

# Пътят на емоциите

## Указания за игра

И		зелено	 изненада	Д	лилаво	 очакване
	 ГНЯВ			Г		кафяво
сиво		синьо	 START	червено	 доверие	
С	 забавление	Т	 отвращение		 тъга	жълто
О	червено		 страх	З		О

Дъската може да се използва за игра на 3 възможни игри с нарастваща трудност:

1. Запознайте се с робота и емоциите
2. Разбиране на емоциите и намиране на решения
3. Ролеви игри

Класът е разделен на малки групи (от 3 до 5 ученика), всяка група играе на отделна дъска.

### 1. Запознайте се с робота и емоциите

Да се използва с по-малки деца или да се запознаят с работата на робота.

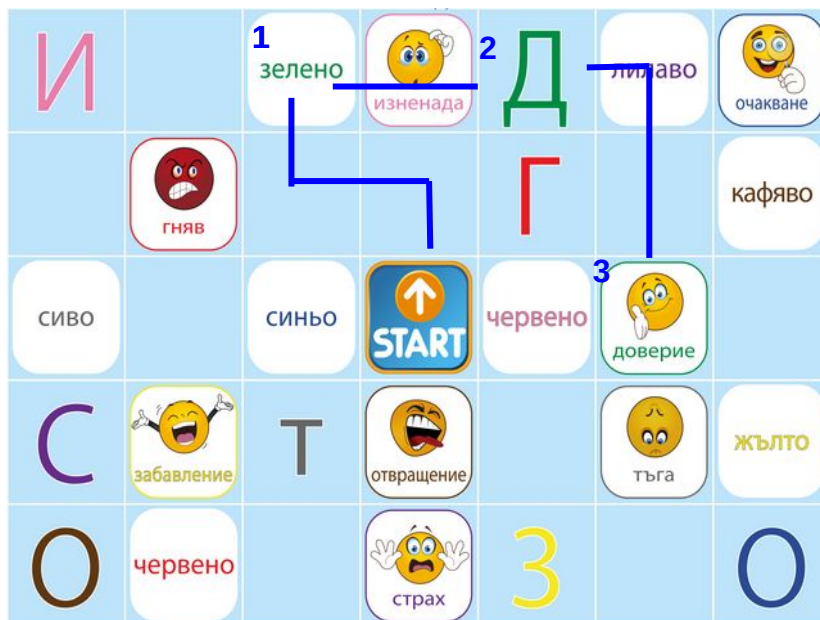
Роботът се поставя върху стартовата кутия.

- 1) Играчът избира цвят, който да достигне, и програмира робота
- 2) Втората стъпка е да стигнете до буквата със същия цвят
- 3) Третата стъпка е да програмирате робота да достига до емоцията, започваща със същата буква

Тази игра „Асоциация на цвят-буква-емоция“ е полезна, за да научат децата как функционира програмирането на робота.

При по-малки деца или начинаещи трите стъпки могат да бъдат разделени. След като децата развият по-голям капацитет за програмиране, те могат да програмират целия път едновременно (добавяйки бутона „звук“, когато стигнат до желаното поле).

Цветовете	буква	Емоции
Розово	И	Изненада
Синьо	О	Очакване
Зелено	Д	Доверие
Лилаво	С	Страх
Кафяво	О	Отвращение
Червено	Г	Гняв
Жълто	З	Забавление
Сиво	Т	Тъга



## 2. Разбиране на емоциите и намиране на решения

Тази игра представлява първа стъпка за свързване на ситуации, емоции и възможни решения.

Изисква зарове и набор от цветни карти с възможни ситуации на тормоз (картите могат да бъдат създадени от учениците по време на предишни уроци). Ако нямате зар, децата могат да избират свободно цвета, който искат да достигнат.

Учителят работи предварително с класа, за да идентифицира ситуации, в които детето може да преживее тормоз. Това може да се направи, като се работи с конкретни книги или като се помолят учениците директно да опишат подобни ситуации. В последния случай учениците ще опишат ситуации, близки до техния опит и това може да доведе до дискусия в клас върху вече случили се събития.



### Ход на играта:

- 1) Хвърлете зара: той показва броя на ходовете, които роботът може да направи, за да достигне цветна кутия. ИЛИ Изберете цвета, който предпочитате
- 2) Достигнете ЦВЯТНО поле, вземете карта със ситуация от същия цвят и я прочетете на приятелите
- 3) Намерете решение на ситуацията, като стигнете до правилното ПИСМО...

### Situation card

Училищният звънец удари, Мартина и Силвия дойдоха закуската си и след като поискаха разрешение от учителката, се разходиха малко из коридора. Когато пристигат пред вратата на банята, откриват Камила да стои пред тях. Тя казва, че Силвия трябва да прекара почивката само с нея, защото са най-добри приятелки. Силвия не трябва да е с Мартина. Силвия и Камила заминават заедно, докато Мартина...

[Розово]

Пол, Мат и Уилям, придружени от бащите си, пристигат на баскетболното игрище близо до детската площадка в тяхното село. След няколко рунда на свободни хвърляния Питър пристига и ги моли да играят игра двама на двама: Мат и Пол предизвикват Уилям и Питър. При всяка грешка на съотборника им обаче Питър го замеря с все по-обидни думи.

Уилям, пред приятелите си, все повече се срамува и...

[Зелено]

По време на гимнастиката учителят кара децата да формират два отбора за волейболния мач. Микела и Филип са двамата лидери на отбора и на свой ред избират своите съотборници. Ричард остава последен и много се ядосва: той абсолютно не иска да бъде в екипа на Микела. Когато Ричард, цял почервенял, я посочва, Микела...

[Червено]

Време е за почивка, Джулия мечтае да изяде шоколадовия мъфин, който майка ѝ приготви за закуска. Преди да започне да се храни, тя отива до тоалетната, за да си измие ръцете, но когато се връща в клас, Томас яде нейната закуска. Джулия се опитва да си върне закуската, но Томас продължава да яде.

Тогава Джулия..

[Кафяво]

<p>Това е час по рисуване: учителят казва на децата, че първият, който завърши рисунката, ще стане неин помощник за два дни. Майкъл свършва преди всички останали и учителят го изпраща да направи фотокопия. Франческо, неговият другар по бюрото, би се радвал да завърши първи, за да стане помощник на учителя, и с червен химикал съсипва рисунката на приятеля си.</p> <p>Когато Майкъл се връща в клас и вижда какво се е случило с работата му, той остава неподвижен, невярващ...</p> <p style="text-align: right;">[Лилаво]</p>	<p>Пролетен следобед е, Сесилия и Кевин играят в парка на пързалката, когато Джоел, заедно с леля си, пристига на детската площадка. Детето веднага хуква към пързалката, защото иска да се качи на нея. Сесилия би искала само тя и Кевин да са на пързалката, така че точно преди Джоел да започне да се пързая, Сесилия го бутва силно, което събаря Джоел на земята. Джоел...</p> <p style="text-align: right;">[Сив]</p>
<p>Франческо започна да посещава ново училище преди известно време. Той е много срамежлив и непохватен и съучениците му веднага започнаха да го наричат „Морков“ заради червената му коса. Франческо е уморен от ситуацията и...</p> <p style="text-align: right;">[Син]</p>	<p>Лятна сутрин е, Марк и Луиз са на летен лагер и правят художествена работилница. Те забелязват рисунката на Ник и започват да му се подиграват, защото смятат работата му за най-грозната от всички. Ник става все по-нервен, уморен е от ситуацията и...</p> <p style="text-align: right;">[Жълто]</p>

**Решения:**

**И = Използвай хумор** за да играете заедно

**З = Запази спокойствие** - не разрешавай на емоциите да те превземат

**С = Спри!** Кажете го ясно

**О = Отдръпни се** - напусни

**Д = Диалог** - опитайте се да говорите с другия човек

**Г = Група** - поискай помощ от групата си приятели

**Т = Трябва да говориш с възрастен**

**О = Основа на приятелството** е играта, не тормоз – предложи да поиграете

Тази игра предлага на децата предварително дефинирани ситуации и решения. Това може да помогне на учителя да започне дискусия върху епизоди на тормоз.

### 3. Ролеви игри

*Тази игра е по-сложна, децата разиграват ситуации, свързани с емоции и реакции. Тази дейност се основава на умения за разказване на истории.*

Група от 4 деца играе заедно в 2 отбора, движейки 2 робота.

Играта изисква:

- зар,
- набор от карти с герои (имената на героите започват с една от буквите на дъската),
- набор от контекстни карти (в които са описани среда и ситуация)

1) Първата двойка започва да играе. Първото дете (А) тегли карта с герои и програмира робота да достигне кутията с първата буква от името.

- 2) Второто дете (В) хвърля заровете и програмира робота да достигне кутия с емоции според броя на ходовете, зададени от зара. Това е емоцията, която изпитва героят
- 3) Втората двойка прави същата процедура със своя робот
- 4) Един от играчите взема контекстна карта (която има определен цвят), където е описана ситуация на фрустрация и/или тормоз
- 5) Групата деца измислят сценарий, който свързва заедно произволно избраните герои, емоции и контекст.
- 6) Децата, които са избрали героите, измислят диалозите
- 7) Междувременно децата, които са избрали емоциите, местят роботите на дъската, докато тече диалогът, достигайки кутиите с емоциите, които според тях изпитват героите.
- 8) Целта е да се намери общо решение. След като героите се съгласят, и двата робота трябва да достигнат кутията с цвета, посочен в контекстната карта

Може да се добави допълнителен набор от карти, за да се определят други елементи от историята. Учителят може също да използва зарове, създадени специално, за да подпомогне разказването на истории или да предостави по-структурирани контекстни карти.

Примери за персонажи - карти

И= Илияна  
О= Оля  
Д= Даниела  
С= Светла  
О= Орлин  
Г= Георги  
З= Зарко  
Т= Тодор

Примери за контекстни карти

Зелено = детска площадка/парк  
Виолетово = училище  
Кафяво = спортно игрище / фитнес зала  
Сиво = градски площад / улица  
Синьо = морски бряг / плувен басейн  
Розово = на парти  
Жълто = автобус  
Червено = следучилищен център