



VALUES EDUCATION

“SÄTT DIG SJÄLV I MIN SITS”

Ref. 20845



SÄTT DIG SJÄLV I MIN SITS

Ref. 20845



INNEHÅLL:

Spellet består av ett triangulärt stöd med 10 scener (🗨️), 15 tecken (♿) och 10 olika känslor (❤️). Korten är tryckta på båda sidor med högkvalitativa illustrationer. Stativet är tillverkat av slitstark, tjock kartong. Stativmått: 31 x 15,3 cm.



De **10 känslorna** som finns på korten är som följer:

ANGENÄM

1. Lycka
2. Nyfikenhet
3. Beundran
4. Säkerhet

OBEHAGLIG

5. Sorg
6. Illska
7. Avsky
8. Rädsla
9. Skuld

NEUTRAL

10. Överraskning

REKOMMENDERAD ÅLDER OCH INSTRUKTIONER:

Från 3 till 8 år.

Format och material för att spela detta spel är för ett antal barn att delta, vare sig i grupper eller i par. Spelet hjälper också en vuxen att arbeta individuellt med ett barn, oavsett om det är i klassen, hemma eller i terapi.



INLÄRNING MÅLEN:

- Hjälpa att utveckla sociala färdigheter som empati.
- Underlätta identifieringen av känslor och utveckla känslomässig medvetenhet.
- Utveckla ett barns uppmärksamhet och aktivt lyssnande.
- Förstå att en enda situation kan väcka olika känslor.
- Utveckla kommunikation och respekt för andras åsikter.

SPELREGLER:

1. Välj ett scenario (🗨️) och be ett barn att beskriva vad som händer i det.
2. Sök sedan efter en av de tecken som visas i det scenario (👤) och välj de känslor (❤️) som tecknet känns i den situationen. Be barnet att förklara sitt beslut genom karaktärens kroppsspråk, deras ansiktsuttryck, vad som händer i bilden och till och med barnets egen erfarenhet av en liknande situation.
3. Upprepa föregående steg med resterande tecken i scenariot.
4. Reflektera över de olika känslorna av varje karaktär som om du befann dig i samma situation.

Notera:

Syftet med denna verksamhet är att skapa ett utrymme för att arbeta med känslor, både dina egna och andres, genom empati. Det viktiga med den här aktiviteten är att barnen bör tänka, uttrycka sig och utveckla sin känslomässiga medvetenhet, alltid med respekt för andras åsikter.

Det finns inga rätt eller felaktiga svar.

AKTIVITETER

I aktiviteter som omfattar mer än ett barn ska den yngste gå först.

Gissa vem som känner att detta ligger i scenariot

1. I par sitter ett barn framför den andra och de väljer ett scenario (detta kan också göras med två grupper).
2. Den första spelaren väljer en känsla från korten och säger det högt till den andra spelaren (placerar motsvarande bild på bordet).
3. Den andra spelaren måste säga om det finns ett tecken i scenariot som kanske känner den känslan. Om det finns, ska det valda tecknets kort placeras på bordet och barnet ska förklara sitt beslut.



4. Båda spelarna diskuterar det beslut som fattats. Det är inte nödvändigt för alla spelare att komma överens om de känslor som varje karaktär känner. Det viktiga är att spelarna övar sin förståelse för andras känslor och lägger sig på plats.
5. Samma steg upprepas med de återstående scenarierna och ändrar spelarnas roller varje gång.

Hur känns karaktären?

1. Välj ett tecken och placera sitt kort upprätt så att det kan ses.
2. Gå igenom alla scenarier där denna tecken visas.
3. Diskutera de känslor karaktären känner i var och en av scenarierna.

