



METTITI NEI MIEI PANNI

Riferimento AK-20845

3-8
years

SPECIAL
NEEDS

CONTENUTO:

Il gioco è formato da 1 supporto triangolare con 10 scene (🗨️), 15 personaggi (👤) e 10 emozioni (❤️) diverse. Le schede hanno illustrazioni di alta qualità stampate su entrambi i lati. Il supporto è realizzato in cartone doppio resistente. Dimensioni del supporto: 31 x 15,3cm.



Le **10 emozioni** presenti sulle schede sono le seguenti:

GRADEVOLI

1. Allegria
2. Curiosità
3. Ammirazione
4. Sicurezza

SGRADEVOLI

5. Tristezza
6. Ira
7. Disgusto
8. Paura
9. Senso di colpa

NEUTRA

10. Sorpresa

ETÀ CONSIGLIATA E INDICAZIONI:

Da 3 a 8 anni.

Il formato e i materiali con i quali è realizzato questo gioco, rendono possibile la partecipazione di vari bambini, in gruppo o a coppie. Permette anche all'adulto di lavorare in modo individuale con un solo bambino, durante una lezione, a casa o in terapia.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- Favorire lo sviluppo di abilità sociali come l'empatia.
- Permettere l'identificazione di emozioni e sviluppare la coscienza emotiva.
- Sviluppare l'attenzione e l'ascolto attivo.
- Imparare che una stessa situazione può provocare diverse emozioni.
- Fomentare la comunicazione e il rispetto nei confronti delle opinioni degli altri.

SISTEMA DI GIOCO:

1. Si seleziona una scena (👉) e si chiede al bambino di descrivere cosa succede in essa.
2. Successivamente, si cerca uno dei personaggi che compaiono in quella scena (👤) e si sceglie l'emozione (❤️) che sente quel personaggio in quella situazione. Si chiede di argomentare la propria decisione partendo dalla posizione del corpo del personaggio, dell'espressività del suo viso, da ciò che sta succedendo nell'immagine o anche dell'esperienza stessa del bambino in una situazione simile.
3. Si ripete il passaggio precedente con gli altri personaggi della scena.
4. Si realizza una riflessione sulle diverse emozioni che sperimenta ogni personaggio che si trova nella stessa situazione.

Nota:

L'obiettivo di questa attività è generare uno spazio per lavorare sulle emozioni, sia proprie che degli altri, tramite l'empatia. La cosa importante di questa attività, è che i bambini pensino, si esprimano e sviluppino la propria coscienza emotiva, sempre partendo dal rispetto delle opinioni altrui.

Non esistono risposte corrette o sbagliate.

Come si sente il personaggio?

1. Si seleziona il personaggio e si posiziona la sua scheda in modo visibile.
2. Si passano, una ad una, tutte le scene in cui compare quel personaggio.
3. Si analizza l'emozione che sente quel personaggio in ognuna delle scene. nella scena, che può sentire quella stessa emozione. In caso affermativo, deve posizionare la scheda del personaggio scelto e spiegare la sua decisione.
4. Entrambi i giocatori discutono sulla decisione presa. Non per forza tutti i giocatori devono raggiungere un consenso rispetto all'emozione che sente ogni personaggio. L'importante è che i giocatori facciano l'esercizio di capire l'emozione dell'altro e mettersi nei suoi panni.
5. Si ripete lo stesso sistema con il resto delle scene, cambiando ogni volta i ruoli dei giocatori.

gioco
therapy

Come si sente il personaggio?

1. Si seleziona il personaggio e si posiziona la sua scheda in modo visibile.
2. Si passano, una ad una, tutte le scene in cui compare quel personaggio.
3. Si analizza l'emozione che sente quel personaggio in ognuna delle scene.



PRODOTTO AKROS



Made in Spain



www.giocotherapy.it

giocotherapy