe überein, die das Kind bereits besitzt, deckt es die nächste Karte auf, bis es eine Emotion findet, die es noch nicht nachgebildet hat.

Das Spiel endet, wenn das Kind alle 6 Spielmarken gewonnen hat.

Das Interessante an diesem Sprachspiel ist, dass die Emotionen durch Greifen und Anordnen nachgebildet werden und dadurch ein besseres Verständnis für Empfindungen entsteht.



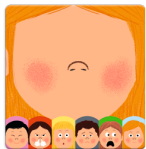
INHOUD: 1 speelbord, 29 gezichtsdelen, 6 gekleurde fiches en 24 tafereelkaarten.



DOEL VAN HET SPEL: De 6 fiches in verschillende kleuren winnen.

VOORBEREIDING:

- Leg het speelbord voor het kind neer, en de gezichtsdelen omgedraaid naast het bord.



- Leg de gekleurde ronde fiches opzij.
- Leg de tafereelkaarten met het plaatje naar beneden op een stapel.
- Bekijk samen met het kind de verschillende emoties en gevoelens die op de modelgezichten onder aan het bord te zien zijn. Wijs op de verschillende 'gradaties' binnen hetzelfde gevoel (ik ben erg geschrokken, ik ben een beetje bang...).

- Benoem ook de kleur die bij elk modelgezicht hoort.



Vreugde:
blij –
gelukkig –
vrolijk =
ROZE



Woede:
woedend –
boos –
geïrriteerd –
geërgerd =
ROOD



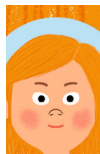
Verbazing:
verbaasd –
verrast =
GEEL



Verdriet:
ongelukkig –
verdrietig =
GRIJS



Angst:
geschrokken –
bang =
GROEN



Kalmte:
kalm – rustig –
geconcentreerd =
LICHTBLAUW

- Observeer samen met het kind de mond, de wenkbrauwen, de ogen enz. op elk modelgezicht en bespreek de vorm ervan en de emoties die erbij horen.

SPELVERLOOP:

- Draai de eerste tafereelkaart om en vraag het kind om het plaatje te beschrijven.
- Vraag het kind hoe de persoon op het plaatje zich voelt. En vraag eventueel ook om uitleg.
- Het kind kiest dan het bijbehorende modelgezicht op het bord.
- Het kind benoemt de kleur van de rand van het gekozen modelgezicht en pakt de bijbehorende gezichtsdelens.

Bijvoorbeeld: bij woede pakt het kind alle rode stukken.



Het kind draait de stukken om en legt de gezichtsdelens op de juiste manier neer op het speelbord.

- Als het door het kind gemaakte gezicht identiek is aan het model, wint het kind de ronde fiche in de kleur die overeenkomt met het modelgezicht.



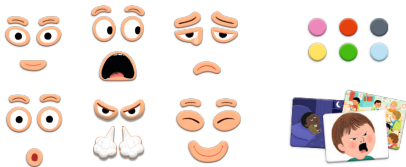
- Het kind gaat dan door naar het volgende plaatje. Als de nieuwe kaart hoort bij een fiche in de kleur die het kind al heeft, mag het een volgende kaart pakken, net zolang totdat het kind een kaart pakt met een gevoel dat het nog niet op het bord heeft gemaakt.

Het spel eindigt als het kind de 6 fiches heeft gewonnen.

Het belang van dit taalspel ligt in het herkennen van gevoelens door manipulatie, waardoor bepaalde belevingen soms gerelativeerd worden.



CONTENIDO: 1 tablero de juego, 29 piezas de partes del rostro, 6 fichas de color y 24 cartas-escena.



OBJETIVO DEL JUEGO: ganar las 6 fichas de diferente color.

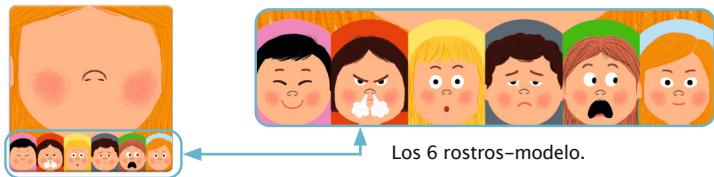
PREPARACIÓN:

- Colocar el tablero de juego delante del niño y las piezas de partes del rostro boca abajo, junto al tablero.



- Colocar las fichas redondas de color a un lado.
- Hacer una pila con las cartas-escena y ponerlas boca abajo.
- Junto con el niño, identificar las emociones y sensaciones que expresan los rostros-modelo que aparecen en la parte inferior del tablero de juego. Recaltar los diferentes "grados" de un mismo sentimiento (estoy muy asustado, tengo un poco de miedo...)

- Identificar también el color correspondiente a cada rostro-modelo.



La alegría:
contento/a –
feliz –
alegre =
ROSA



La ira:
furioso/a –
enfadado/a –
irritado/a –
molesto/a =
ROJO



La sorpresa:
asombrado/a –
sorprendido/a =
AMARILLO



La tristeza:
apenado/a –
triste =
GRIS



El miedo:
asustado/a –
atemorizado/a =
GRÜN



La calma:
sosegado/a –
tranquilo/a –
concentrado/a =
AZUL CLARO

- Observar y formular con el niño las formas concretas que adoptan la boca, las cejas, los ojos, etc., en cada rostro-modelo en función de las diferentes emociones.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dar la vuelta a la primera carta-escena y pedir al niño que describa la escena.
- Preguntar al niño qué sensaciones está experimentando el personaje de la escena. Y, siempre que sea posible, pedirle que explique su respuesta.
- El niño elige el rostro-modelo correspondiente entre los que figuran sobre el tablero.
- Identifica el color del marco del rostro-modelo y coge las piezas correspondientes.

Por ejemplo, para la ira, el niño coge todas las piezas rojas.



Les da la vuelta y reproduce el mismo rostro en su tablero.

- Si el rostro creado se parece al rostro-modelo, el niño gana la ficha redonda del color correspondiente al rostro-modelo.



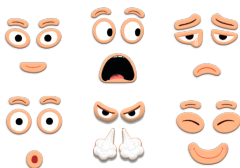
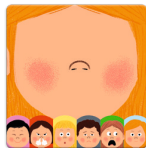
- A continuación, el niño pasa a la escena siguiente. Si la nueva carta que ha elegido el niño corresponde a un color de ficha que ya posee, entonces puede pasar a la carta siguiente, hasta que encuentre un sentimiento que aún no haya recreado.

El juego se termina cuando el niño consigue las 6 fichas.

El interés de este juego de lenguaje reside en saber reconocer los sentimientos mediante la manipulación de los diferentes elementos proporcionados y en quitar importancia o gravedad a determinadas sensaciones.



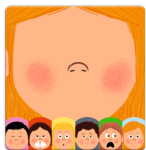
CONTENUTO: 1 tabellone di gioco, 29 pedine di visi, 6 gettoni colorati e 24 carte-scena.



SCOPO DEL GIOCO: vincere i 6 gettoni di colori diversi.

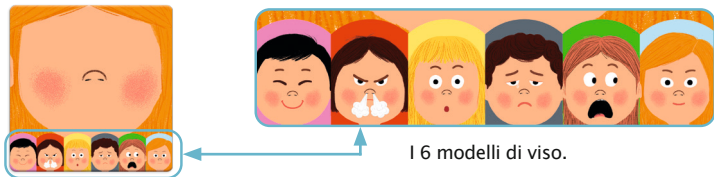
PREPARAZIONE:

- posizionare il tabellone di gioco davanti al bambino e, a fianco, le pedine di visi a rovescio.



- Mettere i gettoni rotondi colorati da parte
- Fare una pila di carte-scena, a faccia in giù
- Con il bambino, identificare le emozioni e i sentimenti espressi sui modelli di viso, nella parte inferiore del tabellone di gioco. Far notare i diversi “gradi” all’interno dello stesso sentimento (sono molto spaventato/a, ho un po’ paura...)

- Identificare anche il colore corrispondente a ogni modello di viso.



Gioia:
contento/a
- gioioso/a -
estasiato/a =
ROSA



Collera:
irritato/a -
furioso/a -
collerico/a -
iracondo/a =
ROSSO



Sorpresa:
stupito/a -
sorpreso/a =
GIALLO



Tristezza:
malinconico/a -
triste =
GRIGIO



Paura:
spaventato/a -
inquieto/a =
VERDE



Quiete:
calmo/a -
tranquillo/a -
concentrato/a
= **AZZURRO**

- Osservare ed elencare insieme al bambino le forme particolari che assumono bocca, sopracciglia, occhi, ecc., su ogni modello di viso per esprimere le diverse emozioni.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- Girare la prima carta-scena e chiedere al bambino di descrivere la scena.
- Chiedere al bambino cosa prova il personaggio della scena. E, nella misura del possibile, di spiegare il perché della sua scelta.
- Il bambino sceglie quindi il modello di viso corrispondente sul tabellone.
- Identifica il colore della cornice del modello di viso scelto e prende le pedine corrispondenti.

Ad esempio, per la collera, il bambino prende tutte le pedine rosse.



Le gira e riproduce il viso sul tabellone.

- Se il viso creato assomiglia a un modello di viso, il bambino vince il gettone rotondo del colore corrispondente al modello di viso.



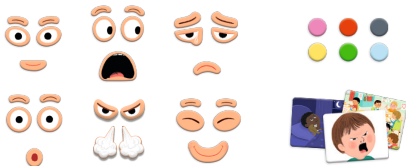
- Il bambino passa quindi alla scena seguente. Se la nuova carta corrisponde a un colore di gettone che il bambino possiede già, può passare alla carta successiva fino a quando trova un sentimento che non ha ancora riprodotto.

Il gioco termina quando il bambino ha vinto i 6 gettoni.

L'interesse di questo gioco di linguaggio sta nell'identificare dei sentimenti attraverso la manipolazione, sdrammatizzando a volte alcune emozioni.



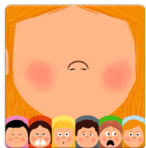
CONTEÚDO DA EMBALAGEM: 1 tabuleiro de jogo, 29 peças do rosto, 6 fichas coloridas e 24 cartas-cena.



OBJETIVO DO JOGO: ganhar as 6 fichas de cores diferentes.

PREPARAÇÃO:

- Colocar o tabuleiro de jogo em frente da criança, e as peças do rosto voltadas para baixo, ao lado do tabuleiro.



- Colocar as fichas redondas de cor separadas.
- Fazer um monte com as cartas-cena, face oculta.
- Juntamente com a criança, identificar as emoções e sentimentos mostrados nos rostos exemplo, situados no fundo do tabuleiro. Dar a observar os diferentes “graus” de cada sentimento (estou apavorado, tenho um bocadinho de medo...)

- Identificar a cor correspondente a cada rosto exemplo.



Os 6 rostos de exemplo.



Alegria:
contente -
feliz -
alegre =
cor-de-rosa



Cólera:
furioso/furiosa -
irado/irada -
irritado(a) -
aborrecido(a) =
VERMELHO



Surpresa:
espantado(a) -
surpreendido(a)
= **AMARELO**



Tristeza:
infeliz - triste =
CINZENTO



MEDO:
apavorado(a) -
assustado(a) =
VERDE



Tranquilidade:
calmo(a) -
sossegado(a) -
concentrado(a) =
AZUL-CLARO

- Observar e dizer com a criança as formas particulares da boca, das sobrancelhas, dos olhos, etc., em cada rosto de exemplo, que demonstram as diversas emoções.

COMO JOGAR:

- Voltar a primeira carta-cena e pedir à criança para descrever a cena.
- Perguntar à criança o que é que o personagem sente. E, na medida do possível, ela deve explicar a sua escolha.
- A criança escolhe então o rosto de exemplo correspondente no tabuleiro.
- Ela localiza a cor do quadrado do rosto exemplo escolhido e pega nas peças correspondentes.

Por exemplo, para a cólera, a criança pega todas as peças de cor vermelha.



A criança volta as peças e reproduz o rosto na sua prancha.

- Se o rosto criado se parece com o rosto de exemplo, a criança ganha a ficha redonda da cor correspondente ao rosto de exemplo.



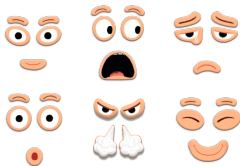
- A criança passa à cena seguinte. Se a nova carta corresponde a uma cor de ficha que a criança já possui, ela pode passar para a carta a seguir até encontrar um sentimento que ainda não reconheceu.

O jogo termina quando a criança ganha as 6 fichas.

O interesse deste jogo de linguagem reside no reconhecimento dos sentimentos por meio de manejo, desdramatizando por vezes alguns deles.



INDHOLD: 1 spilleplade, 29 ansigtsbrikker, 6 farvede jetoner og 24 situationskort.



SPILLET'S FORMÅL: At vinde 6 jetoner i forskellige farver.

FORBEREDELSE AF SPILLET:

- Læg spillepladen foran barnet og brikkerne med ansigter omvendt ved siden af spillepladen.



- Læg de runde farvede jetoner lidt væk.
- Læg situationskortene i en bunke med billedsiden nedad.
- Kig nederst på spillepladen sammen med barnet, og benævn følelserne, som mode-lansigterne udtrykker. Find de forskellige "grader" af samme følelse (jeg er skrækslagen, jeg er lidt bange...)

- Læg også mærke til farven, der svarer til hvert modelansigt.



Glæde:
glad –
lykkelig –
munter =
ROSA



Vrede:
rasende –
sur –
irriteret –
ophidset =
RØD



Overraskelse:
forbløffet –
overrasket =
GUL



Tristhed:
ulykkelig –
ked af det =
GRÅ



Frygt:
skræmt –
forskrækket =
GRØN



Ro:
rolig – stille –
koncentreret =
LYSEBLÅ

- Observer og snak med barnet om, hvilken særlig form munden, øjenbrynene, øjnene osv. har på modelansigterne, og som udtrykker de forskellige følelser.

SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Vend det første situationskort og bed barnet om at beskrive situationen.
- Spørg barnet om, hvad personen i situationen føler. Lad ham/hende også forklare sit valg, hvis det er muligt.
- Barnet vælger så det tilsvarende modelansigt på pladen.
- Han/hun finder farven på rammen på modelansigtet og tager de tilsvarende brikker.

Hvis der f. eks. er tale om vrede, tager barnet alle de røde brikker.



Han/hun vender dem om og laver billedet på pladen.

- Hvis ansigtet, han/hun har lavet, ligner modelansigtet, vinder barnet den runde jeton i den farve, der svarer til modelansigtet.



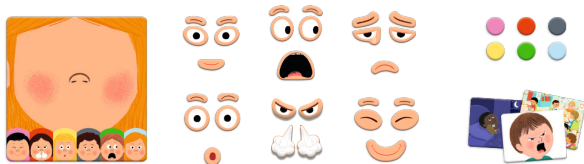
- Barnet går så videre til næste situation. Hvis det nye kort svarer til en farvet jeton, som barnet allerede har, trækker han/hun et nyt kort, indtil han/hun finder en følelse, han/hun endnu ikke har gengivet.

Spillet slutter, når barnet har vundet 6 jetoner.

Det interessante ved dette sprogpil er genkendelsen af følelser igennem leg, og det kan være med til at afdramatisere en række oplevelser.



INNEHÅLL: 1 spelplatta, 29 ansiktsdelar, 6 färgbrickor och 24 situationskort.



SPELETS MÅL: Att vinna de 6 färgbrickorna.

FÖRBEREDELSE:

- Placera spelplattan framför barnet, och lägg ansiktsdelarna uppochner bredvid spelplattan.



- Placera de runda färgbrickorna vid sidan av.
- Lägg situationskorten på hög, med framsidan dold.
- Gå tillsammans med barnet igenom de olika känslorna som visas på ansiktsmodellerna längst ner på spelplattan. Uppmärksamma de olika "graderna" som kan finnas inom samma känsla (jag är väldigt arg, jag är lite irriterad ...)

- Hitta även färgen som motsvarar varje ansiktsmodell.



Glädje:
nöjd –
lycklig –
glad =
ROSA



Ilska:
ursinnig –
arg –
irriterad –
uppretad =
RÖD



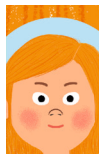
Förvåning:
förvånad –
överraskad =
GUL



Sorgsenhet:
olycklig –
ledsen =
GRÅ



Rädsla:
förskräckt –
rädd =
GRÖN



Sinnesro:
lugn –
fridfull –
koncentrerad
= **LJUSBLÅ**

- Observera och prata med barnet om de olika formerna som munnen, ögonbrynen, ögonen etc. får på ansiktsmodellerna för att uttrycka de olika känslorna.

SPELETS GÅNG:

- Vänd på det första situationskortet och be barnet beskriva situationen.
- Be barnet beskriva vad personen på kortet känner. Och, om möjligt, även förklara sitt val.
- Sedan ska barnet välja den motsvarande ansiktsmodellen på spelplattan.
- Barnet tittar på färgen som omger den valda ansiktsmodellen och tar de motsvarande ansiktsdelarna.

Till exempel, för ilska, tar barnet alla röda ansiktsdelar.



Barnet vänder på dem och återger ansiktet på spelplattan.

- Om det skapade ansiktet liknar ansiktsmodellen vinner barnet den runda brickan vars färg motsvarar ansiktsmodellens färg.



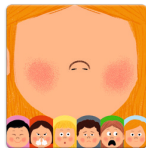
- Barnet fortsätter med nästa situationskort. Om det nya kortet motsvarar en färgbricka som barnet redan har, kan barnet ta ett nytt kort, till dess att barnet hittar en känsla som det ännu inte har återgett.

Spelet är slut när barnet har vunnit alla 6 färgbrickor.

En värdefull aspekt med det här språkspelet är att barnet får öva på att identifiera känslor på ett taktilt sätt samtidigt som vissa känslor även kan avdramatiseras.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: 1 игровое поле, 29 деталей с частями лица, 6 цветных жетонов и 24 карточки с ситуациями.



ЦЕЛЬ ИГРЫ: собрать 6 жетонов разных цветов.

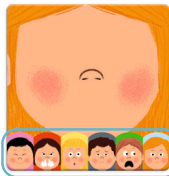
ПОДГОТОВКА:

- Положите перед ребенком игровое поле, а сбоку от поля разместите детали с частями лица картинкой вниз.



- Отложите круглые цветные жетоны в сторону.
- Сложите в стопку карточки с ситуациями картинкой вниз.
- Определите вместе с ребенком эмоции и чувства, которые выражают лица на картинках в нижней части игрового поля. Помогите ребенку описать разные степени одной и той же эмоции (например, «я очень боюсь», «мне чуточку страшно» и т. д.)

– Отметьте, какой цвет соответствует каждой из картинок с лицами.



6 картинок с лицами



Радость:

довольное –
счастливое –
радостное =
РОЗОВЫЙ



Злость:

злое –
гневное –
раздраженное –
сердитое =
КРАСНЫЙ



Удивление:

удивленное –
изумленное =
ЖЕЛТЫЙ



Грусть:

несчастное –
печальное =
СЕРЫЙ



Страх:

испуганное –
объёто
страхом =
ЗЕЛЕНый



окойствие:

спокойное –
уверенное –
осредоточенное =
ГОЛУБОЙ

– Обратите внимание ребенка на то, как меняются черты лица персонажей в зависимости от эмоций, которые они испытывают. Попросите ребенка описать форму рта, бровей, выражение глаз и т. д. на каждом из лиц, изображенных на картинках.

ХОД ИГРЫ:

- Переверните первую карточку с ситуацией и попросите ребенка рассказать, что на ней происходит.
- Спросите ребенка, какие чувства испытывает герой на карточке. Затем попросите его объяснить, по каким признакам он об этом догадался.
- После этого ребенок выбирает картинку с такой же эмоцией в нижней части поля.
- Затем он определяет цвет рамки вокруг лица персонажа и берет детали такого же цвета.

Например, чтобы воспроизвести злость, нужно взять детали красного цвета.



Ребенок переворачивает детали и собирает на игровом поле лицо с нужной эмоцией.

- Если получившееся лицо похоже на лицо с картинки внизу поля, ребенок получает круглый жетон соответствующего цвета.



- После этого ребенок может взять карточку с новой ситуацией. Если у него уже есть жетон того цвета, который соответствует выпавшей карточке, он может отложить ее и взять из стопки другую карточку. Так можно делать до тех пор, пока не выпадет карточка с эмоцией, которую ребенок еще не воспроизводил.

Игра заканчивается, когда ребенок соберет все 6 жетонов.

Эта игра с использованием мелкой моторики и речи учит ребенка распознавать разные чувства и не бояться их проявлений.

Emotico

DJ08196



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.