

**Τίτλος:** Ο ηγέτης του συναισθήματος

**Στόχος:**

Να εμβαθύνεις την κατανόηση των συναισθημάτων και πότε τα έχουμε.



**Εισαγωγή:**

Παίξε τον “Ηγέτη” και βοήθησε τον φίλο σου να μαντέψει τις λέξεις των συναισθημάτων.

**Υλικά:**

Κάρτες ζώων κάντε κλικ για λήψη  
(προαιρετικό) χρονοδιακόπτη

**Άσκηση:**

Θα χρειαστείς έναν φίλο ή ένα μικρό γκρουπ, και τις ΣυναισθηματοΚάρτες πάνω στο τραπέζι με την εικόνα προς τα κάτω.

Ένα άτομο θα ξεκινήσει ως μάντης. Χωρίς να κοιτάει την κάρτα, ο μάντης θα σηκώσει μία κάρτα και θα την κρατήσει στο μέτωπό του για να τη βλέπουν οι άλλοι. Αν θες: Ξεκίνα το χρονόμετρο!

2. Ο/Οι άλλος/οι δίνουν στοιχεία ώστε ο μάντης να μπορέσει να ονομάσει το συναίσθημα της κάρτας. Τα στοιχεία δεν μπορούν να περιέχουν λέξεις συναισθημάτων.

Τα στοιχεία μπορούν μόνο να είναι **ΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ** στις οποίες νιώθουμε αυτό

**Συζήτησε:**

Υπήρχαν κάποιες λέξεις ευκολότερες ή δυσκολότερες να μαντέψετε? Γιατί συμβαίνει αυτό?

Υπήρχαν κοινές καταστάσει-στοιχεία για τις λέξεις συναισθημάτων? Γιατί συμβαίνει αυτό?

Τι θα συνέβαινε αν οι άνθρωποι αναγνώριζαν πιο εύκολα τα συναισθήματά τους...και τους λόγους για τους οποίους τα έχουν?



**POP-UP  
FESTIVAL**

**Τίτλος:** Ο ηγέτης του συναισθήματος

**Στόχος:**



**Εισαγωγή:**

**Υλικά:**

**Άσκηση:**

το συναισθήμα. Π.χ., αν η λέξη είναι “Φοβισμένος”, το στοιχείο μπορεί να είναι:

“Όταν βρίσκεσαι σε μια πολυσύχναστη περιοχή, και ξαφνικά, κοιτάς γύρω σου και δε μπορείς να βρεις το άτομο που ήσασταν μαζί”.

3. Όταν ο μάντης πει σωστά τη λέξη, ένας άλλος παίχτης γίνεται ο μάντης και σηκώνει μία καινούρια κάρτα.

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να τελειώσει ο χρόνος και βλέπετε πόσες κάρτες καταφέρατε να μαντέψετε όλοι μαζί.

**Συζητήσε:**

Αν σας επιτρέπεται, παρακαλώ μοιραστείτε ένα πράγμα που σας άρεσε σ' αυτό το παιχνίδι στα social media. Χρησιμοποιήστε το hashtag #ChildrensDay για να συμμετέχετε στον εορτασμό των Ηνωμένων Εθνών!



**POP-UP  
FESTIVAL**