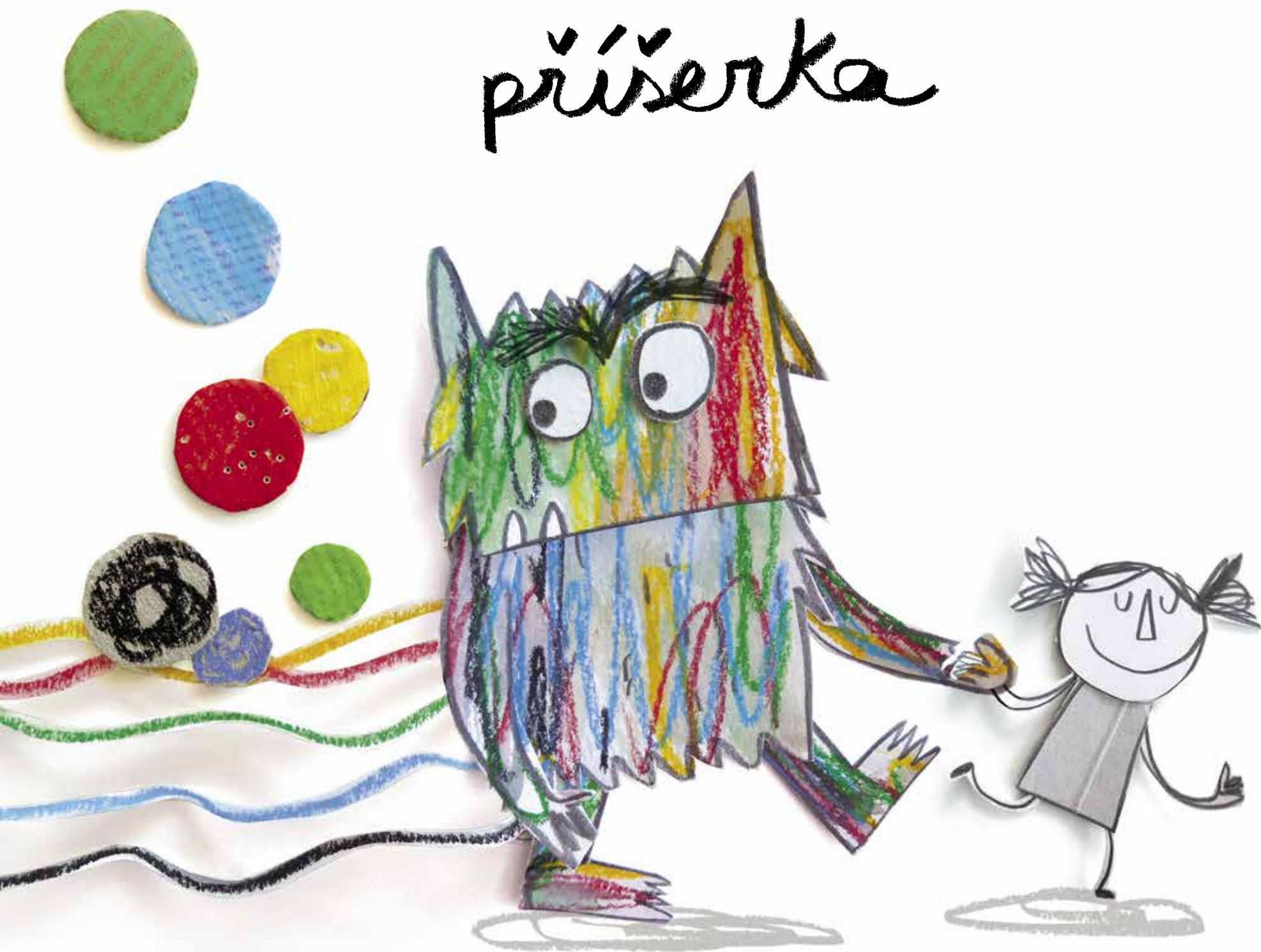



společenská hra

# Barevná příšerka



Anna Ilenas    Josep M. Allué    Dani Gómez

# Barevná příšerka

Barevná příšerka se právě probudila. Cítí se zmatená a neví proč. Její ocity jsou zpřeházené a příšerka je potřebuje roztřídit a vrátit na místa, kam patří.

Pomůžete jí?

Abyste to zvládli, budete se muset zamyslet, co vás dělá šťastné, smutné, naštvané, vystrašené nebo klidné. Poté o tom povíte ostatním. S vaší pomocí a pomocí příšerčiny malé kamarádky se to určitě podaří!



**Barevná příšerka** je kniha pro děti, kterou napsala a ilustrovala Anna Llenasová. Její příběh pomáhá nejmladším dětem (a dokonce i těm, kteří už nejsou tak malí) vyznat se ve svých pocitech a umět s nimi zacházet. Tento příběh si můžete užít prostřednictvím kooperativní hry, kterou právě držíte v rukou.



2-5



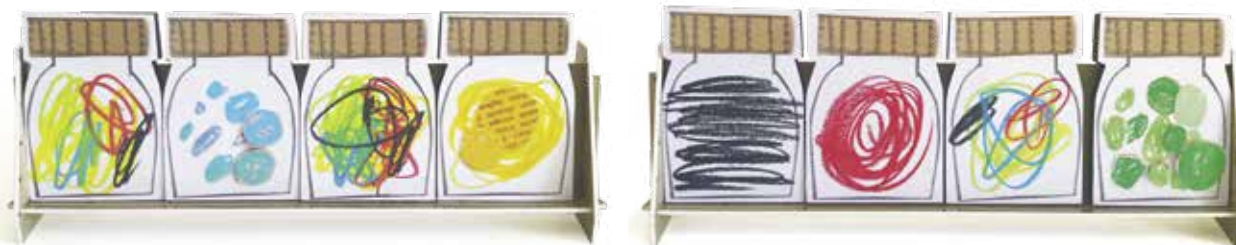
3+



20 min

# herní materiál

- 1 herní plán
- 1 figurka Barevné příšerky
- 1 figurka holčičky
- 1 kostka
- 8 sklenic na pocity
- 2 poličky na sklenice
- 5 žetonů emocí



# průběh hry

## PŘÍPRAVA HRY

Rozevřete herní plán a položte ho na stůl. Rozložte žetony emocí tak, aby ležely na stejné barevném poli barevnou stranou vzhůru.

Umístěte figurky Barevné příšerky i holčičky na růžové pole.

Zamíchejte sklenice a náhodně umístěte 4 na každou polici.

Sklenice položte otvorem dopředu tak, aby zadní barevná strana nebyla vidět. Nedívejte se na ně.

Umístěte kostku a police vedle hrací desky. Nejmladší hráč u stolu začíná tah hodem kostkou.

## TAH HRÁČE

Během svého tahu hráč jednou hodí kostkou a provede akci podle hozeného symbolu:

1 2 - hráč přesune figurku Barevné příšerky o příslušný počet polí na herním plánu. Může postupovat dokola buď po směru, nebo proti směru hodinových ručiček.

☯ - hráč přesune figurku Barevné příšerky na jakékoliv pole na herním plánu.

☺ - hráč přesune figurku holčičky na pole s figurkou Barevné příšerky.

## CÍL HRY

Hráči musí společně postupovat po herním plánu, sbírat pocity a roztřídit je, kam patří.



# rozpoznávání



# pocitů

Když Barevná příšerka skončí svůj pohyb na poli, kde stále leží žeton pocitu, řekne hráč, který s příšerkou pohyboval ostatním, co u něho/ní způsobuje pocit podle pole na herním plánu, kde příšerka stojí.

Může to být událost, vzpomínka, věc nebo okamžik.

Poté, co hráč skončí s vyprávěním, vybere jednu ze sklenic a otočí ji.

- pokud otočí sklenici stejné barvy, jako je žeton pocitu, na jehož poli stojí, vhodí žeton do sklenice a vrátí ji zpět na políčku, tak aby bylo vidět, který pocit je ve sklenici

- pokud otočí sklenici, do které patří jiný pocit, vrátí žeton zpět na barevné pole na herním plánu a sklenici postaví na polici s otvorem směřujícím ven

- pokud otočí různobarevnou sklenici, musí mezi sebou vyměnit na políčkách dvě, prozatím neotočené, sklenice. Různobarevná sklenice zůstane otočená barevnou stranou až do konce hry. Pokud se otočí třetí různobarevná sklenice, příšerka půjde spát zmatená ze svých pocitů a vy můžete zkusit hrát znovu.



štěstí



smutek



vztek



strach



klid

## Příklad herní situace:

Pavlík přesune Barevnou příšerku na žluté políčko, které představuje štěstí. Pavlík všem vypráví o tom, jak se cítil šťastný, když ho dědeček vyzvedával ze školy a nosil mu bonbóny. Vezme žlutý žeton a otočí jednu ze sklenic. Bohužel je to různobarevná sklenice. Položí proto žeton štěstí zpět na herní plán a různobarevnou sklenici zpět na políčku barevnou stranou dopředu. Poté vymění pozici dvou prázdných sklenic na políčkách.

Ostatní hráči mohou hráči, který je právě na tahu, poradit, pokud znají pozici sklenice, která odpovídá barvě žetonu pocitu. Poslední slovo ve výběru sklenice má však vždy tento hráč.

Po vybrání sklenice a vyhodnocení situace tah končí a další tah zahajuje hodem kostkou další hráč po směru hodinových ručiček.

## JAK SE ZBAVIT RŮZNOBAREVNÝCH SKLENIC?

Holčička se snaží o to, aby příšerku nepřemohl přívalem emocí. Pokud Barevná příšerka přijde na políčko, na kterém stojí holčička nebo když holčička přijde na políčko, na kterém stojí příšerka 🎲, že hráč otočit jednu různobarevnou sklenici zpět. Pokud není na poli různé barevné sklenice, hází hráč ještě jednou.

## POLE NA HERNÍM PLÁNU BEZ ŽETONU POCITU

Během hry se žetony pocitů postupně přesouvají do sklenic a pole na herním plánu jsou pak prázdná.

Pokud příšerka přijde na pole bez žetonu pocitu (nebo na růžové pole, představující lásku, která nemá stejně barevný žeton), vypráví hráč ostatním o svém pocitu dle barvy pole, na kterém příšerka stojí. Poté hází hráč ještě jednou a pohybuje Barevnou příšerkou nebo holčičkou po herním plánu.



## KONEC HRY

Hráči vyhrávají, pokud se jim podaří umístit všechny žetony pocitů do správných sklenic na políčkách před tím, než se na políčkách objeví tři různobarevné sklenice. Pokud se dříve objeví tři různobarevné sklenice, hráčům se vyhrát nepodařilo a mohou to vyzkoušet znovu.

# nápady pro rodiče a odborníky



Jednou ze základních částí výchovy a vzdělávání lidské jedince je schopnost rozeznat své pocity a umět se s nimi vyrovnat v pozitivním slova smyslu. Ovšem zejména nejmladší děti mají často problém své pocity identifikovat a mluvit o nich, protože se často vážou na

velmi silné emoce.

Proto je hra Barevná příšerka skvělým nástrojem pro práci dětí s pocity. Barevná příšerka musí rozdělit své zpřeházené pocity a děti, které jí v tom pomáhají, jsou schopny reflektovat, které situace způsobují konkrétní emoce. Protože jsou všechny děti jedinečné, je znáte nejlépe, navrhujeme pár možností, jak si hru užít ještě více:

## JAK JSME SE CÍTILI

Po skončení hry je skvělá příležitost zeptat se dětí, jak se při hraní cítily. Zeptejte se jich, zda znají všechny pocity, které příšerka měla a jestli se někdy cítí zmatené ze svých pocitů jako Barevná příšerka. Můžete děti zapojit do diskuse je důležité být schopný rozpoznat pocity a jak to pomáhá v pochopení toho co se nám líbí a co nás trápí.

## PŘÍŠERKY

Pro malé děti je občas obtížné mluvit o sobě. V takovém případě je možné, pokud jsou na řadě s vyprávěním, navrhnout, aby zkusily přijít na to, proč příšerka prožívá právě tento pocit. Děti mohou mluvit přímo za příšerku. Můžete se doptávat „Proč jsi rozzlobená, příšerko? Co Tě rozzlobilo?“



## BARVY DNE

Pokud už děti dobře znají svět Barevné příšerky, můžeme použít barvy ze hry ke komunikaci s dětmi o tom, jaký byl jejich den. Postupně také můžete společně vymýšlet nové barvy pro další pocity. Například: „Jaký jste měli den? Byl modrý nebo žlutý? Proč?“

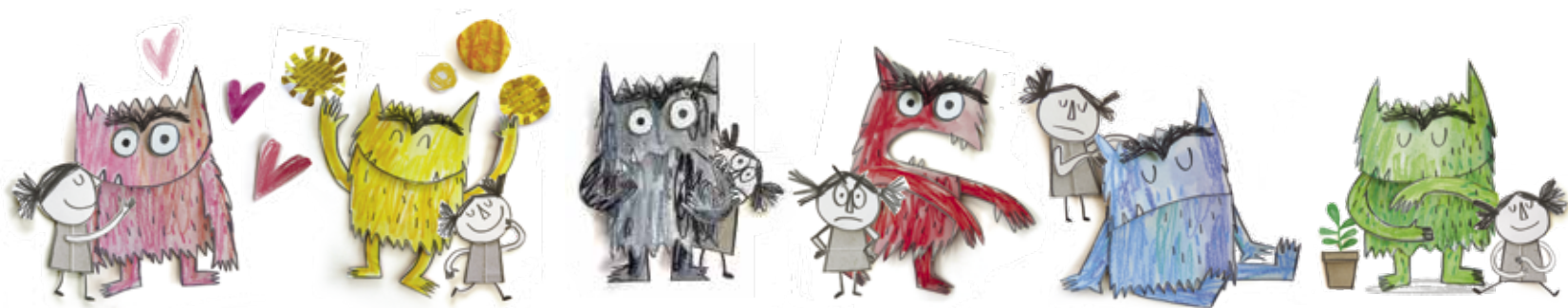
## NÁŠ VLASTNÍ HERNÍ PLÁN S POCITY



Hra Barevná příšerka používá herní plán, na kterém jsou použité věci, které příšerce dělají radost nebo se jich naopak bojí. Každý ale máme své takové předměty. Společně s dětmi si můžete vytvořit vlastní herní plán s použitím vlastních kreseb. Anebo může každé dítě vytvořit kartu, která bude vyjadřovat jeho pocity a sdílet je tak s ostatními. Znají ještě nějaké další?



# jak se Barevná příšerka dnes cítí?



lásky stěží strach vztek smutek klid

**DEVIR**

Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló, 184.  
08008 - Barcelona  
www.devir.com

**MINDOK**

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



mindok.cz na fontech n... m, ty asi dle dané hry...  
/hry.mindok nebo jak se domtuvíme :)

mindok\_

V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

© Devir Iberia, S.L.

Barevná příšerka © Anna Llenasová

Text a ilustrace © Anna Llenasová 2012 www.annallenas.com

Autor hry: Josep Maria Allué a Dani Goméz © 2018. Grafický design: © Anna Llenasová

Český překlad: Mgr. Lucie Hálová. Odborná konzultace: Mgr. Monika Křivánková

Technické zpracování: Ceci RC. Vydavatel: David Esbří