

The Emotion Path

How to play



Suprafața de joc poate fi folosită pentru a juca trei feluri de jocuri, având dificultate progresivă:

1. Cunoașterea robotului și a emoțiilor
2. Înțelegerea emoțiilor și găsirea soluțiilor
3. Joc de rol

Clasa este împărțită în grupuri mici (3-5 elevi), fiecare jucând la o suprafață de joc.

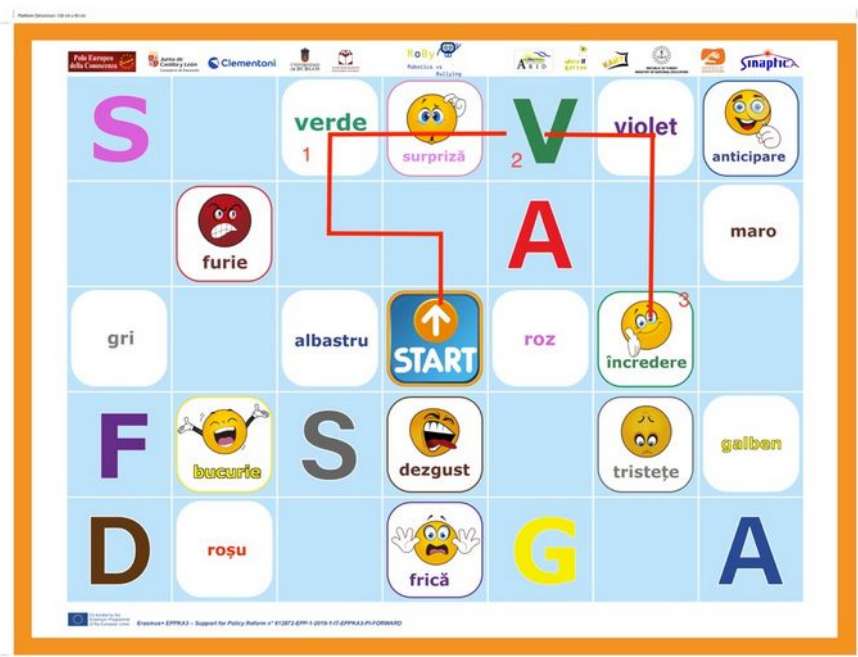
1. Cunoașterea robotului și a emoțiilor

Util pentru copiii mai mici sau pentru a învăța cum funcționează robotul.

- 1) Robotul este așezat în caseta START.
- 2) Jucătorul alege o culoare și programează robotul să ajungă la aceasta.
- 3) Pasul următor este să ajungă la litera cu aceeași culoare.
- 4) Al treilea pas este programarea robotului să ajungă la emoția care începe cu aceeași literă.

Jocul “asocierea Culoare-Literă-Emoție” este util pentru a ajuta copiii să învețe cum se face programarea robotului.

Cu copiii mai mici sau cu începători, cei trei pași pot fi separați. Odată ce copilul își dezvoltă capacitățile de programare, acesta poate programa întregul drum de la început (cu adăugarea butonului “sunet” atunci când ajunge la caseta destinație).



2. Înțelegerea emoțiilor și găsirea soluțiilor

Acest joc reprezintă primul pas pentru conectarea situațiilor, emoțiilor și posibilelor soluții.

Sunt necesare un zar și un set de carduri desenate care descriu posibil situații de hărțuire (aceste carduri pot fi create de elevi în timpul jocului anterior). Dacă nu aveți un zar, copiii pot alege liber culoarea la care doresc să ajungă.

În prealabil, cadrul didactic lucrează cu clasa pentru identificarea situațiilor în care un copil poate experimenta hărțuirea. Aceasta se poate face folosind cărți specializate sau întrebând direct copiii dacă pot descrie astfel de situații. În ultimul caz, elevii descriu situația cât mai fidel, pe baza propriei experiențe, aceasta putând conduce la o discuție cu întreaga clasă despre un eveniment real.

How to play:

1) Roll the dice: it indicates the number of moves the robot can do to reach a colour box.

OR Chose the colour you prefer

2) Reach a COLOUR box, take a situation card of the same colour and read it to the friends

3) Find a solution to the situation by reaching the proper LETTER...



Carduri situație

Sună clopoțelul de pauză. Mariana și Ilinca își termină gustările și, după ce cer permisiunea profesoarei, se plimbă, puțin, pe coridor.

Atunci când ajung în fața ușii de la toaletă, Camelia stă în fața acesteia. Ea spune că Ilinca ar trebui să-și petreacă pauza doar cu ea fiindcă sunt cele mai bune prietene. Ilinca nu ar trebui să fie cu Mariana.

Ilinca și Camelia pleacă împreună, în timo ce Mariana ...
[Roz]

Paul, Matei și Vasile, împreună cu tații lor, ajung la terenul de basket din apropierea terenului de joacă din satul lor. După câteva runde de aruncări libere, ajunge și Gigel care le spune să joace o partidă doi-la-doi: Matei și Paul împotriva lui Vasile și Gigel.

Totuși, la fiecare greșeală a colegului său, Gigel îl ironizează cu cuvinte din ce în ce mai urate.

Vasile, de față cu prietenii săi, devine din ce în ce mai rușinat și
[Verde]

În timpul orei de sport, profesorul cere copiilor să formeze două echipe pentru un meci de volei. Mirela și Arsene sunt doi lideri de echipă și își aleg co-echipierii. Radu este lăsat ultimul și devine foarte furios: nu dorește, absolut deloc, să fie în echipa Mirelei. Atunci când Radu, roșu la față, se apropie de ea, Mirela
[Roșu]

Este pauză, iar Iulia a visat la momentul când va mânca brișoa de ciocolată pe care i-a pregătit-o mama ei pentru gustare. Înainte de începe să mănânce, se duce la baie să se spele pe mâini. Când se întoarce în clasă, Tiberiu îi mănâncă gustarea. Iulia încearcă să ia înapoi brișoa, dar Tiberiu continua să mănânce.

Atunci Iulia
[Maro]

Este ora de desen: profesoara spune copiilor că primul care termină desenul va fi asistentul ei pentru două zile. Mihai termină înaintea tuturor celorlalți, iar profesoara îl trimite să facă niște copii. Fabian, colegul de bancă, ar fi dorit să fie el primul care termină și să fie asistentul profesoarei așa, că folosind un creion strică desenul colegului său. Atunci când Mihai se întoarce în clasă și vede ceea ce s-a întâmplat cu creația lui rămâne nemișcat și nu-i vine să creadă... [Purpuriu]	Este o după-amiază de primăvară, iar Cecilia și Cristi se joacă în park, pe topogan. Iuliu, împreună cu mătușa sa, vine și el pe terenul de joacă. Acesta aleargă imediat către topogan fiindcă vrea să se dea și el. Cecilia ar vrea să fie doar ea și Cristi, așa că, exact înainte ca Iuliu să se înceapă să se dea, îl împinge puternic și îl face să cadă la pământ. Iuliu [Gri]
Fabian a început orele la noua școală cu ceva timp în urmă. Este foarte timid și neîndemânatic, iar colegii au început să-l spună "Morcov" datorită părului său roșcat. Fabian este sătul de această situație și [Albastru]	Este o dimineață de vară, iar Matei și Lucia sunt în tabăra de vară, implicați într-un atelier de artă. Ei observă desenul lui Nicu și încep să-l tulbure deoarece cred că desenul lui este cel mai urât dintre toate. Nicu devine din ce în ce mai supărat și, sătul de această situație ... [Galben]

Soluții:

S (roz) stare calmă (nu lăsa emoțiile să te domine)

V vorbește (caută dialogul)

A (roșu) adult (spune unui adult ce s-a întâmplat)

P Prieteni (jucați-vă împreună)

S (gri) stop! (arată fermitate)

D distanță (fă un pas în spate, îndepărtează-te)

G glumă (folosește umorul pentru a râde împreună)

A (albastru) solicită Ajutorul grupului de prieteni

Acest joc oferă copiilor situații pre-definite și soluții. Poate fi util pentru a ajuta cadrul didactic să înceapă o discuție despre episoadele de hărțuire.

3. Joc de rol

Acest joc este mult mai complex. Copiii interpretează situații conectate cu emoții și reacții. Această activitate este bazată pe abilitățile de istorisire.

Un grup de 4 copii, formând 2 perechi, se joacă împreună, folosind 2 roboți.

Pentru joc sunt necesare:

- un zar,
- un set de carduri-personaje (numele personajelor începe cu una dintre literele de pe suprafața de joc,
- un set de carduri-context (fiecare descrie mediul și situația de hărțuire).

- 1) Prima pereche începe jocul. Primul copil (A) trage un card-personaj și programează robotul să ajungă la caseta cu prima literă a numelui.
- 2) Al doilea copil (B) aruncă zarul și programează robotul să ajungă la o casetă-emoție într-un număr de mișcări egal cu numărul arătat de zar. Aceasta este emoția pe care o simte personajul.
- 3) A doua pereche face la fel cu robotul său.
- 4) Unul dintre jucători ia un card-context (care are desemnată o culoare) care prezintă o situație.
- 5) Grupul de copii inventează un scenario pentru a ține la un loc personajele, emoțiile și contextual ales la întâmplare invent a scenario that keeps together the characters, the emotions and the context randomly chosen.
- 6) Copiii care au ales personajele inventează dialogurile.
- 7) În timp ce se desfășoară dialogul, copiii care au ales emoțiile mută roboții pe spațiul de joc, ajungând în casele cu emoțiile pe care cred că le simt personajele.
- 8) Scopul este găsirea unei situații comune. Odată ce personajele cad de acord, amândoi roboții trebuie să ajungă la caseta care are culoarea indicată de cardul-context.

Pot fi adăugate seturi suplimentare de carduri care definesc alte elemente ale scenariului. Profesorul poate, de asemenea, folosi zaruri care sunt create special pentru a ajuta scenariul sau poate oferi carduri-context mai bine structurate.

Example of Character-Cards

S= Simona
V= Viorel
A= Alina
G= George
F= Felicia
S= Simona
D= Daniel
A= Alexandru

Example of Context-Cards

Verde = parc/ loc de joacă
Violet = școală
Maro = teren/ sala de sport
Gri = în oraș / pe stradă
Albastru = vacanță
Roz = la petrecere
Galben = în autobuz
Roșu = after school