



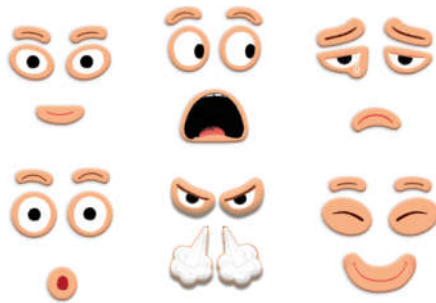
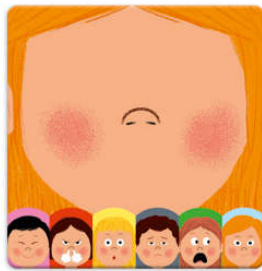
4+

Emotico





**INHALT:** 1 Spielbrett, 29 Gesichtsteile, 6 farbige Spielmarken und 24 Szenenkarten.



**ZIEL DES SPIELS:** Die 6 Spielmarken unterschiedlicher Farbe gewinnen.

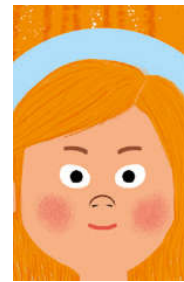
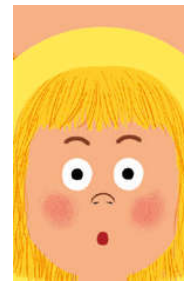
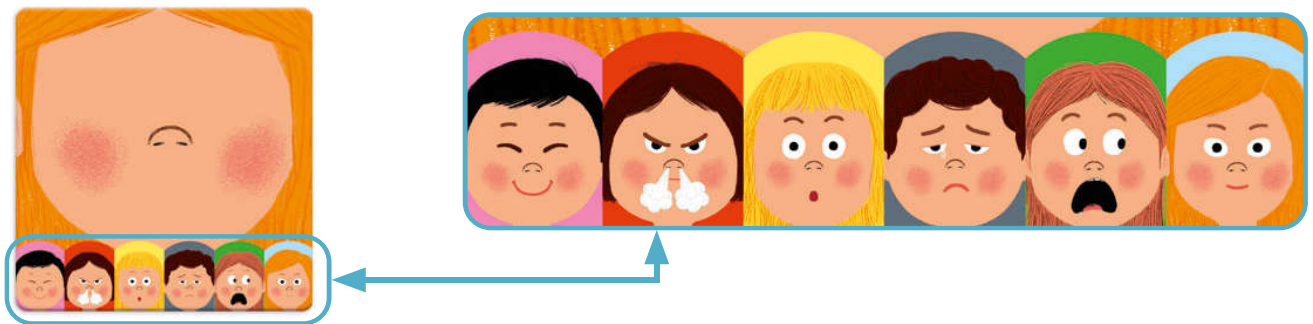
**SPIELVORBEREITUNG:**

- Das Spielbrett wird vor das Kind gelegt, die Gesichtsteile verdeckt daneben.



- Die farbigen runden Spielmarken werden beiseitegelegt.
- Die Szenenkarten kommen verdeckt in einen Stapel.
- Mit dem Kind werden die Emotionen und Empfindungen besprochen, die auf den Beispielgesichtern im unteren Bereich des Spielbretts zu sehen sind. Dabei ist auf das unterschiedliche „Ausmaß“ im Hinblick auf eine Emotion einzugehen (ich habe große Angst, ich habe ein bisschen Angst ...).

- Auch ist auf die Farbe jedes Beispielgesichts hinzuweisen.

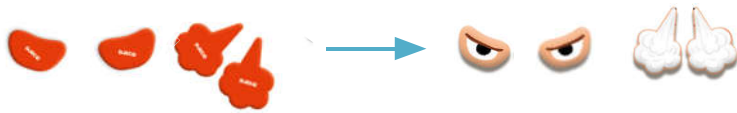


- Mit dem Kind werden die besonderen Formen besprochen, die der Mund, die Augenbrauen, die Augen usw. in den Beispielen annehmen, um die unterschiedlichen Emotionen auszudrücken.

### SPIELABLAUF:

- Das Kind dreht die erste Szenekarte um und wird darum gebeten, die Szene zu beschreiben.
- Das Kind wird gefragt, wie sich die Person in der Szene fühlt. Es soll dabei, soweit möglich, seine Beobachtung erläutern.
- Das Kind wählt anschließend das entsprechende Beispielgesicht auf dem Spielbrett aus.
- Es bestimmt die Hintergrundfarbe des gewählten Beispielgesichts und nimmt sich die entsprechenden Gesichtsteile.

Bei Wut zum Beispiel nimmt das Kind alle roten verdeckten Gesichtsteile.



Es dreht sie um und bildet das Gesicht auf dem Spielbrett nach.

- Ähnelt das erstellte Gesicht dem Beispielgesicht, gewinnt das Kind die runde Spielmarke in der Farbe des Beispielgesichts.



- Das Kind geht im Anschluss zur nächsten Szene über. Stimmt die neue Karte mit einer Spielmarkenfarbe überein, die das Kind bereits besitzt, deckt es die nächste Karte auf, bis es eine Emotion findet, die es noch nicht nachgebildet hat.

**Das Spiel endet, wenn das Kind alle 6 Spielmarken gewonnen hat.**

Das Interessante an diesem Sprachspiel ist, dass die Emotionen durch Greifen und Anordnen nachgebildet werden und dadurch ein besseres Verständnis für Empfindungen entsteht.