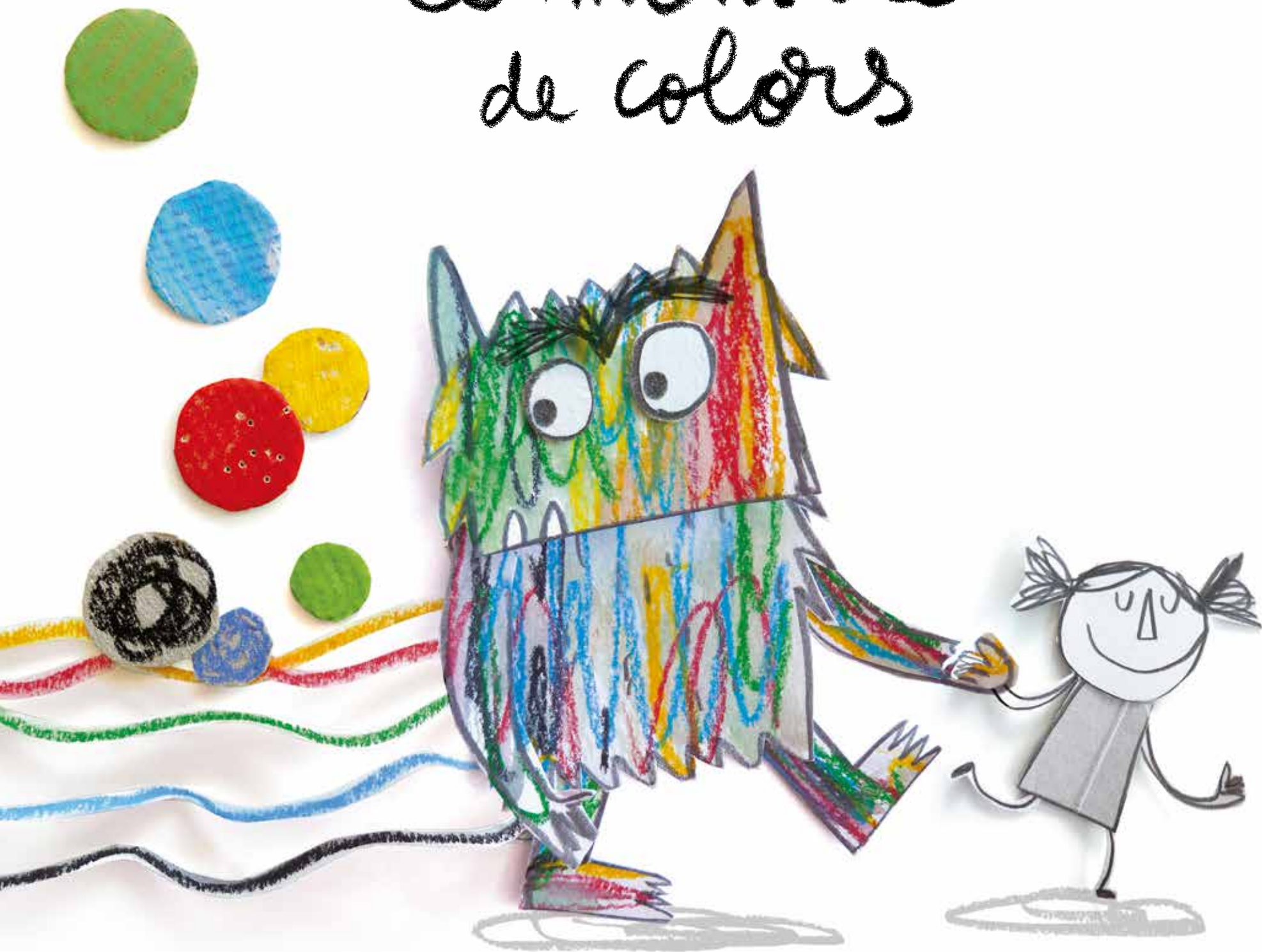


el joc de taula

el monstre de colors



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

el monstre de colors

El monstre de colors no sap què li passa.

S'ha fet un garbuix d'emocions i ara li toca desfer l'embolic i posar cada una al seu pot. Voleu ajudar-lo?

Per fer-ho, haureu de pensar i dir quines coses us provoquen alegria, tristesa, ràbia, por o calma. Col·laboreu-hi tots plegats i, amb el vostre ajut i el de la seva amiga, de ben segur que ho aconseguirà.



El monstre de colors és un conte escrit i il·lustrat per Anna Llenas. La seva història ajuda els més petits (i també els no tan petits) a conèixer i treballar les seves emocions. Ara també el podeu gaudir en forma d'aquest joc col·laboratiu que teniu a les mans.



Components

- 1 tauler de joc
- 1 figura del monstre de colors
- 1 figura de nena
- 1 dau
- 8 pots per guardar-hi emocions
- 2 prestatges per col·locar-hi els pots
- 5 fitxes d'emocions



Com s'hi juga?

PREPARACIÓ

Desplegueu el tauler de joc sobre de la taula i poseu cada fitxa d'emoció sobre el seu espai, mostrant-ne el dibuix.

Col·loqueu el monstre de colors i la nena junts en la casella inicial de color rosa.

Finalment, barregeu els pots i col·loqueu-ne quatre a cada prestatge, ben drets, amb l'orifici a la part superior, i de manera que no es vegi el dibuix de la part posterior.

Deixeu els prestatges i el dau a la vora del tauler.

Ara, el jugador més jove comença el primer torn de la partida, llançant el dau.

COM S'HI JUGA

En el seu torn, el jugador llança el dau i n'aplica el resultat:

1 2

1-2: el jugador ha de moure el monstre de colors tants espais com marqui el dau, en el sentit que vulgui.



ESPIRAL: el jugador pot moure el monstre a l'espai que vulgui del tauler.



NENA: el jugador mou la nena fins a l'espai on és el monstre de colors.

OBJECTIU

Els jugadors han de col·laborar per moure's pel tauler, recollir totes les fitxes d'emocions i ficar cada una al seu pot.



identifiquem



les emocions

Quan el monstre de colors acaba el seu moviment en un espai que contingui una fitxa d'emoció, el jugador ha d'explicar a la resta de jugadors quelcom que li provoqui l'emoció corresponent al color de l'espai, com per exemple una experiència, un record, un objecte o un moment.

Un cop hagi expressat el què li provoca l'emoció, tria un pot dels prestatges i li dona la volta.

- Si el pot és del mateix color que la fitxa, la fiquem al pot i el tornem a deixar al prestatge, girat, de manera que ara tothom vegi que el pot és ple i l'emoció que hi conté.
- Si el pot no és l'adient per guardar-hi aquella emoció, perquè és d'un altre color, tornem la fitxa al tauler i el pot al prestatge, tal com estava (amb el dibuix amagat).

- Si el pot mostra un garbuix de colors, el jugador ha d'intercanviar la posició de dos pots buits als prestatges, i després hi deixa el pot del garbuix, girat, de manera que tothom el pugui veure. Si durant la partida hi ha tres pots als prestatges que mostren un garbuix, el monstre de colors se'n va a dormir, encara confós, i haureu de tornar a començar.



alegria tristesa ràbia por calma

Exemple:

En Pau acaba el moviment del monstre a l'espai de color groc, que representa l'alegria. En Pau explica a la resta de jugadors que se sent feliç quan l'avi el ve a buscar a l'escola i li duu caramels. Ara pot agafar la fitxa de l'alegria i triar un pot per guardar-la. Gira el pot que ha triat: vaja, hi ha un garbuix! Torna el pot al prestatge, fent que mostri el garbuix; a més, canvia de lloc dos pots buits i deixa la fitxa de l'alegria un altre cop al tauler.

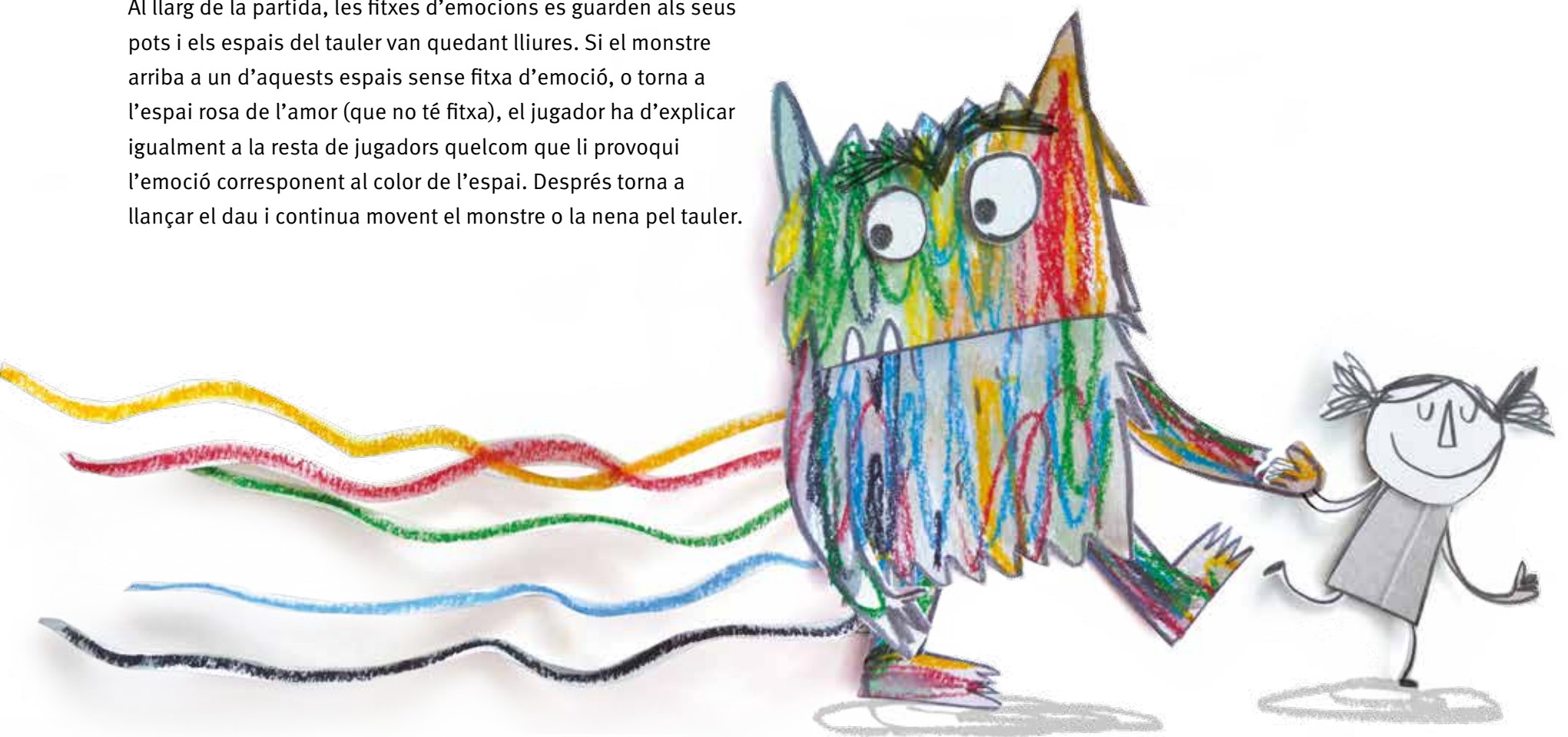
Si ho saben, la resta de jugadors pot ajudar el jugador que juga el seu torn a recordar quin és el pot correcte per guardar aquella emoció, però és el jugador que té el torn qui decideix finalment quin pot ha d'agafar. Un cop ha donat la volta al pot i ha comprovat si és correcte o no, el torn passa al jugador assegut a la seva esquerra, qui llança el dau i mou el monstre de colors o la nena.

ELS ESPAIS SENSE FITXA

Al llarg de la partida, les fitxes d'emocions es guarden als seus pots i els espais del tauler van quedant lliures. Si el monstre arriba a un d'aquests espais sense fitxa d'emoció, o torna a l'espai rosa de l'amor (que no té fitxa), el jugador ha d'explicar igualment a la resta de jugadors quelcom que li provoqui l'emoció corresponent al color de l'espai. Després torna a llançar el dau i continua movent el monstre o la nena pel tauler.

DEFENT ALS GARBUIXOS

La nena ajuda el monstre a no deixar-se endur pel seu garbuix d'emocions. Així, cada cop que el monstre de colors acabi el seu moviment al mateix espai que la nena, o quan aquesta es mogui fins a l'espai on és el monstre de colors (perquè així ho indica el dau), el jugador torna a donar la volta a un dels pots que mostri un garbuix, ocultant-lo. Si el monstre acaba el seu moviment a l'espai on és la nena, el jugador dona la volta a un pot de garbuix i llança el dau un altre cop. Si no hi ha cap garbuix a la vista, només torna a llançar el dau i llestos.



FINAL DE LA PARTIDA

Els jugadors guanyen si aconseguen que el monstre fiqui les cinc fitxes d'emocions als seus pots abans que apareguin TRES garbuixos als prestatges.

manual d'ús

per a famílies i educadors



Una part fonamental de la nostra educació i creixement com a persones és la capacitat de reconèixer i gestionar positivament les nostres emocions. Però molt sovint per als més petits esdevé difícil identificar-les i parlar d'elles pel fort component personal que tenen.

És per això que *El monstre de colors* és un molt bon recurs per treballar les pròpies emocions amb els infants. Gràcies al monstre, i amb l'objectiu d'ajudar-lo a desfer el seu garbuix, els nens i nenes poden reflexionar i compartir, de manera natural, què els provoca cada emoció.

Però com que tots els nens i nenes són únics i diferents, i vosaltres sou qui millor els coneixeu, us oferim un seguit de suggeriments perquè gaudiu del joc i en pugueu treure tot el suc possible.

COM ENS HEM SENTIT

El final de la partida és un bon moment per comentar amb els infants com s'han sentit mentre hi jugaven. Pregunteu-los si coneixen totes les emocions que sent el monstre o si, de vegades, les tenen barrejades; això permetrà que els infants es coneguin millor i, a nosaltres, en ajuda a saber què els agrada i què els preocupa.

PETITS MONSTRES

Als més menuts els pot costar parlar d'ells mateixos. En aquest cas, arribat el moment de dir què els provoca una determinada emoció, els podem suggerir que diguin perquè el monstre la sent. Per què creus que el monstre està enfadat?



ELS COLORS DEL NOSTRE DIA

Quan els nens s'hagin familiaritzat amb el món del monstre de colors, els colors ens poden servir per comentar amb ells com els ha anat el dia, de manera senzilla per als infants. També poden associar colors diferents a aquestes emocions i a altres de noves. Com ha estat el nostre dia? Blau o groc? Com ha estat, això?

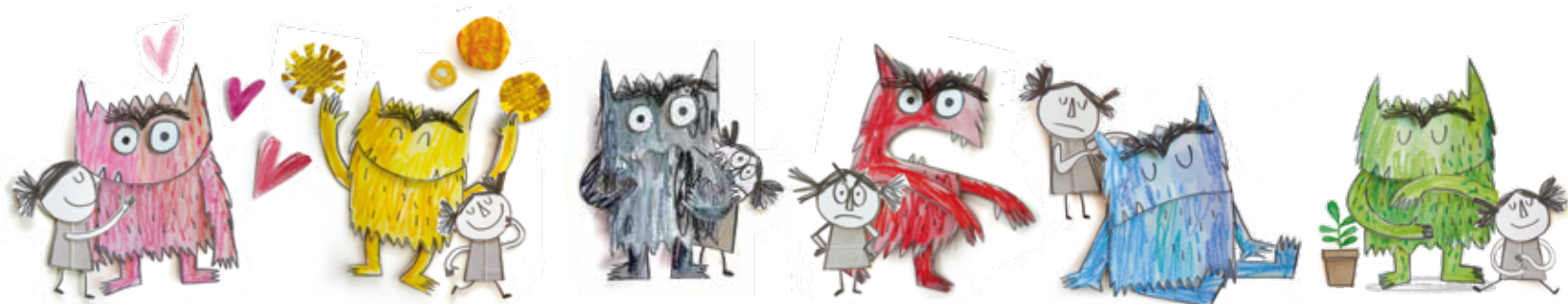


EL NOSTRE TAULER D'EMOCIONS

El monstre de colors ve amb un tauler ple de coses que l'espanten, li agraden, li fan por o el fan feliç, però tothom té el seu tauler d'emocions personals. Dibuixar amb els infants el seu tauler d'emocions o les seves fitxes personals és una bona manera de continuar compartint amb ells les seves emocions. N'hi ha de noves?



I avui com se sent el monstre?



amor alegria por ràbia tristesa calma

DEVIR

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

© Devir Iberia, S.L.

El monstre de colors © Anna Llenas. Basat en el llibre publicat per Editorial Flamboyant © 2012

Text i il·lustracions: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Autors: Josep Maria Allué i Dani Gómez © 2018. Disseny gràfic: © Anna Llenas.

Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque. Adaptació tècnica: Ceci RC. Edició: David Esbrí.