



VALUES EDUCATION

“Önértékelési rulett”

Ref. 20846



Önértékelési rulett 😊

Ref. 20846



TARTALOM:

- **Számkerék:** 1-től 24-ig.
- **Számkártyák:** 24 kerek kártyát tartalmaz, 1 és 24 között számozva.
- **Átírható beszéd buborékok:** 24 különböző színű beszéd buborékot tartalmaz.
- **Törölhető jelölőtollak:** 12 jelölőtollat tartalmaz, amelyekkel a beszéd buborékokra lehet írni. Mindegyik jelölőtoll fedélén van egy gumi.
- **VÖRÖS önértékelési kerék:** valódi képeket tartalmaz, amelyek a végrehajtandó verbális vagy nonverbális cselekvést mutatják. Ezen a keréken a résztvevők fizikai távolságot tartanak a különböző műveletek végrehajtásához.
- **KÉK önértékelési kerék:** valódi képeket tartalmaz, amelyek bemutatják az elvégzendő verbális vagy nem verbális műveletet. Ezen a keréken egyes tevékenységek fizikai érintkezést jelentenek a résztvevők között.

A játék 2 kereket és 40 kártyát tartalmaz, amelyek erős, nagyon strapabíró és kiváló minőségű vastag kartonból készülnek.

A kártyák anyaga környezetbarát, fenntartható erdőkből származik.

VÖRÖS önértékelési kerék: A műveletek leírása

- a) Megmutatom a főszereplőnek, hogyan ölelem őket távolról
- b) A főszereplővel könyökkel ütközünk
- c) A főhős kvalitásait fejezem ki, amiben a főszereplő jó (mindenki)
- d) A főhős és én pislogás nélkül nézünk egymásra (nevethetünk)
- e) Mondok valamit, ami tetszik a főszereplőben (mindenki)
- f) A vezető személy madja teljes nevét („én vagyok...”), a többiek tapsolnak (mindenki). Nem kötelező, hogy a vezető személy felálljon beszéd közben.

KÉK önértékelési kerék: A műveletek leírása

- a) Átölelem a főszereplőt
- b) A főszereplővel összepacsizunk (ötöst adunk egymásnak)
- c) A főhős kvalitásait fejezem ki, amiben a főszereplő jó (mindenki)
- d) Megcsiklandozom a főszereplőt
- e) Mondok valamit, ami tetszik a főszereplőben (mindenki)
- f) A vezető személy madja teljes nevét („én vagyok...”), a többiek tapsolnak (mindenki). Nem kötelező, hogy a vezető személy felálljon beszéd közben.



Mindkét keréken a C és E opciókat végrehajtják a résztvevők kivéve a főszereplőt. Ehhez a beszéd buborékokat és a marker tollakat használják. Szóban is ki lehet fejezni, ha a résztvevők még nem tudják, hogyan fejezzék ki magukat írásban.

AJÁNLOTT ÉLETKOR:

3-8 éves kor között.

Az önértékelés kialakulása már nagyon korai életkorban elkezdődik. Amikor a gyerekek nagyon fiatalok, az önképük az őket körülvevő világgal való kölcsönhatásból jön létre. Ha azt mondjuk a gyermeknek, hogy valamiben jó, akkor elhiszik nekünk, és biztonságosabb érzik magukat.

Az önbecsülés kereké lehetővé teszi a gyermekek önképének dinamikus, szórakoztató, pozitív és gazdagító módon történő növelését. Játék közben felfedezik képességeiket és erősségeiket!

OKTATÁSI CÉLOK:

- Megtanulni pozitív visszajelzéseket adni és fogadni.
- Megtanulni, hogy mindannyian rendelkezünk olyan képességekkel és jellemzőkkel, amelyek egyedivé tesznek minket.
- Az érzelmek verbális és nem verbális felismerése és kifejezése.
- Az érzelmi intelligencia fejlesztése.
- Az empátia és a szociális készségek javítása.
- Segíteni a csoporthoz tartozás érzését.

JÁTÉK MÓDSZERE:

Célkitűzés: Az önbecsülés növelése és a biztonságos légkör kialakítása egy csoportban, amely elősegíti a résztvevők önképének növelését.

Résztvevők: legfeljebb 24 résztvevőből álló csoport.

1. Válassza ki az önértékelési kereket: PIROS vagy KÉK.
2. A 24 számkártyát megosztják a résztvevők.
3. Beszédbuborékot és törölhető jelölőtollat kap minden résztvevő (ha a csoport 12 főnél nagyobb, a tollakat párban osztják meg).
4. A legkisebb résztvevő felváltva el kezdi forgatni a számkereket. Az a szám, amelynél megáll, az lesz a **főszereplő**, akire az önértékelési kerékről szóló cselekvés irányul.
5. Ezután az a résztvevő, aki megpördítette a számkereket, megpörgeti az önértékelési kereket, és végrehajtja a főhősnek megmutatott műveletet.

Abban az esetben, ha a C vagy E opció áll meg a kerék:

- Az akciót az összes résztvevő elvégzi.



- A beszéd-buborékok segítségével írnak valamit, amiben a főszereplő jó (C), vagy olyat, amit szeretnek a főszereplőben (E).
- Sorra mutatják be a főhősnek beszéd-buborékjaikat egyesével.

Ha a résztvevők még nem tudják, hogyan fejezzék ki magukat írásban, szóban fejezhetik ki magukat, felváltva beszélve.

6. A folyamat megismétlődik, de ezúttal a főszereplő forgatja a kereket.
7. Ha ugyanaz a főszereplő ugyanazon akciót pörgeti ki az önértékelő keréssel, akkor forgassa újra az önértékelési kereket, amíg olyan lehetőségen nem áll meg, amely még nem jelent meg az adott főhős előtt.
8. A játék akkor ér véget, amikor a csoport összes résztvevője legalább egyszer főszereplő volt. Mivel ideális, ha mindenki végigmegy az önértékelési kerék összes lehetőségén, a játék addig folytatható, amíg ezt a célt el nem érik, vagy több játékkal el lehet érni.

* **Fontos:** Használat után célszerű a beszéd-buborékokat megtisztítani, hogy az anyag jó állapotban maradjon.

