

Empati kostka vznikla jako doplněk k empati kartám - příběhovým kartám s obrázky, které interaktivně podporují děti v rozvoji emoční inteligence. Na kostce naleznete soubor šesti základních, tzv. univerzálních emocí dle P. Ekmana. Každá z těchto emocí má svoji škálu intenzity (např. obavy - strach - vyděšení), není nutné se tedy držet pouze základního pojmenování emoce.

Kostku lze využívat v kombinaci s kartami či úplně samostatně. Záleží jen na Vás, jakou aktivitu či hru si zvolíte nebo vymyslite. Pro inspiraci předkládáme několik osvědčených aktivit/her, které jsou vhodné pro děti školního a předškolního věku a rozvíjí děti v emoční a komunikační oblasti.
Další náměty na hry s empati kostkou naleznete na www.empatikarty.cz/kostka-hry.



1) Použití kostky s empati kartami

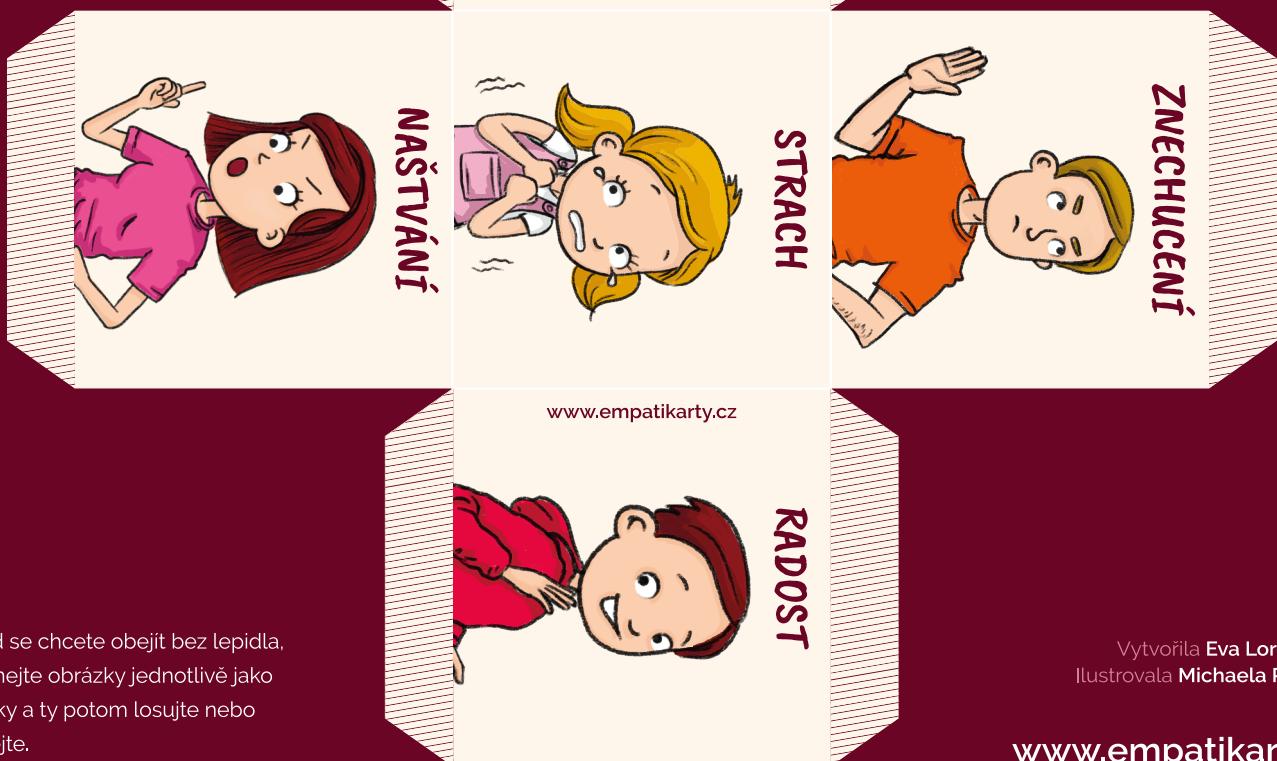
Především mladší děti ocení empati kostku při práci s empati kartami. Díky názornému zobrazení a popisu základních emocí na kostce mohou děti snadněji odpovídat na otázku, jak se cítí postavy příběhů na kartách. Rozšíří si slovní zásobu a pojmenování emocí pro ně bude doslova hmatatelné.

2) Ukaž, jak vypadáš, když cítíš...

Hráči jeden po druhém ukazují, jak se tváří, když cítí emoci, kterou hodili na kostce. Ostatní mohou buď hádat, jaký pocit spoluhráč předvádí nebo danou emoci předvést jako zrcadlo.

Hra je vhodná i pro nejmenší děti, dále na uvolnění atmosféry a nebo jen tak pro zábavu.

Lze hrát ve dvojicích, ve skupině, ve dvou skupinách sedících naproti sobě atd.



TIP:

Pokud se chcete obejít bez lepidla, vystříhejte obrázky jednotlivě jako kartičky a ty potom losujte nebo vybírejte.

3) Vymýšlení příběhů v menší skupince

Děti samy nebo s dospělými vymýslí libovolný příběh. Na začátku zvolí hlavního hrdinu a úvodní scénu, následně se děti ve vyprávění střídají.

První v řadě hodí kostkou, čímž zjistí, jak se právě cítí hlavní hrdina. Pak pokračuje ve vyprávění tak, aby se neslo v duchu zadané emoce hlavního hrdiny.

V každé situaci je možná každá emoce (uvědomit si to je konec konců záměrem této hry), někdy je jen třeba se více zamyslet nad přiléhavou reakcí postavy. Vhodné je používat přímou řeč hrdiny - třeba právě o tom, jak se cítí a co si myslí. Pokud se nedaří, ostatní hráči mohou pomoci.

Když hráč příběh posune o kousek dál, předává kostku dalšímu hráči, který pokračuje hodem kostkou a příběh dále rozvíjí.

Vytvořila Eva Lorencová
Ilustrovala Michaela Pešlová