

# “SITUAÇÕES EMOCIONAIS”

## Como Te Sentiria Se...?

Ref. 20548



### CONTEÚDOS

O jogo é composto por 36 cartas de situação com parágrafos que representam situações reais, 6 cartas circulares com emoções, 1 dado e uma folha com autocolantes para completar o dado.

As cartas são fabricadas em cartão grosso, durável, resistente ao desgaste e de alta qualidade.

O material é ecológico e tem origem em florestas sustentáveis, composto por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

### ÍCONES a representar emoções:



FELICIDADE



TRISTEZA



MEDO



SURPRESA



FÚRIA



NOJO/REPULSA

### GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Crianças dos 3 aos 8 anos.

Este jogo tem imagens reais para ensinar a reconhecer, aceitar e validar as emoções que podemos sentir em diferentes situações. Ajuda-nos a aprender que não somos todos iguais e que, por vezes, sentimos emoções diferentes na mesma situação.



As características do jogo, com imagens reais e cartas grandes, tornam-no adequado para crianças a partir dos 3 anos de idade, para crianças com dificuldades de aprendizagem específicas e para seniores.

Lance o dado, observe a situação e partilhe as suas emoções!

## OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Reconhecer, aceitar, validar e manifestar emoções que possamos sentir em diferentes situações.
- Utilizar vocabulário relativo às emoções.
- Melhorar a empatia e as competências sociais aprendendo a respeitar que podemos sentir diferentes emoções na mesma situação.
- Desenvolver inteligência emocional.
- Incentivar atitudes de respeito, tolerância e inclusão.
- Promover a educação de valores.

## COMO JOGAR

### FAMILIARIZAR AS CRIANÇAS COM AS IMAGENS NAS CARTAS:

Antes de começar a jogar, recomenda-se observar e descrever as imagens nas cartas.

### COMO JOGAR

1. Coloque as cartas de emoções num lado e as cartas de situação com as fotografias de situações reais do outro lado, viradas para cima, no centro da mesa.
2. À vez, cada participante lança o dado e, dependendo da emoção apresentada, procura uma carta de situação que represente essa emoção, explica porque pensa que sente essa emoção e coloca a carta ao lado da carta de emoção correspondente para formar uma roda. Quando já não há mais cartas de situação para a emoção indicada pelo dado, a vez passa para jogador a seguir que lança o dado.
3. O jogo termina quando não sobram cartas de situação para associar a uma emoção.

Este é um jogo aberto e o resultado pode ser diferente em cada partida.

Dependendo das emoções que os jogadores possam sentir nas situações propostas, as rodas de emoção ficam completas de forma diferente em cada jogo.

As rodas de emoção podem não ficar completas ou podem ser formadas por mais do que uma circunferência de emoções à sua volta.

Qualquer associação entre uma situação e uma emoção é válida.

A magia do jogo reside em aprender a aceitar e respeitar a diversidade das nossas emoções.

