ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

1. Mokytoja įveda Karalių į grupę – pirštininę lėlę, kuri pasisveikina su vaikais ir pasidalina savo šiandienos emocija (pvz Šiandien aš labai liūdnas).

2. Kartu su mokytoja vaikai aptaria situaciją, kodėl karalius jaučiasi taip, ką jis galėjo patirti. Kaip jam padėti.

3. Vaikai sugalvoja istoriją arba mini spektaklėlį, kuriame Karalius išmoksta įveikti savo jausmą.

4. Žaidimas kartojamas su kita emocija.

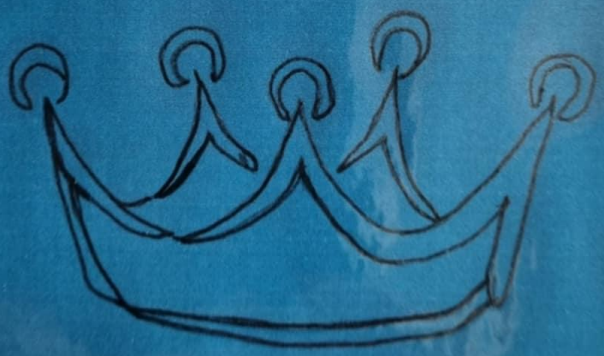
5. NAUDOTIS SITUACIJŲ KORTELĖMIS, IŠSITRAUKUS EMOCIJĄ.

„Situacijų kortelės Karaliui“:

1. „Karalius pametė savo karūną“.

- Kaip jis jaučiasi?

- Kaip galime jam padėti ją rasti arba nusiraminti?



2. „Karalius supyko, nes niekas jo neklausė“:

- Kodėl jis pyksta?

- Kas galėtų jam padėti?

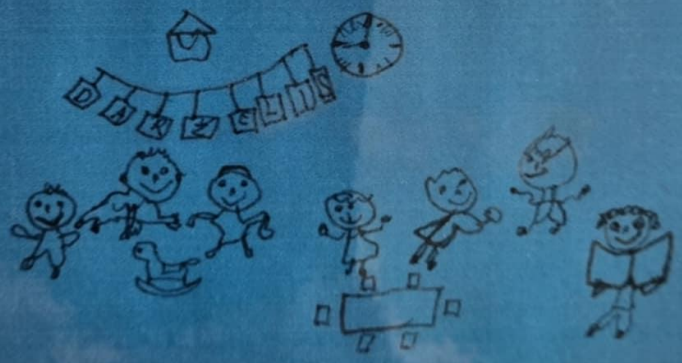
- Gal jis kažką pametė?



3. „Karalius bijo eiti į naują darželio grupę“:

-Kaip jam padėti įveikti baimę?

-Kas jam galėtų padėti jaustis saugiau?



4. „Karalius labai džiaugiasi, nes jo draugai jį pakvietė žaisti, draugauti ir linksmai leisti laiką:

- Kaip atpažinsime džiaugsmą?

- Kaip galime parodyti džiaugsmą kitiems?



5. „Karalius nuliūdo, nes draugas nesutiko dalintis savo pilimi“.

- Kaip jis galėtų pasikalbėti su savo draugu.

- Kaip draugas galėtų pasielgti kitą kartą?

- Ar reikėjo karaliui dėl to liūdėti?



6. „Karalius pamatė liūdną pilies sargybinį“:

- Kaip karalius galėtų paguosti savo pilies sargybinį?

- Kaip jūs paguodžiate draugą?



7. „Karalius pamiršo pasakyti „atsiprašau“ po to kai susipyko su kitos pilies karaliene“:

- Kodėl svarbu atsiprašyti?

- Kaip galėtume jam padėti tai padaryti?





