



VALUES EDUCATION

“SETT DEG SELV I MINE SKO”

Ref. 20845



SETT DEG SELV I MINE SKO

Ref. 20845



INNHOLD:

Spillet består av 1 triangulært stativ med 10 scenarier (🗨️), 15 figurer (👤) og 10 ulike følelser (❤️). Begge sider av kortene er printet med illustrasjoner av høy kvalitet. Stativet er laget av slitesterk, tykk papp. Stativet måler 31 x 15,3cm.



De **10 følelsene** kortene inneholder er:

BEHAGELIGE

1. Glede
2. Nysgjerrige
3. Beundring
4. Sikkerhet

UBEHAGELIGE

5. Trist
6. Sinne
7. Avsky
8. Frykt
9. Skyld

NØYTRAL

10. Overrasket

ANBEFALT ALDER OG INSTRUKSJONER

Fra 3 til 8 år.

Spillformatet og materialet for å spille dette spillet er laget for at et bestemt antall barn kan delta, enten i grupper eller par. Spillet hjelper også voksne med å jobbe individuelt med barn, enten i klasser, hjemme eller i terapi.



LÆRINGSMÅL:

- Hjelper til med å utvikle sosiale egenskaper, som empati.
- Gjøre identifisering av følelser enklere og å utvikle følelsesmessig bevissthet.
- Utvikle barns oppmerksomhet og aktiv lytting.
- Å forstå at en enkeltsituasjon kan utløse ulike følelser.
- Utvikle kommunikasjon og respect for andre menneskers meninger.

SPILLEREGLER:

1. Velg et scenario (🗨️) og spør barnet hva som foregår i det.
2. Let deretter etter en av figurene som dukker opp i scenarioet (👤) og velg følelsen (❤️) som figuren føler i den bestemte situasjonen. Be barnet om å forklare sin avgjørelse gjennom figurens kroppsspråk, ansiktsuttrykk, hva som skjer på bildet og til og med barnets egen erfaring med en lignende situasjon.
3. Gjenta forrige steg med resten av figurene i scenarioet.
4. Reflekter rundt de ulike følelsene til de ulike figurene som om dere skulle vært i same situasjon.

Bemerk:

Målet med denne aktiviteten er å skape en plass for å jobbe med følelser, både dine egne og andres gjennom empati. Det viktige med denne aktiviteten er at barnet selv skal tenke, uttrykke seg og utvikle sin følelsesmessige bevissthet med respekt for andres meninger.

Det finnes ingen riktige eller gale svar.

AKTIVITETER

I aktiviteter som inkluderer mer enn ett barn bør det yngste barnet starte.

Gjett hvem som føler dette i scenarioet

1. I par skal barnet som sitter foran det andre velge et scenario. (Dette kan også gjøres med to grupper)
2. Den første spilleren velger en følelse fra kortene og sier den hyt til den andre spilleren (og plasserer det korresponderende bildet på bordet).
3. Den andre spilleren må si om det er en figur i scenarioet som kan føle på den følelsen. Dersom det er det skal den valgte figuren sitt kort plasseres på bordet og barnet skal forklare sitt valg.



4. Begge spillerene diskuterer avgjørelsen som er tatt. Det er ikke nødvendig at alle spillerene er enige om følelsen til den bestemte figuren. Det som er viktig er at spillerene øver på forståelse for andre menneskers følelser og setter seg selv i deres sted.
5. Stegene over gjentas med de gjenstående scenarioene og spillerne bytter rolle hver gang.

Hva føler figuren?

1. Velg en figur og plasser kortet med riktig side opp slik at det er synlig.
2. Gå igjennom hvert av scenarioene hvor denne figuren vises.
3. Diskuter figurens følelser i hvert enkelt av scenarioene.

