

# Патот на емоциите

## Како да играш



S		green	surprise	T	violet	anticipation
	anger			A		brown
gray		blue	START	pink	trust	
F	joy	S	disgust		sadness	yellow
D	red		fear	J		A




 Erasmus+ EPPKAZ - Support for Policy Reform n° 612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKAZ-PI-FORWARD

Таблата може да се користи за играње 3 можни игри со зголемена тежина:

1. Запознајте го роботот и емоциите
2. Разбирање на емоциите и изнаоѓање решенија
3. Играње улоги

Класот е поделен во мали групи (од 3 до 5 ученици) секоја игра на табла.

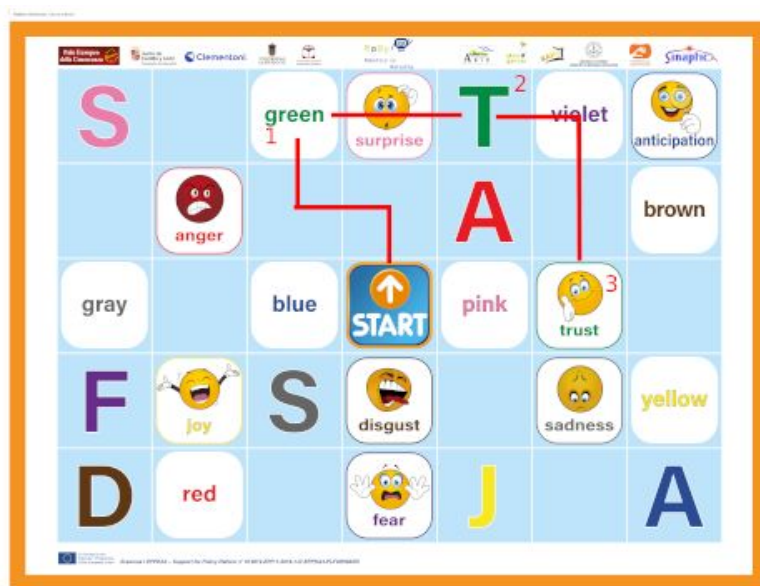
### 1 Запознајте го роботот и емоциите

*Да се користи со помали деца или да се запознае како работи роботот.*

- 1) Роботот се става на почетното поле.
- 2) Играчот избира боја до која ќе стаса и го програмира роботот
- 3) Вториот чекор е да ја достигнете буквата со иста боја
- 4) Третиот чекор е да го програмирате роботот да ја достигне емоцијата почнувајќи од истата буква

Оваа игра „Асоцијација со боја-букви-емоција“ е корисна за да ги запознае децата како функционира роботот-програмирање.

Со помали деца или почетници, трите чекори може да се разделат. Откако децата ќе развијат поголем капацитет за програмирање, тие можат да ја програмираат целата патека во исто време (додавање на копчето „звук“ кога ќе стигнат до саканото поле).



## 2 Разбирање на емоциите и изнаоѓање решенија

Оваа игра претставува прв чекор за поврзување на ситуации, емоции и можни решенија.

Потребна е коцка и збир на обоени картички со можни ситуации на малтретирање (картичките може да ги креираат учениците за време на претходните часови). Ако немате коцка, децата можат слободно да ја одберат бојата што сакаат да ја достигнат.

Наставникот претходно работи со одделението за да идентификува ситуации во кои детето може да доживее малтретирање. Ова може да се направи работејќи со конкретни книги или директно да побарате од учениците да опишат такви ситуации. Во вториот случај, учениците ќе опишат ситуации блиски до нивното искуство и тоа може да доведе до дискусија на час за веќе настанати настани.



### Како да играш:

- 1) Свртете ја коцката: го означува бројот на потези што роботот може да ги направи за да стигне до кутијата со боја. ИЛИ Изберете ја бојата што ја претпочитате
- 2) Стигнете ја кутијата со боја, земете ситуациона картичка со иста боја и прочитајте ја на пријателите
- 3) Најдете решение за ситуацијата со постигнување на соодветната буква...

### Картичка за ситуацијата

<p>Засвони училишниот одмор, Мартина и Елена ја изедоа ужината и, откако побараа дозвола од наставникот, малку се прошетаа низ ходникот. Кога ќе пристигнат пред вратата од бањата, ја затекнуваат Марија како стои пред нив. Таа вели дека Елена треба да ја помине паузата само со неа бидејќи се најдобри другарки. Елена не треба да биде со Мартина. Елена и Марија заминуваат заедно, додека Мартина...</p> <p style="text-align: right;">[Розова]</p>	<p>Давид, Марко и Виктор, придружувани од нивните татковци, пристигнуваат на кошаркарското игралиште во близина на игралиштето во нивното село. По неколку рунди слободни фрлања, Петар пристигнува и ги замолува да играат натпревар два на два: Давид и Марко ги предизвикуваат Виктор и Петар. Меѓутоа, на секоја грешка на нивниот соиграч, Петар го исмева со сè погадни зборови. Виктор, пред своите пријатели, се повеќе се срами и...</p> <p style="text-align: right;">[Зелена]</p>
<p>За време на физичко, наставникот бара од децата да формираат два тима за одбојкарскиот натпревар. Марија и Филип се двајцата лидери на тимот и, ги избираат своите соиграчи. Стефан останува последен и многу се лути: тој апсолутно не сака да биде во тимот на Марија. Филип, црвен во лицето, и приоѓа, Марија...</p> <p style="text-align: right;">[Црвено]</p>	<p>Време е за одмор, Елена сонуваше да го изеде чоколадниот мафин што нејзината мајка го подготви за нејзината ужина. Пред да почне да јаде, таа оди во тоалет за да ги измие рацете, но кога се враќа на час Игор ја јаде нејзината ужина. Елена се обидува да си ја врати ужината, но Игор продолжува да јаде. Потоа Елена..</p> <p style="text-align: right;">[Кафеаво]</p>

<p>Час по ликовно: наставничката им кажува на децата дека првиот што ќе го заврши цртежот ќе ѝ биде асистент два дена. Мики завршува пред сите други и наставникот го испраќа да направи фотокопии. Филип, неговиот соученик од клупата, би сакал да заврши прв за да стане асистент на наставникот и, со црвено пенкало, да го уништи цртежот на својот пријател. Кога Мики се враќа на час и гледа што се случило со неговата работа, тој останува неподвижен, недоверлив...</p> <p style="text-align: right;">[Виолетова]</p>	<p>Пролетно попладне, Стефанија и Дарко си играат во паркот на тобоганот, кога Иван заедно со тетка му пристигнува на игралиштето. Детето веднаш трча кон тобоганот затоа што сака да оди по него. Стефанија би сакала да бидат само таа и Дарко на лизгалката, па токму пред Иван почнува да се лизга, таа силно го турнува Иван и тој паѓа на земја...</p> <p style="text-align: right;">[Сиво]</p>
<p>Филип пред некое време почна да посетува ново училиште. Тој е многу срамежлив и несмасен и неговите соученици веднаш почнале да го нарекуваат „морков“ поради неговата црвена коса. Игор е уморен од ситуацијата и...</p> <p style="text-align: right;">[Сино]</p>	<p>Летно е утро, Стефан и Иво се во летен камп и прават уметничка работилница. Го забележуваат цртежот на Лука и почнуваат да го исмеваат затоа што неговата работа ја сметаат за најгрда од сите. Лука станува се понервозен, уморен е од ситуацијата и ...</p> <p style="text-align: right;">[Жолта]</p>

**Решенија:**

- О** (розова) останете смирени (не дозволувајте емоциите да ве обземат)
- Р** разговор (побарајте дијалог)
- В** (Црвено) возрасен (кажете му на возрасен што се случило)
- П** пријатели (играјте заедно)
- С** (сиво) стоп! (јасно кажи)
- Р** растојание (направете чекор назад, оди си)
- Ш** шега (користете го хуморот за да се смеете заедно)
- П** (сино) побара помош од групата пријатели

Оваа игра им нуди на децата однапред дефинирани ситуации и решенија. Ова може да му помогне на наставникот да започне дискусија за епизоди на малтретирање.

### 3 Играње улоги

*Оваа игра е посложена, децата прикажуваат ситуации поврзани со емоции и реакции. Оваа активност се заснова на вештини за раскажување приказни.*

Група од 4 деца играат заедно во 2 тима, придвижувајќи 2 роботи.

Играта бара:

- коцка,
- збир на картички со знаци (името на ликовите започнува со една од буквите на таблата),
- збир на контекст-картички (во кои се опишуваат околина и ситуација)

- 1) Првиот пар почнува да игра. Првото дете (А) нацрта картичка со знаци и програмира роботот да стигне до кутијата со првата буква од името.
- 2) Второто дете (Б) ја фрла коцката и го програмира роботот да стигне до кутијата со емоции според бројот на потези што ги поставила коцката. Ова е емоцијата што ја чувствува ликот
- 3) Вториот пар ја прави истата процедура со својот робот
- 4) Еден од играчите зема контекстна картичка (која има доделена боја) каде што е опишана ситуација на разочарување
- 5) Групата деца измислува сценарио кое ги одржува заедно ликовите, емоциите и контекстот по случаен избор.
- 6) Децата кои ги одбрале ликовите ги измислуваат дијалозите
- 7) Во меѓувреме, децата кои ги одбраа емоциите ги поместуваат роботите на таблата додека трае дијалогот, стигнувајќи до кутиите со емоциите што мислат дека ликовите ги чувствуваат.
- 8) Целта е да се најде заедничко решение. Откако ликовите ќе се согласат, и двата роботи треба да стигнат до кутијата со бојата означена во контекстната картичка

Може да се додаде дополнителен сет на картички за да се дефинираат другите елементи на приказната. Наставникот, исто така, може да користи коцки создадени специјално за да помогне во раскажувањето приказни или да обезбеди построкурирани контекст-картички.

#### Пример за Картички со знаци

С= Софи  
Т= Тамара  
А= Ана  
Ј= Јована  
Ф= Филип  
С= Симон  
Д= Даниел  
А= Андреј

#### Пример за Контекст-картички

Зелено = игралиште / парк  
Виолетова = училиште  
Кафеаво = спортско игралиште / теретана  
Сиво = градски плоштад / улица  
Сина = море / базен  
Розево = на забава  
Жолта = автобус  
Црвено = центар за после училиште