



# BBO

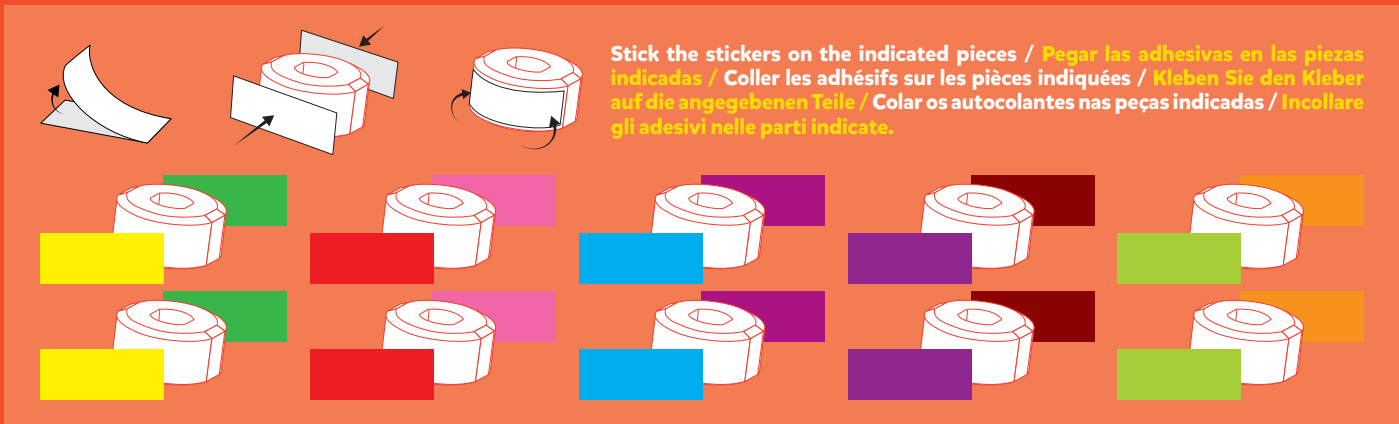
EMOTIONS!

**TEACHING  
GUIDE**  
**GUÍA DIDÁCTICA**

ENGLISH · ESPAÑOL · FRANÇAIS  
DEUTSCH · PORTUGÊS · ITALIANO

# STICKERS

## HOW TO STICK THEM



# EMOTIONS

		<b>JOY</b> <b>ALEGRÍA</b> <b>JOIE</b>	<b>FREUDE</b> <b>ALEGRIA</b> <b>ALLEGRIA</b>
		<b>SADNESS</b> <b>TRISTEZA</b> <b>TRISTESSE</b>	<b>TRAURIGKEIT</b> <b>TRISTEZA</b> <b>TRISTEZZA</b>
		<b>ANGER</b> <b>IRA</b> <b>COLÈRE</b>	<b>ZORN</b> <b>IRA</b> <b>IRA</b>
		<b>LOVE</b> <b>AMOR</b> <b>AMOUR</b>	<b>LIEBE</b> <b>AMOR</b> <b>AMORE</b>
		<b>SURPRISE</b> <b>SORPRESA</b> <b>SURPRISE</b>	<b>ÜBERRASCHUNG</b> <b>SURPRESA</b> <b>SORPRESA</b>
		<b>ENVY</b> <b>ENVIDIA</b> <b>ENVIE</b>	<b>NEID</b> <b>INVEJA</b> <b>INVIDIA</b>
		<b>FEAR</b> <b>MIEDO</b> <b>PEUR</b>	<b>ANGST</b> <b>MEDO</b> <b>PAURA</b>
		<b>SHAME</b> <b>VERGÜENZA</b> <b>HONTE</b>	<b>SCHAM</b> <b>VERGONHA</b> <b>VERGOGNA</b>
		<b>DISGUST</b> <b>ASCO</b> <b>DÉGOÛT</b>	<b>EKEL</b> <b>NÁUSEA</b> <b>DISGUSTO</b>
		<b>PRIDE</b> <b>ORGULLO</b> <b>FIERTÉ</b>	<b>STOLZ</b> <b>ORGULHO</b> <b>ORGOGGIO</b>

# GAME CARDS

## PROPOSAL OF EMOTIONS

The cards feature two emotions for each scene, these being the most logical in the context, however each player is free to feel a unique emotion different to the others. In the event the players' solutions are different to those on the cards, it is enriching to discuss and comment on all the differences. You can find the key code in the left page.



A		B		C		D		E	
1		6		11		16		21	
2		7		12		17		22	
3		8		13		18		23	
4		9		14		19		24	
5		10		15		20		25	
F		G		H		I		J	
26		31		36		41		46	
27		32		37		42		47	
28		33		38		43		48	
29		34		39		44		49	
30		35		40		45		50	
K		L		M		N		O	
51		56		61		66		71	
52		57		62		67		72	
53		58		63		68		73	
54		59		64		69		74	
55		60		65		70		75	
P		Q		R		S		T	
76		81		86		91		96	
77		82		87		92		97	
78		83		88		93		98	
79		84		89		94		99	
80		85		90		95		100	

**ENGLISH** 4-11  
**ESPAÑOL** 12-19  
**FRANÇAIS** 20-27  
**DEUTSCH** 28-35  
**PORTUGÊS** 36-43  
**ITALIANO** 44-51





## GAME PURPOSE

The purpose of the game is to create a skewer with five emotions individually or collectively and discuss them with everyone.

The emotions are handled like the skewer ingredients, thereby helping recognize and understand up to 10 different ones, working in a group on emotional management through fine psychomotricity. The recognition of emotions and the management of the same is a vital part of education, enabling children to get to know themselves and to embrace diversity.

### PREPARING THE GAME

- 1) Place 10 ingredients in an accessible position on a surface where they can be picked up easily. Then place the shuffled game cards in a pile near the ingredients.
- 2) Place the skewer on the yellow base in a position where all the players can reach it.
- 3) The players sit round the elements of the game to facilitate handling them and interaction among themselves.

### CLASSROOM RESOURCES

Additionally, at the end of the day the person in charge of the session may split everything that has happened in the classroom into 5 events. Each event is then analyzed collectively and an emotion is agreed upon and assigned to each one. These emotions are threaded on to the skewer and put in a visible place as a means of generating awareness of the group's emotional status until the next session.



# IMITATION GAME ACTING OUT EMOTIONS



**THIS GAME CAN BE PLAYED BY TWO PLAYERS INDIVIDUALLY (OR TWO GROUPS OF AS MANY PLAYERS AS NECESSARY).**

**PLAYER A (OR PLAYER GROUP A) SHOULD INTERPRET AND ACT OUT THE SCENES, WHILE PLAYER B (OR PLAYER GROUP B) SHOULD CHOOSE THE EMOTION CORRESPONDING TO EACH INTERPRETATION.**



**1**

Player A (or a representative from player group A) takes a card from the pile and keeps it.

**2**

Player A (or player group A) should interpret the 5 scenes depicted on this card and act them out in order before player B (or player group B). 1 minute is allowed per scene.

**3**

Player B (or player group B in agreement) should watch the performances carefully and then place the respective emotions on the skewer in the same order.

**4**

Once the 5 scenes have been concluded, the skewer is complete and the result can be checked against the cards.

**5**

The cards feature two emotions for each scene (page 3), these being the most logical in the context, however each player is free to feel a unique emotion different to the others. In the event the players' solutions are different to those on the cards, it is enriching to discuss and comment on all the differences.





# VISUAL GAME

## HOW DO YOU SEE IT?



**THIS GAME CAN BE PLAYED BY TWO PLAYERS INDIVIDUALLY (OR TWO GROUPS OF AS MANY PLAYERS AS NECESSARY).**

**PLAYER A (OR PLAYER GROUP A) SHOULD CHOOSE EMOTIONS IN ACCORDANCE WITH THE CARDS FEATURING EVERYDAY SCENES. PLAYER B (OR PLAYER GROUP B) SHOULD THINK OF ALTERNATIVE EMOTIONS AND SHARE THEM WITH THE OTHERS.**



### 1

Any player (or the person in charge of the game) takes a card from the pile and places it in view of everyone.

### 2

Player A (or player group A in turns) should draw close to the skewer, which is waiting on the yellow base, pick it up and look at the first scene on the card, placing the respective emotion on the skewer. And then successively until completing it with the 5 corresponding emotions. Once completed, the skewer is placed back on the base.

### 3

Player A (or player group A in turns) then verbally shares the reason for the emotion he/she has chosen scene by scene. Player B (or player group B in turns) should think and verbally share an alternative emotion for each scene after each performance by player A (or player group A in turns).

### 4

Remember that although there is no correct solution, the emotions are based on the logical context on page 3 of this guide.







# NARRATION GAME

## TELLING A STORY



**THIS GAME CAN BE PLAYED BY TWO PLAYERS INDIVIDUALLY (OR TWO GROUPS OF AS MANY PLAYERS AS NECESSARY) IN TURNS.**

**PLAYER A (OR PLAYER GROUP A) SHOULD ATTEMPT TO MAKE UP OR TELL A STORY IN 5 STEPS, WHILE PLAYER B (OR PLAYER GROUP B) SHOULD CHOOSE THE CORRESPONDING EMOTION FOR EACH STEP.**



# 1

Player A (or player group A in 5 turns) tells a real or made-up story in 5 steps. The story should revolve around a character experiencing 5 different situations on any given day (relations with other characters, problems, etc.).



# 2

Player B (or player group B in turns) should listen carefully and place one emotion on the skewer for each of the 5 situations the storyteller (or storytellers) has narrated.

# 3

Once the skewer is complete, player B (or player group B in turns) should ask the storyteller (or storytellers) if they felt the same emotion for each part of the story.

# 4

To end the game, the skewer is turned over to see an alternative series of emotions (featured on the other side of each piece). Based on the 5 steps of the initial story, player B (or player group B in 5 turns) should then make the necessary changes in each situation in order to match the new emotion displayed on the skewer.







## OBJETIVO DE JUEGO

El objetivo del juego es construir individual o colectivamente una brocheta con cinco emociones y dialogar sobre ellas entre todos.

Las emociones se manipulan como ingredientes de la brocheta, ayudando así a reconocer y comprender hasta 10 diferentes, trabajando en grupo con ellas la gestión emocional a través de la psicomotricidad fina. El reconocimiento de las emociones y la gestión de las mismas es una parte esencial de la educación, que permite conocerse a uno mismo y aceptar la diversidad.

### PREPARACIÓN DE JUEGO

- 1) Se colocan los 10 ingredientes de manera accesible, sobre una superficie, para poder cogerlos libremente. Del mismo modo, se colocan las tarjetas de juego apiladas y barajadas cerca de los ingredientes anteriores.
- 2) Se coloca la brocheta sobre la peana amarilla en una posición donde todos los jugadores puedan alcanzarla.
- 3) Los jugadores se posicionan alrededor de los elementos anteriores para facilitar su manipulación y la interacción entre todos ellos.

### RECURSO PARA EL AULA

Como propuesta extra, el director de la sesión puede dividir, al final del día, todo lo que ha sucedido en el aula en 5 acontecimientos. De manera colectiva se valora cada uno y se le otorga una emoción por consenso. Estas emociones se pinchan en la brocheta y se ubica en un lugar visible para generar consciencia de la situación emocional del grupo hasta la siguiente sesión.



# JUEGO DE IMITACIÓN

## REPRESENTAD LAS EMOCIONES



**ESTE JUEGO LO PUEDEN DESARROLLAR DOS JUGADORES DE MANERA INDIVIDUAL (O DOS GRUPOS DE TANTOS JUGADORES COMO SEA NECESARIO).**

**EL JUGADOR A (O GRUPO DE JUGADORES A) DEBE ACTUAR PARA INTERPRETAR LAS ESCENAS, Y EL JUGADOR B (O GRUPO DE JUGADORES B) DEBEN SELECCIONAR LA EMOCIÓN CORRESPONDIENTE A CADA ACTUACIÓN.**



### 1

El jugador A (o un representante del grupo de jugadores A) coge una tarjeta de la pila de tarjetas y la reserva para sí.

### 2

El jugador A (o grupo de jugadores A) debe interpretar las 5 escenas de esa tarjeta y representarlas en orden ante el jugador B (o grupo de jugadores B). Para ello se dispondrá de 1 minuto por escena.

### 3

El jugador B (o grupo de jugadores B en consenso) debe observar atentamente las representaciones y, en el mismo orden de las mismas, pinchar las emociones sentidas con cada una en la brocheta.

### 4

Una vez transcurridas las 5 escenas, la brocheta está completa y lista para comprobar el resultado, contrastándolo con las tarjetas.

### 5

Las tarjetas presentan dos propuestas de emoción por cada escena (pág. 3), que son las más lógicas por contexto, pero cada jugador es libre de sentir una emoción única y diferente a los demás. En el caso en el que los jugadores difieran de la solución de las tarjetas, es muy enriquecedor dialogar y comentar entre todos las diferencias.





# JUEGO VISUAL

## ¿CÓMO LO VÉIS?



**ESTE JUEGO LO PUEDEN DESARROLLAR DOS JUGADORES DE MANERA INDIVIDUAL (O DOS GRUPOS DE HASTA 5 JUGADORES CADA UNO) POR TURNOS.**

**EL JUGADOR A (O GRUPO DE JUGADORES A) DEBE SELECCIONAR EMOCIONES EN FUNCIÓN DE TARJETAS CON ESCENAS COTIDIANAS. EL JUGADOR B (O GRUPO DE JUGADORES B) DEBE PENSAR EMOCIONES ALTERNATIVAS Y COMPARTIRLO CON EL RESTO.**



### 1

Un jugador cualquiera (o el director de juego) coge una tarjeta de la pila de tarjetas y la coloca a la vista de todos.

### 2

El jugador A (o grupo de jugadores A por turnos) debe acercarse a la brocheta, que está esperando sobre la peana amarilla, cogerla y observar la primera escena de la tarjeta seleccionada, colocando en la brocheta la emoción que él siente. Y así sucesivamente hasta completarla con sus 5 emociones correspondientes. Una vez completa, la brocheta se coloca de nuevo sobre la peana.

### 3

El jugador A (o grupo de jugadores A por turnos) comparte verbalmente, escena a escena, la razón de la emoción que ha seleccionado. El jugador B (o grupo de jugadores B por turnos) debe pensar y compartir verbalmente una emoción alternativa para cada escena tras cada intervención del jugador A (o grupo de jugadores A por turnos).

### 4

Recuerda que aunque no hay una solución correcta, sí hay emociones propuestas en base a la lógica por contexto en la pág. 3 de esta guía.







# JUEGO NARRATIVO

## CONTAD UNA HISTORIA



**ESTE JUEGO LO PUEDEN DESARROLLAR DOS JUGADORES DE MANERA INDIVIDUAL (O DOS GRUPOS DE HASTA 5 JUGADORES CADA UNO) POR TURNOS.**

**EL JUGADOR A (O GRUPO DE JUGADORES A) DEBE ACTUAR PARA INVENTAR O CONTAR UNA HISTORIA EN 5 PASOS, Y EL JUGADOR B (O GRUPO DE JUGADORES B) DEBE SELECCIONAR EMOCIONES CORRESPONDIENTES A CADA PASO.**



### 1

El jugador A (o grupo de jugadores A en 5 turnos) cuentan una historia real o inventada en 5 pasos. La historia debe girar en torno a un personaje que vive 5 situaciones diferentes durante una jornada cualquiera (relaciones con otros personajes, problemas, etc.).



### 2

El jugador B (o grupo de jugadores B por turnos) debe escuchar con atención y colocar en la brocheta una emoción por cada una de las 5 situaciones que el narrador (o narradores) han contado.

### 3

Una vez que la brocheta está completa, el jugador B (o grupo de jugadores B por turnos) debe preguntar al narrador (o narradores) si ellos han sentido lo mismo con cada una de las partes de la historia.

### 4

Para finalizar la partida, hay que darle la vuelta a la brocheta para ver una serie alternativa de emociones (que aparecen por la otra cara de cada pieza). En ese momento, el jugador B (o grupo de jugadores B en 5 turnos) debe basarse en los 5 pasos de la historia inicial y cambiar en cada situación lo necesario para que se corresponda con la nueva emoción que dictamina ahora la brocheta.







## OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de construire individuellement ou collectivement une brochette avec cinq émotions et de dialoguer tous ensemble à propos de celles-ci. Les émotions sont manipulées comme les ingrédients d'une brochette, en aidant ainsi à reconnaître et à comprendre jusqu'à 10 émotions différentes, en travaillant en groupe avec elles la gestion émotionnelle à travers la psychomotricité fine. La reconnaissance des émotions et leur gestion est une partie essentielle de l'éducation qui permet de se connaître soi-même et d'accepter la diversité.

### PRÉPARATION DU JEU

- 1) On place les 10 ingrédients de manière accessible sur une surface afin de pouvoir les prendre librement. De la même manière, on place les cartes du jeu empilées et mêlées près des ingrédients précédents.
- 2) On place la brochette sur le socle jaune dans une position où tous les joueurs pourront l'atteindre.
- 3) Les joueurs se positionnent autour des éléments précédents afin de faciliter leur manipulation et l'interaction entre eux.

### RECURSO PARA EL AULA

En guise d'exercice supplémentaire, à la fin de la journée, le directeur de la séance peut diviser tout ce qui s'est produit dans la classe en 5 événements. On évalue chacun collectivement et on lui attribue conjointement une émotion.

Ces émotions sont piquées sur la brochette, laquelle est placée dans un endroit visible pour provoquer une conscience de la situation émotionnelle du groupe jusqu'à la séance suivante.



# JEU D'IMITATION

## REPRÉSENTEZ LES ÉMOTIONS



**CE JEU PEUT ÊTRE PRATiqué PAR DEUX JOUEURS INDIVIDUELLEMENT (OU DEUX GROUPES D'AUTANT DE JOUEURS QU'IL SERA NÉCESSAIRE).**

**LE JOUEUR A (OU LE GROUPE DE JOUEURS A) DOIT AGIR POUR INTERPRÉTER LES SCÈNES ET LE JOUEUR B (OU LE GROUPE DE JOUEURS B) DOIT CHOISIR L'ÉMOTION CORRESPONDANT À CHAQUE ACTION.**



**1**

Le joueur A (ou un représentant du groupe de joueurs A) tire une carte de la pile de cartes et la garde pour lui.

**2**

Le joueur A (ou le groupe de joueurs A) doit interpréter les 5 scènes de cette carte et les représenter dans l'ordre devant le joueur B (ou le groupe de joueurs B). A cet effet, on disposera de 1 minute par scène.

**3**

Le joueur B (ou le groupe de joueurs B en accord) doit observer attentivement les représentations et, dans l'ordre de celles-ci, piquer les émotions ressenties avec chacune sur la brochette.

**4**

Une fois les 5 scènes interprétées, la brochette est terminée et prête pour la vérification du résultat par comparaison avec les cartes.

**5**

Les cartes présentent deux propositions d'émotion pour chaque scène (page 3) qui sont les plus logiques par contexte mais chaque joueur est libre de ressentir une émotion unique et différente des autres. Dans le cas où les joueurs diffèrent de la solution des cartes, il est très enrichissant de dialoguer et de discuter à propos des différences tous ensemble.





# JEU VISUEL

## COMMENT LE VOYEZ-VOUS?



**CE JEU PEUT ÊTRE PRATIQUÉ PAR DEUX JOUEURS INDIVIDUELLEMENT (OU DEUX GROUPES COMPTANT JUSQU'À 5 JOUEURS CHACUN) À TOUR DE RÔLE.**

**LE JOUEUR A (OU LE GROUPE DE JOUEURS A) DOIT CHOISIR DES ÉMOTIONS EN FONCTION DE CARTES AVEC DES SCÈNES QUOTIDIENNES. LE JOUEUR B (OU LE GROUPE DE JOUEURS B) DOIT PENSER À DES ÉMOTIONS ALTERNATIVES ET LES PARTAGER AVEC LES AUTRES.**



1

Un joueur quelconque (ou le directeur de jeu) tire une carte de la pile de cartes et la place à la vue de tous.

2

Le joueur A (ou le groupe de joueurs A à tour de rôle) doit s'approcher de la brochette qui attend sur le socle jaune, la prendre et observer la première scène de la carte choisie, en plaçant sur la brochette l'émotion qu'il ressent. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle soit complétée avec ses 5 émotions correspondantes. Une fois complète, la brochette est replacée sur le socle.

3

Le joueur A (ou le groupe de joueurs A à tour de rôle) partage oralement, scène par scène, la raison de l'émotion qu'il a choisie. Le joueur B (ou le groupe de joueurs B à tour de rôle) doit penser et partager oralement une émotion alternative pour chaque scène après chaque intervention du joueur A (ou groupe de joueurs A à tour de rôle).

4

Rappelez-vous que même s'il n'y a pas de solution correcte, il y a des émotions proposées sur la base de la logique par contexte à la page 3 de ce guide.







# JEU NARRATIF

# RACONTEZ

# UNE HISTOIRE



**CE JEU PEUT ÊTRE PRATiqué PAR DEUX JOUEURS INDIVIDUELLEMENT (OU DEUX GROUPES COMPTANT JUSQU'À 5 JOUEURS CHACUN) À TOUR DE RÔLE.**

**LE JOUEUR A (OU LE GROUPE DE JOUEURS A) DOIT AGIR POUR INVENTER OU RACONTER UNE HISTOIRE EN 5 ÉTAPES ET LE JOUEUR B (OU LE GROUPE DE JOUEURS B) DOIT SÉLECTIONNER LES ÉMOTIONS CORRESPONDANT À CHAQUE ÉTAPE.**



**1**

Le joueur A (ou le groupe de joueurs A à 5 à tour de rôle) raconte une histoire réelle ou inventée en 5 étapes. L'histoire doit tourner autour d'un personnage qui vit 5 situations différentes durant une journée ordinaire (relations avec d'autres personnages, problèmes, etc.).



**2**

Le joueur B (ou le groupe de joueurs B à tour de rôle) doit écouter avec attention et placer sur la brochette une émotion pour chacune des 5 situations que le narrateur (ou les narrateurs) ont relaté.

**3**

Une fois que la brochette est complète, le joueur B (ou le groupe de joueurs B à tour de rôle) doit demander au narrateur (ou aux narrateurs) s'ils ont ressenti la même chose à chacune des parties de l'histoire.

**4**

Pour finir la partie, il faut retourner la brochette pour voir une série alternative d'émotions (qui apparaissent sur l'autre face de chaque pièce). A ce moment-là, le joueur B (ou le groupe de joueurs B à 5 à tour de rôle) doit se baser sur les 5 étapes de l'histoire initiale et changer dans chaque situation ce qui sera nécessaire pour la faire correspondre avec la nouvelle émotion que présente à présent la brochette.







## SPIELZIEL

Das Spielziel lautet, einzeln oder gemeinsam einen Spieß mit fünf Emotionen zu bilden und gemeinsam darüber zu sprechen. Die Emotionen werden wie Zutaten für den Spieß behandelt. Dabei soll man bis zu 10 verschiedene Emotionen zu erkennen und verstehen. In der Gruppe wird am Umgang mit den Emotionen über die feine Psychomotorik gearbeitet. Das Erkennen der Emotionen und der Umgang damit sind ein wesentlicher Teil der Erziehung, der dazu beiträgt, sich selbst kennenzulernen und Verschiedenheiten zu akzeptieren.

### SPIELVORBEREITUNG

- 1) Die 10 Zutaten werden gut zugänglich auf eine Oberfläche gelegt, um frei darauf zugreifen zu können. Der gemischte Spielkartenstapel wird neben diese Zutaten gelegt.
- 2) Der Spieß wird auf den gelben Sockel in eine Stellung gelegt, von der aus alle Spieler ihn gut erreichen können.
- 3) Die Spieler stellen sich um die o. a. Elemente herum, um die Handhabung und das Zusammenspiel unter ihnen allen zu erleichtern.

### RESSOURCE FÜR DAS KLASSENZIMMER

Als besonderer Vorschlag kann der Spielleiter alles das, was geschehen ist, am Ende des Tages in 5 Ereignisse aufteilen. Gemeinsam muss jedes Ereignis bewertet und diesem per Konsens eine Emotion zugeordnet werden.

Diese Emotionen werden auf den Spieß gesteckt und an einen sichtbaren Ort gelegt, um das Bewusstsein der emotionalen Situation der Gruppe bis zum nächsten Spiel zu schaffen.



# IMITATIONSSPIEL EMOTIONEN REPRÄSENTIEREN



**DIESES SPIEL KANN VON ZWEI SPIELERN ALLEINE (ODER ZWEI GRUPPEN MIT DEN NOTWENDIGEN SPIELERN) GESPIELT WERDEN.**

**DER SPIELER A (ODER DIE SPIELERGRUPPE A) MUSS SCHAUSPIELERN, UM DIE SZENEN VORZUFÜHREN. DER SPIELER B (ODER DIE SPIELERGRUPPE B) MUSS DIE ENTSPRECHENDE EMOTION FÜR JEDE DARSTELLUNG AUSWÄHLEN.**



**1**

Der Spieler A (oder ein Vertreter der Spielergruppe A) nimmt eine Karte vom Kartenstapel und behält sie für sich.

**2**

Der Spieler A (oder die Spielergruppe A) muss die 5 Szenen dieser Karte der Reihe nach dem Spieler B (oder der Spielergruppe B) vorspielen. Dafür steht für jede Szene 1 Minute zur Verfügung.

**3**

Der Spieler B (oder die Spielergruppe B per Konsens) muss die Darstellungen aufmerksam beobachten und in der gleichen Reihenfolge die dabei gefühlten Emotionen auf den Spieß stecken.

**4**

Nachdem die 5 Szenen beendet sind, ist der Spieß komplett und das Ergebnis kann anhand der Karten geprüft werden.

**5**

Die Karten zeigen zwei Emotionsvorschläge für jede Szene (Seite 3), die im Zusammenhang die logischsten sind. Jeder Spieler ist jedoch frei, eine einzigartige und unterschiedliche Emotion als die anderen zu fühlen. Sollten die Spieler nicht mit der Lösung der Karten einverstanden sein, tragen der Dialog und die gemeinsame Besprechung der Differenzen zur Bereicherung bei.





# OPTISCHES SPIEL

## WAS GLAUBT IHR?



**DIESES SPIEL KANN VON ZWEI SPIELERN ALLEINE (ODER ZWEI GRUPPEN MIT JEWEILS 5 SPIELERN) ABWECHSELND GESPIELT WERDEN.**

**DER SPIELER A (ODER DIE SPIELERGRUPPE A) MUSS EMOTIONEN ENTSPRECHEND DER KARTEN MIT ALLTÄGLICHEN SZENEN AUSWÄHLEN. DER SPIELER B (ODER DIE SPIELERGRUPPE B) MUSS SICH ALTERNATIVE EMOTIONEN AUSDENKEN UND SIE DEM REST MITTEILEN.**



**1**

Ein beliebiger Spieler (oder der Spielleiter) nimmt eine Karte vom Kartenstapel und legt sie hin, damit alle sie sehen können.

**2**

Der Spieler A (oder die Spielergruppe A abwechselnd) muss zum Spieß gehen, der auf dem gelben Sockel liegt, und die Emotion, die er bei der ersten Szene auf der gewählten Karte fühlt, auf den Spieß stecken. Das geht so weiter, bis er mit den 5 Emotionen gefüllt ist. Nachdem der Spieß gefüllt ist, wird er wieder auf den Sockel gelegt.

**3**

Der Spieler A (oder die Spielergruppe A abwechselnd) besprechen mündlich den Grund für die gewählte Emotion entsprechend der einzelnen Szenen. Der Spieler B (oder die Spielergruppe B abwechselnd) muss sich eine alternative Emotion für jede Szene nach jedem Auftritt des Spielers A (oder der Spielergruppe A abwechselnd) ausdenken und mündlich vorstellen.

**4**

Hierbei ist zu bedenken, dass es zwar keine richtige Lösung gibt, aber auf Seite 3 dieser Anleitung werden Emotionen basierend auf der Logik des Zusammenhangs vorgestellt.







# ERZÄHLSPIEL ERZÄHLT EINE GESCHICHTE!



**DIESES SPIEL KANN VON ZWEI SPIELERN ALLEINE (ODER ZWEI GRUPPEN MIT JEWEILS 5 SPIELERN) ABWECHSELND GESPIELT WERDEN.**

**DER SPIELER A (ODER DIE SPIELERGRUPPE A) MUSS SICH EINE GESCHICHTE IN 5 SCHRITTEN AUSDENKEN UND ERZÄHLEN, UND DER SPIELER B (ODER DIE SPIELERGRUPPE B) MUSS DIE ENTSPRECHENDEN EMOTIONEN FÜR JEDEN SCHRITT WÄHLEN.**



1

Der Spieler A (oder die Spielergruppe A in 5 Phasen) erzählt eine wahre oder erfundene Geschichte in 5 Schritten. Die Geschichte muss von einer Person handeln, die an einem beliebigen Tag 5 verschiedene Situationen erlebt (Beziehungen zu anderen Personen, Probleme usw.).



2

Der Spieler B (oder die Spielergruppe B abwechselnd) muss aufmerksam zuhören und für jede einzelne der 5 Situationen, die der (oder die) Erzähler erzählt hat, eine Emotion auf den Spieß stecken.

3

Nachdem der Spieß gefüllt ist, muss der Spieler B (oder die Spielergruppe B abwechselnd) den (oder die) Erzähler fragen, ob er (sie) bei jedem Teil der Geschichte das Gleiche empfunden hat (haben).

4

Zum Abschluss des Spiels muss der Spieß umgedreht werden, um eine alternative Reihe an Emotionen zu sehen (die auf der andere Seite jedes Teils erscheinen). An dieser Stelle muss der Spieler B (oder die Spielergruppe B in 5 Phasen) sich auf die 5 Schritte der ursprünglichen Geschichte beziehen und jede Situation soweit wie notwendig ändern, damit sie der neuen Emotion entspricht, die jetzt vom Spieß vorgegeben wird.







## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é construir, individual ou coletivamente, um espeto com cinco emoções e que todos em conjunto dialoguem sobre elas. As emoções são manuseadas como ingredientes do espeto, ajudando assim a reconhecer e compreender até 10 diferentes, trabalhando em grupo com elas a gestão emocional através da psicomotricidade fina. O reconhecimento das emoções e a gestão das mesmas constituem uma parte essencial da educação, que permite o conhecimento pessoal e a aceitação da diversidade.

### PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1) Colocam-se os 10 ingredientes de forma acessível, sobre uma superfície, para se poder pegar neles livremente. Do mesmo modo, colocam-se os cartões de jogo empilhados e baralhados perto dos ingredientes anteriores.
- 3) Coloca-se o espeto sobre a peanha amarela, numa posição que possam ser alcançada por todos os jogadores.
- 5) Os jogadores posicionam-se à volta dos elementos anteriores para facilitarem o seu manuseamento e a interação entre todos eles.

### RECURSO PARA A AULA

Como proposta extra, no fim do dia o diretor da sessão pode dividir tudo o que aconteceu na aula por 5 acontecimentos. De forma coletiva, avalia-se cada um e atribui-se ao mesmo uma emoção por consenso.

Estas emoções são colocadas no espeto e coloca-se o mesmo num lugar visível para criar consciência da situação emocional do grupo até à sessão seguinte.



# JOGO DE IMITAÇÃO

## REPRESENTEM AS EMOÇÕES



**ESTE JOGO PODE SER DESENVOLVIDO POR DOIS JOGADORES DE FORMA INDIVIDUAL (OU DOIS GRUPOS DE TANTOS JOGADORES QUANTOS OS QUE FOREM NECESSÁRIOS).**

**O JOGADOR A (OU GRUPO DE JOGADORES A) DEVE ATUAR PARA INTERPRETAR AS CENAS, E O JOGADOR B (OU GRUPO DE JOGADORES B) DEVE SELECIONAR A EMOÇÃO CORRESPONDENTE A CADA ATUAÇÃO.**



**1**

O jogador A (ou um representante do grupo de jogadores A) pega num cartão da pilha de cartões e reserva-o para si.

**2**

O jogador A (ou grupo de jogadores A) deve interpretar as 5 cenas desse cartão e representá-las em ordem face ao jogador B (ou grupo de jogadores B). Para tal, dispor-se-á de 1 minuto por cena.

**3**

O jogador B (ou grupo de jogadores B em consenso) deve observar atentamente as representações e, na ordem das mesmas, espetar as emoções sentidas com cada uma no espeto.

**4**

Depois de decorridas as 5 cenas, o espeto estará completo e pronto para se verificar o resultado, contrastando-o com os cartões.

**5**

Os cartões apresentam duas propostas de emoção por cada cena (pág. 3), que são as mais lógicas por contexto, mas cada jogador é livre de sentir uma emoção única e diferente dos outros. Caso os jogadores difiram da solução dos cartões, é muito enriquecedor que se dialoguem e comentem todas as diferenças.





# JOGO VISUAL

## QUE É QUE ACHAM?



**ESTE JOGO PODE SER DESENVOLVIDO POR DOIS JOGADORES DE FORMA INDIVIDUAL (OU DOIS GRUPOS DE ATÉ 5 JOGADORES CADA UM) POR TURNOS.**

**O JOGADOR A (OU GRUPO DE JOGADORES A) DEVE SELECIONAR EMOÇÕES EM FUNÇÃO DE CARTÕES COM CENAS QUOTIDIANAS. O JOGADOR B (OU GRUPO DE JOGADORES B) DEVE PENSAR EM EMOÇÕES ALTERNATIVAS E PARTILHÁ-LAS COM OS OUTROS.**



**1**

Um jogador qualquer (ou o diretor do jogo) pega num cartão da pilha de cartões e coloca-o à vista de todos.

**2**

O jogador A (ou grupo de jogadores A por turnos) deve-se aproximar do espeto, que está a aguardar sobre a peanha amarela, pegar nele e observar a primeira cena do cartão selecionado, colocando no espeto a emoção que sente. E assim sucessivamente até o completar com as suas 5 emoções correspondentes. Depois de o espeto estar completo, deve ser colocado novamente sobre a peanha.

**3**

O jogador A (ou grupo de jogadores A por turnos) partilha verbalmente, cena a cena, a razão da emoção que selecionou. O jogador B (ou grupo de jogadores B por turnos) deve pensar e partilhar verbalmente uma emoção alternativa para cada cena após cada intervenção do jogador A (ou grupo de jogadores A por turnos).

**4**

Lembra-te de que, embora não haja uma solução correta, há emoções propostas com base na lógica por contexto na pág. 3 deste guia.







# JOGO NARRATIVO

## CONTEM UMA HISTÓRIA



**ESTE JOGO PODE SER DESENVOLVIDO POR DOIS JOGADORES DE FORMA INDIVIDUAL (OU DOIS GRUPOS DE ATÉ 5 JOGADORES CADA UM) POR TURNOS.**

**O JOGADOR A (OU GRUPO DE JOGADORES A) DEVE ATUAR PARA INVENTAR OU CONTAR UMA HISTÓRIA EM 5 PASSOS, E O JOGADOR B (OU GRUPO DE JOGADORES B) DEVE SELECIONAR EMOÇÕES CORRESPONDENTES A CADA PASSO.**



1

O jogador A (ou grupo de jogadores A por 5 turnos) conta uma história real ou inventada em 5 passos. A história deve girar à volta de um personagem que vive 5 situações diferentes durante uma jornada qualquer (relações com outros personagens, problemas, etc.).



2

O jogador B (ou grupo de jogadores B por turnos) deve ouvir com atenção e colocar no espeto uma emoção por cada uma das 5 situações que o narrador (ou narradores) contou (contaram).

3

Depois de o espeto estar completo, o jogador B (ou grupo de jogadores B por turnos) deve perguntar ao narrador (ou narradores) se ele(s) sentiu (sentiram) o mesmo com cada uma das partes da história.

4

Para concluir a partida, é necessário virar o espeto para se ver uma série alternativa de emoções (que aparecem na outra face de cada peça). Nesse momento, o jogador B (ou grupo de jogadores B em 5 turnos) deve-se basear nos 5 passos da história inicial e alterar em cada situação o que for necessário para que corresponda à nova emoção que o espeto dita agora.







## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di creare individualmente, oppure operando in gruppo, uno spiedino contenente cinque sentimenti e poi commentar tutti insieme quanto è stato costruito. I sentimenti verranno utilizzati quali ingredienti dello spiedo, in questo modo si contribuirà a riconoscerne e comprenderne 10 diversi e grazie ad un lavoro di gruppo si potrà gestire l'emotività attraverso la psicomotricità fine. Il riconoscimento dei sentimenti e la loro gestione costituisce una parte essenziale dell'educazione, che permette di conoscere se stessi e accettare la diversità.

### PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1) Posizionare i 10 ingredienti in modo accessibile su di una superficie, affinché possano essere scelti liberamente. Disporre le carte da gioco, mescolate, una sull'altra vicino agli ingredienti.
- 2) Disporre lo spiedino sul piedistallo di colore giallo in una posizione in possa essere raggiunto da tutti i giocatori.
- 3) Posizionare i giocatori intorno agli ingredienti per agevolare l'uso e l'interazione tra loro.

### RISORSA PER L'AULA

Come proposta supplementare, al termine della giornata, il direttore della sessione potrà suddividere in 5 eventi tutto ciò che è avvenuto in aula. Ciascun partecipante verrà valutato in modo collettivo e gli sarà assegnato un sentimento per consenso.

Questi sentimenti verranno infilzati nello spiedino e posizionati in un luogo visibile per generare la consapevolezza della situazione emotiva del gruppo fino alla sessione successiva.



# GIOCO D'IMITAZIONE RAPPRESENTA I SENTIMENTI



**QUESTO GIOCO POTRÀ ESSERE SVILUPPATO DA DUE GIOCATORI SINGOLARMENTE (O DUE GRUPPI COMPOSTI DA UN NUMERO DI GIOCATORI CHE SARÀ RITENUTO NECESSARIO).**

**IL GIOCATORE A (O IL GRUPPO DI GIOCATORI A) DOVRÀ INTERPRETARE LE SCENE E IL GIOCATORE B (O GRUPPO DI GIOCATORI B) DOVRÀ SELEZIONARE IL SENTIMENTO CORRISPONDENTE A CIASCUNA INTERPRETAZIONE DI SCENA.**



## 1

Il giocatore A (o un rappresentante del gruppo di giocatori A) estrarrà una carta dalla pila e la terrà con sé.

## 2

Il giocatore A (o il gruppo di giocatori A) dovrà interpretare le 5 scene raffigurate sulla carta e rappresentarle in sequenza davanti al giocatore B (o al gruppo di giocatori B). Il giocatore avrà a disposizione 1 min. per ciascuna scena.

## 3

Il giocatore B (o gruppo di giocatori B di comune accordo) dovrà osservare con attenzione quanto sarà rappresentato e, nell'ordine di sequenza di rappresentazione, dovrà infilzare nello spiedino i sentimenti provati.

## 4

Al termine della rappresentazione delle 5 scene, lo spiedino sarà completo e pronto per l'analisi del risultato ed il confronto con quanto raffigurato sulle carte.

## 5

Le carte offrono due proposte di sentimento per ciascuna scena (pagina 3), che rappresentano le soluzioni più logiche per il contesto, ma ogni giocatore sarà comunque libero di provare un sentimento unico e diverso dagli altri. Nel caso in cui i sentimenti provati dai giocatori differiscano dalla soluzione rappresentata dalle carte, sarà estremamente costruttivo e fonte di arricchimento, il fatto di poter discutere e commentare tutte le differenze riscontrate.





# GIOCO VISIVO COME LO VEDI?



**QUESTO GIOCO PUÒ ESSERE SVILUPPATO DA DUE GIOCATORI SINGOLARMENTE (O DUE GRUPPI FINO A 5 GIOCATORI CIASCUNO), AVVICENDATI A TURNO.**

**IL GIOCATORE A (O IL GRUPPO DI GIOCATORI A) DOVRÀ SELEZIONARE SENTIMENTI BASATI SU CARTE CHE RAFFIGURANO SCENE DI VITA QUOTIDIANA. IL GIOCATORE B (O GRUPPO DI GIOCATORI B) DOVRÀ PENSARE SENTIMENTI ALTERNATIVI E CONDIVIDERLI CON IL RESTO.**



## 1

Un giocatore qualsiasi (o chi dirige il gioco) estrarrà una carta dalla pila e lo posizionerà bene in vista.

## 2

Il giocatore A (o un gruppo di giocatori A, a turno) dovrà avvicinarsi allo spiedino che si trova sul piedistallo giallo, prenderlo in mano ed osservare la prima scena raffigurata sulla carta selezionata, infilzando poi sullo spiedino il sentimento che sta provando in quel momento. Si procederà in questo modo fino al totale completamento dello spiedino con i 5 sentimenti corrispondenti. Una volta completo, lo spiedino verrà ricollocato sul piedistallo.

## 3

Il giocatore A (o un gruppo di giocatori A, a turno) illustrerà verbalmente, scena per scena, la ragione che lo ha indotto a selezionare quel determinato sentimento. Il giocatore B (o un gruppo di giocatori B, a turno) dovrà pensare e illustrare verbalmente un sentimento alternativo per ciascuna scena dopo ogni intervento del giocatore A (o gruppo di giocatori A, a turno).

## 4

È necessario tenere presente che, anche se non esiste una soluzione esatta, ci sono emozioni proposte in base alla logica del contesto a pagina 3 di questa guida.







# GIOCO NARRATIVO

## RACCONTA UNA STORIA



**QUESTO GIOCO PUÒ ESSERE SVILUPPATO DA DUE GIOCATORI SINGOLARMENTE (O DUE GRUPPI FINO A 5 GIOCATORI CIASCUNO), AVVICENDATI A TURNO.**

**IL GIOCATORE A (O GRUPPO DI GIOCATORI A) DOVRÀ INVENTARE O RACCONTARE UNA STORIA SUDDIVISA IN 5 FASI E IL GIOCATORE B (O GRUPPO DI GIOCATORI B) DOVRÀ INDIVIDUARE E SELEZIONARE I SENTIMENTI CORRISPONDENTI A CIASCUNA FASE.**



### 1

Il giocatore A (o un gruppo di giocatori A in 5 giri) racconterà una storia vera o inventata, suddivisa in 5 fasi. La storia dovrebbe essere sviluppata su di un personaggio che vive 5 situazioni diverse in diversi momenti della giornata (rapporti con altri personaggi, problemi, ecc.).



### 2

Il giocatore B (o gruppo di giocatori B, a turno) dovrà ascoltare con attenzione e infilzare nello spiedino un sentimento per ciascuna delle 5 situazioni che il narratore (o i narratori) ha (hanno) raccontato.

### 3

Una volta completato lo spiedino, il giocatore B (o il gruppo B giocatori, a turno) dovrà chiedere al narratore (o ai narratori) se ha (hanno) provato lo stesso in ciascuna delle parti della storia.

### 4

Per terminare il gioco, sarà necessario rivoltare lo spiedo per osservare una serie alternativa di sentimenti (che sono raffigurati sul lato opposto di ciascun pezzo). A quel punto, il giocatore B (o gruppo di giocatori B, in 5 turni), dovrà basarsi sulle 5 fasi della storia iniziale e modificare, in ciascuna situazione, ciò che è necessario per farla corrispondere ai nuovi sentimenti che ora sono raffigurati sullo spiedino.



