

настольная игра

Кольоровый Монстрик



Анна *Льенас*

Хосеп М.

Алье

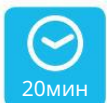
Данные *Льенас*

Кольоровый Монстрик

Цветной Монстрик очнулся растерянным, и он не знает, почему. Его чувства перепутались, и теперь он должен разделить свои эмоции и разложить их по своим местам. Сможете ли вы ему в этом помочь? Чтобы это сделать, вам придется подумать о событиях, заставляющих вас чувствовать себя счастливыми, грустными, злыми, испуганными или спокойными, а затем рассказать всем, что это за события. С вашей помощью и поддержкой его маленького друга он обязательно справится с этой задачей!



Игра Цветной Монстрик создана по мотивам детской книги. Ее рассказ помогает очень маленьким детям (и даже тем, кто не совсем юный) осознавать свои эмоции и уметь с ними справляться. Теперь вы можете наслаждаться этой книгой в форме кооперативной игры: той, которую вы держите в руках.



Вміст гри

1 ігрове поле

1 фігурка Цветного Монстрика

1 фігурка дівчинки

1 ігровий кубик

8 баночек для хранения емоцій

2 полицки для баночек

5 жетонів емоцій



Хід гри

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разверните игровое поле и уложите его на стол. Затем положите каждый жетон эмоции на участок игрового поля соответствующего цвета, так чтобы изображения Цветного Монстрика на жетонах были вверх. Разместите фигурки Цветного Монстрика и девушки вместе на розовой стартовой площадке.

Наконец, перемешайте банки и положите по 4 банки на каждую полку отверстием вперед так, чтобы не было видно рисунка на обратной стороне.

Поставьте полочки и игральный кубик рядом с игровым полем.

Самый молодой игрок за столом может начать первый ход, бросив игральный кубик!

ХОД ИГРОКА

Во время своего хода игрок бросает кубик и выполняет выпавшее ему действие:

1 2

1 или 2 – игрок перемещает цветного монстра на количество участков, показанных на кубике, в любом направлении.



Спираль – игрок перемещает цветного монстра на любой участок на игровом поле.



Девушка – игрок перемещает фишку девушки на ту же клетку, что и Цветной Монстрик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки должны работать вместе, чтобы передвигаться по игровому полю, собрать все фишки эмоций и положить каждую из них на свое место.





Визуальная

эмоций

Когда Цветной Монстрик заканчивает свой ход на участке, имеющем жетон эмоции, переместивший его игрок должен рассказать другим игрокам что-то, заставляющее его испытывать эмоцию, соответствующую цвету этого участка. Это может быть событие, впечатление, предмет или момент времени. После того, как игрок объяснил, что вызывает это чувство, он или она выбирает одну из баночек на полке и переворачивает ее:

- Если баночка того же цвета, что и фишка, он может положить фишку внутрь баночки, а баночку поставить обратно на полку, чтобы все видели, какая эмоция находится внутри.
- Если баночка не подходит для хранения этой эмоции из-за того, что имеет другой цвет, игрок должен положить фишку обратно на игровое поле, а баночку поставить на полку так, как она стояла до этого (отверстием вперед).



счастье



суд



злость



страх



спокой

Пример игры:

Павел перемещает Цветного Монстрика на желтое поле, что означает счастье. Павел рассказывает другим игрокам, что чувствовал себя счастливым, когда дедушка пришел забрать его из школы и принес конфеты. Теперь он может взять жетон счастья и выбрать баночку, в которой она будет храниться. Павел переворачивает одну из баночек, но она показывает смешанные цвета. Он должен поставить баночку обратно на полку, но стороной со смешанными цветами вперед. Затем он меняет местами две случайные пустые банки и кладет жетон счастья обратно на доску.

Другие игроки могут помочь игроку, который делает свой ход, указав ему, какая банка соответствует эмоции, если они знают, где она находится. Однако игрок, чья очередь, должен сделать окончательный выбор, какую баночку взять с полки.

После того, как баночка выбрана и проверена, подходит ли она для эмоции, ход игрока истекает, а игрок слева от него начинает свой ход, бросая кубик.



Избавиться от баночек со смешанными цветами

Девочка будет пытаться сделать так, чтобы Цветного Монстрика не одолели его смешанные эмоции. , чтобы она стала снова спрятанной. открытой баночки со смешанными цветами, игрок просто бросает кубик и совершает повторный ход.

КЛЕТОЧКИ БЕЗ НИКАКОЙ ФИШКИ

Во время игры жетоны эмоций окажутся в банках, а эти участки на игровом поле останутся пустыми. Если Цветной Монстрик попадает на участок, где нет жетона эмоции (или если он попадает на розовый участок любви, не имеющий соответствующего жетона), игрок все равно должен объяснить другим, что заставляет его испытывать эмоцию, соответствующую цвету этого участка, после чего он или она снова бросает кубик и перемещает Цветного Монстрика или девушку по игровому полю.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают, если смогут помочь Цветному Монстрику разложить все пять жетонов эмоций в соответствующие баночки до того, как на полках появятся три баночки со смешанными цветами.



поради та фактивів для батьків



Фундаментальною частиною нашого
формування і зростання як особистості
є здатність
розпізнавати свої емоції і
справлятися з ними
позитивним чином.

Іменно тому Цветной Монстрик
є хорошим інструментом, щоб допомогти дітям працювати
з власними емоціями. Цветной Монстрик повинен розділити
плутані емоції, допомогти дітям незалежним чином
роздумувати над тим, що викликає кожну емоцію, і поділитися
цим з іншими. Оскільки кожен хлопчик і кожна дівчинка
абсолютно унікальні і різні, і ви знаєте їх краще за всіх, ми
пропонуємо наступні поради щодо того, як насолодитися грою і отримати від неї
максимальну користь:

ЧТО МЫ Испытали

Після завершення гри це прекрасна можливість поговорити з
дітьми про те, що вони відчували в час гри. Спитайте їх, чи знають
ли вони всі емоції, які відчуває Монстрик, і чи відчувають
ли вони іноді, що їх власні емоції перепутані. Ви
можете залучити їх до дискусії про те, чи важливо вміти розділяти
свої почуття і як це допомагає дітям зрозуміти себе і
краще зрозуміти, що їм подобається, а що їх турбує.

МАЛЕНЬКИЕ МОНСТРИКИ

Маленьким дітям часто важко говорити про себе. В такому випадку,
коли настає їх черга пояснювати, що змушує їх
відчувати певну емоцію, ми можемо запропонувати їм
пояснити, чому Цветной Монстрик відчуває себе саме так.
Наприклад: "Як ти думаєш, чому монстр злиться?"



ЦВЕТЫ ДНЯ

Після того, як діти познакомяться
з світом Цветной Монстрика,
колір можна використовувати,
щоб поговорити з дітьми про те, як пройшов їх день,
в простій і зрозумілій для них формі. Вони також можуть порівнювати
нові кольори з новими почуттями.

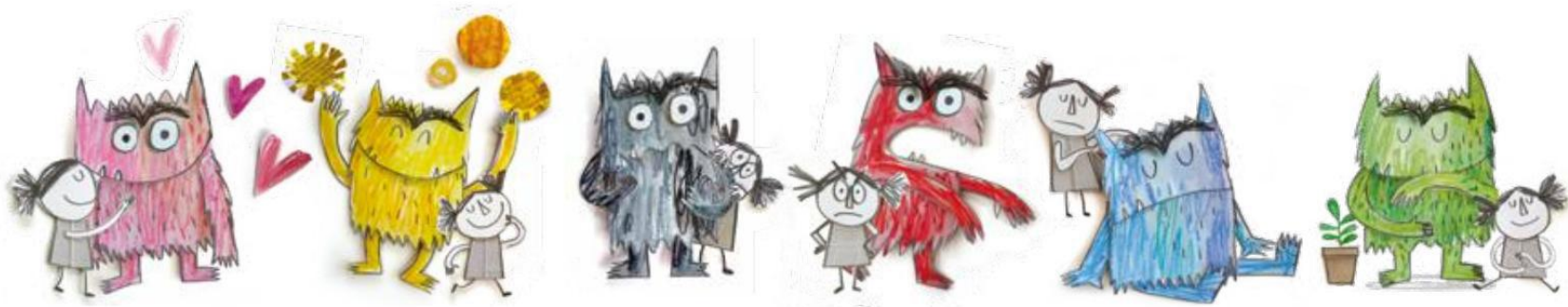


ИГРОВОЕ ПОЛЕ НАШИХ СОБСТВЕННЫХ ЭМОЦИЙ

Цветной Монстрик грає з допомогою ігрового
поля, що складається з того, що його лякає
або радує, що змушує його боятися
або робити його.

щасливим; кожен з нас має
свою власну ігрову дошку емоцій.
Працюючи з дітьми, ви можете разом намалювати
власне ігрове поле або кожен гравець
може зробити власні жетони своїх
емоцій, щоб продовжити ділитися почуттями.

Що відгуває Кольоровий Монстрик сьогодні?



любов

щастя

страх

злість

суд

спокій



Devir Americas
8123 South Orange Avenue,
Suite 166
Orlando, FL 32809
www.devirgames.com

© Devir Iberia, SL

Цвет монстра © Цвет монстра является © Anna Llenas

Текст и иллюстрации: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Игровой дизайн: Josep Maria Algué и Dani Gómez © 2018.

Графический дизайн: © Anna Llenas. Перевод и локализация: Andy Campbell,

Gracie Gowling и William Blending. Техническая адаптация: Cecilia R. Publisher: David Estrí.

Локализовано издательством Feel Inside

Редактор: Игорь Радчук. Верстальщик: Анастасия Пантыкина. Руководитель: Александр Борисенко.