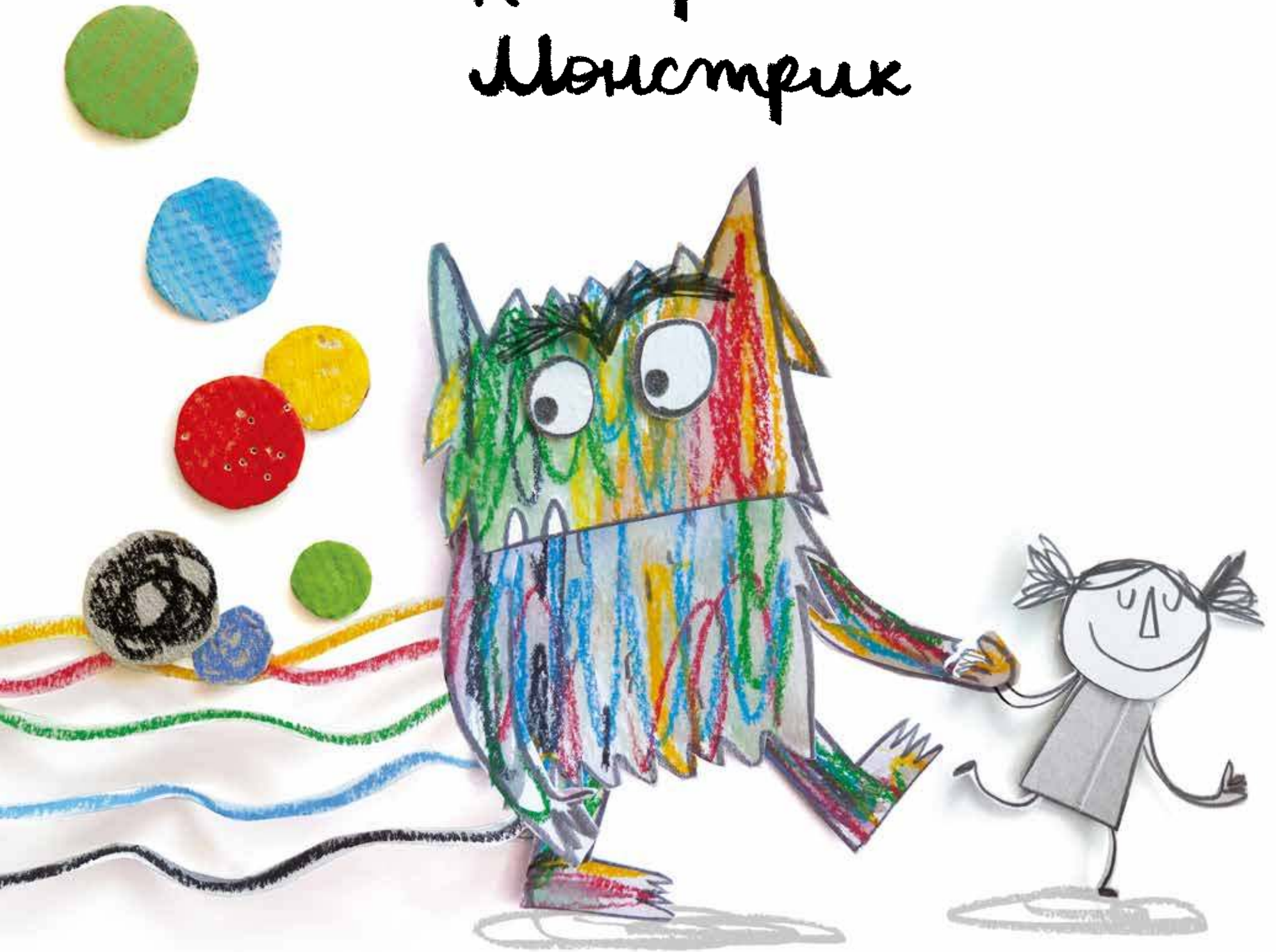


настільна гра

# Кольоровий Монстрик



Анна *Аьенас*

Хосеп М. *Альє*

Дані *Їмес*

# Кольоровий Монстрик

Кольоровий Монстрик прокинувся розгубленим, і він не знає, чому. Його почуття переплуталися, і тепер він повинен розділити свої емоції і розкласти їх по своїх місцях. Чи зможете ви йому в цьому допомогти? Щоб це зробити, вам доведеться подумати про події, які змушують вас почуватися щасливими, сумними, злими, наляканими або спокійними, а потім розповісти всім, що це за події.

З вашою допомогою та підтримкою його маленького друга він обов'язково впорається з цим завданням!



## **Гра Кольоровий Монстрик**

створена за мотивами дитячої книжки. Її розповідь допомагає дуже маленьким дітям (і навіть тим з нас, хто не зовсім юний) усвідомлювати свої емоції та вміти з ними справлятися. Тепер ви можете насолоджуватися цією книжкою у формі кооперативної гри: тієї, котру ви тримаєте в руках.



2-5



3+



20 хв

# Вміст гри

1 ігрове поле

1 фігурка Кольорового Монстрика

1 фігурка дівчини

1 гральний кубик

8 баночок для зберігання емоцій

2 полицки для баночок

5 жетонів емоцій



# Хід гри

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розгорніть ігрове поле і покладіть його на стіл. Потім покладіть кожен жетон емоції на ділянку ігрового поля відповідного кольору, так, щоб зображення Кольорового Монстрика на жетонах були догори. Розмістіть фігурки Кольорового Монстрика та дівчини разом на рожевому стартовому майданчику.

Нарешті, перемішайте банки і покладіть по 4 банки на кожен полицю отвором вперед так, щоб не було видно малюнка на зворотному боці.


Поставте полицки і гральний кубик поруч з ігровим полем.


Наймолодший гравець за столом може почати перший хід, кинувши гральний кубик!

## ХІД ГРАВЦЯ

Під час свого ходу гравець кидає кубик і виконує дію, яка йому випала:

**1 2** 1 або 2 - гравець переміщує кольорового монстра на кількість ділянок, показаних на кубіку, у будь-якому напрямку.

 Спіраль - гравець переміщує кольорового монстра на будь-яку ділянку на ігровому полі.

 Дівчина - гравець переміщує фішку дівчини на ту саму клітинку, що й Кольоровий Монстрик.

## МЕТА ГРИ

Гравці повинні працювати разом, щоб пересуватися по ігровому полю, зібрати всі фішки емоцій і покласти кожен з них на своє місце.



# визнання



# емоцій

Коли Кольоровий Монстрик закінчує свій хід на ділянці, яка має жетон емоції, гравець, який його перемістив, повинен розповісти іншим гравцям щось, що змушує його відчувати емоцію, яка відповідає кольору цієї ділянки.

Це може бути подія, спогад, предмет або момент часу.

Після того, як гравець пояснив, що викликає це почуття, він або вона обирає одну з баночок на полиці і перевертає її:

- Якщо баночка того ж кольору, що і фішка, він може покласти фішку всередину баночки, а баночку поставити назад на полицю, щоб усі бачили, яка емоція знаходиться всередині.
- Якщо баночка не підходить для зберігання цієї емоції, через те, що має інший колір, гравець повинен покласти фішку назад на ігрове поле, а баночку поставити на полицю так, як вона стояла до цього (отвором вперед).

- Якщо баночка розфарбована в різні кольори, гравець повинен змінити положення двох порожніх баночок на полицях на свій вибір, а потім поставити змішану баночку назад на полицю кольоровою стороною вперед, щоб усі могли її бачити. Якщо ви відкриєте три різнокольорові баночки, то Кольоровий Монстрик піде спати, а вам доведеться починати гру спочатку.



щастя



судн



злість



страх



спокій

## Приклад гри:

Павло переміщає Кольорового Монстрика на жовте поле, що означає щастя. Павло розповідає іншим гравцям, що відчував себе щасливим, коли дідусь прийшов забрати його зі школи і приніс цукерки. Тепер він може взяти жетон щастя і вибрати баночку, в якій воно буде зберігатися. Павло перевертає одну з баночок, але вона показує змішані кольори. Він повинен поставити баночку назад на полицю, але стороною з змішаними кольорами вперед.

Потім він міняє місцями дві випадкові порожні банки і кладе жетон щастя назад на дошку.

Інші гравці можуть допомагати гравцеві, який робить свій хід, вказавши йому, яка банка відповідає емоції, якщо вони знають, де вона знаходиться.

Однак гравець, чия черга, повинен зробити остаточний вибір, яку баночку взяти з полиці.

Після того, як баночка вибрана і перевірена, чи підходить вона для емоції, хід гравця закінчується, а гравець зліва від нього починає свій хід, кидаючи кубик.

## КЛІТІНКИ БЕЗ ЖОДНОЇ ФІШКИ

Під час гри жетони емоцій опиняться у відповідних банках, а ці ділянки на ігровому полі залишаться порожніми. Якщо Кольоровий Монстрик потрапляє на ділянку, де немає жетона емоції (або якщо він потрапляє на рожеву ділянку любові, яка не має відповідного жетона), гравець все одно повинен пояснити іншим, що змушує його відчувати емоцію, яка відповідає кольору цієї ділянки, після чого він або вона знову кидає кубик і переміщує Кольорового Монстрика або дівчину по ігровому полю.

## ПОЗБУТИСЯ БАНОЧОК ЗІ ЗМІШАНИМИ КОЛЬОРАМИ

Дівчинка намагатиметься зробити так, щоб Кольорового Монстрика не змогли його змішані емоції. Щоразу, коли Кольоровий Монстрик опиняється в одній кольоровій ділянці з дівчинкою або коли дівчинка переміщується в одну ділянку з Кольоровим Монстриком після кидка кубика, гравець може перевернути одну з баночок зі змішаними кольорами так, щоб вона стала знову захованою. Якщо на полицях немає відкритої баночки зі змішаними кольорами, гравець просто кидає кубик і робить повторний хід.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці перемагають, якщо зможуть допомогти Кольоровому Монстрику розкласти всі п'ять жетонів емоцій у відповідні баночки до того, як на полицях з'являться три баночки зі змішаними кольорами.

# поради та фактів



Фундаментальною частиною нашої освіти і зростання як особистості є здатність розпізнавати свої емоції та справлятися з ними в позитивний спосіб. Однак, досить часто маленьким дітям важко їх ідентифікувати та говорити про них через сильні переживання, які вони викликають.

Саме тому *Кольоровий Монстрик* є хорошим інструментом, щоб допомогти дітям працювати з власними емоціями. Кольоровий Монстрик має розділити сплутані емоції, допомогти дітям самостійним чином поміркувати над тим, що викликає кожну емоцію, і поділитися цим з іншими. Оскільки кожен хлопчик і кожна дівчинка абсолютно унікальні та різні, і ви знаєте їх найкраще, ми пропонуємо наступні поради щодо того, як насолодитися грою та отримати від неї максимальну користь:

## ЩО МИ ВІДЧУВАЛИ

Після завершення гри це чудова нагода поговорити з дітьми про те, що вони відчували під час гри. Запитайте їх, чи знають вони всі емоції, які відчуває Монстрик, і чи не відчувають вони іноді, що їхні власні емоції переплутані. Ви можете залучити їх до дискусії про те, чи важливо вміти розділяти свої почуття і як це допомагає дітям зрозуміти себе і краще пізнати, що нам подобається, а що нас турбує.

## МАЛЕНЬКІ МОНСТРИКИ

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



## КОЛЬОРИ ДНЯ

Після того, як діти познайомляться зі світом Кольорового Монстрика, кольори можна використовувати, щоб поговорити з дітьми про те, як пройшов їхній день, у простій і зрозумілій для них формі. Вони також можуть співвідносити нові кольори з новими почуттями. Наприклад, “Як пройшов твій день? Синім чи жовтим? Чому?”

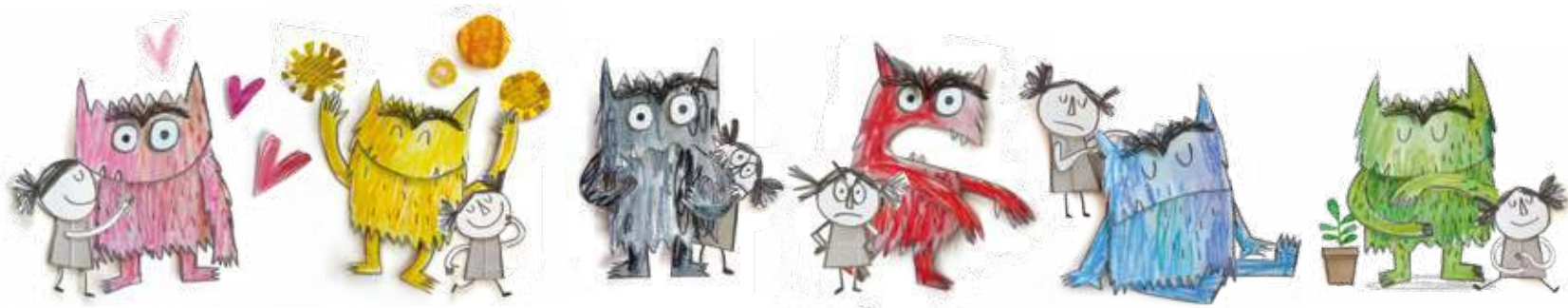


## ІГРОВЕ ПОЛЕ НАШИХ ВЛАСНИХ ЕМОЦІЙ

*Кольоровий Монстрик* грає за допомогою ігрового поля, яке складається з того, що його лякає чи тішить, що змушує його боятися чи робить його щасливим; але у кожного з нас є своя власна ігрова дошка емоцій. Працюючи з дітьми, ви можете разом намалювати власне ігрове поле, або кожен гравець може зробити власні жетони своїх емоцій, щоб продовжувати 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, S.L.

The Colour Monster® *The Color Monster* is © Anna Llenas.

Текст та ілюстрації: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Ігровий дизайн: Josep Maria Allué and Dani Gómez © 2018.

Графічний дизайн: © Anna Llenas. Переклад та локалізація: Andy Campbell,

Gracie Glowiak and William Niebling. Технічна адаптація: Ceci RC. Publisher: David Esbrí.

Локалізовано видавництвом *Feelindigo*

Редактор: Ігор Радчук. Верстальник: Анастасія Пантукіна. Керівник: Олександр Борисенко.