

המשחק

בזקוק לשחק



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

מפלצת הצבעים

מפלצת הצבעים התעוררה מבולבלת בלי להבין למה.

כל הרגשות שלה מעורבבים, ועכשיו היא צריכה להפריד אותם ולשים כל רגש במקומו. האם תעזרו לה? כדי לעזור לה תצטרכו לחשוב על דברים שגורמים לכם להרגיש שמחים, עצובים, כועסים, מפוחדים או רגועים, ואז לספר לכולם מה הם הדברים האלו. עם העזרה שלכם ועזרה מחבריה, היא בטח תצליח במשימה!



מפלצת הצבעים הוא ספר ילדים שכתבה ואיירה אנה ינס. הסיפור עוזר לילדים צעירים מאוד (וגם לאלה שאינם כה צעירים) להיות מודעים לרגשות שלהם ולהתמודד איתם. עכשיו גם אתם יכולים ליהנות ממפלצת הצבעים במשחק של שיתוף פעולה.



גכזשה

1 לוח משחק

1 מפלצת הצבעים

1 ילדה

1 קובייה

8 צנצנות לשמירת הרגשות

2 מדפים עבור הצנצנות

5 מטבעות צבעוניים לרגשות



א'ק משחקים

הכנת המשחק

פתחו את לוח המשחק והניחו אותו על השולחן. הניחו את מטבעות הרגש כל אחד במקומו על הלוח בהתאם לצבעו, כשצד האיור גלוי. הניחו את מפלצת הצבעים ואת הילדה יחד בנקודת ההתחלה הוורודה. לבסוף, ערבבו את הצנצנות והניחו 4 מהן על כל מדף, כאשר הצד הפתוח מופנה כלפיכם והאיור שבחלק האחורי אינו נראה. הניחו את המדפים ואת הקובייה לצד לוח המשחק. השחקן הצעיר ביותר יתחיל ראשון ויטיל את הקובייה!

מהלך המשחק

הטילו את הקובייה ובצעו את המשימה בהתאם:

1 או 2 - השחקן יזיז את מפלצת הצבעים מספר צעדים כמספר שמראה הקובייה, בכיוון לפי בחירתו.

1 2

ספירלה - השחקן יזיז את מפלצת הצבעים לאיזה מקום שירצה על גבי הלוח.



ילדה - השחקן יזיז את הילדה לאותו מיקום שבו נמצאת מפלצת הצבעים.



מטרת המשחק

על השחקנים לשתף פעולה יחד על לוח המשחק, לאסוף את מטבעות הרגש ולהניח כל אחד מהם במקומו.





צ'הו' ההגש

- אם בצנצנת שהשחקן סובב יש צבעים מעורבים, עליו לשנות על המדפים מיקום של שתי צנצנות ריקות לפי בחירתו, ואז להחזיר את הצנצנת המעורבת למדף כשצד הצבע גלוי לעין. אם מגיעים למצב שבו שלוש צנצנות מציגות בו-זמנית צבעים מעורבים, מפלצת הצבעים תישאר מבולבלת ותלך לישון, ותצטרך להתחיל את המשחק מחדש.



כאשר מפלצת הצבעים נוחתת על אחד הצבעים שעליו מטבע רגש, השחקן שהזיז אותה צריך לומר לשחקנים האחרים משהו שגורם לו לחוש את הרגש התואם לצבע של אותו אזור. זה יכול להיות אירוע, זיכרון, חפץ או רגע בזמן. לאחר שהשחקן הסביר מה גורם לתחושה, הוא בוחר באחת הצנצנות שעל המדף ומסובב אותה:

- אם הצנצנת מראה את אותו צבע כמו המטבע, השחקן יכול להכניס את המטבע לתוך הצנצנת ולהחזיר את הצנצנת למדף כשהרגש שנמצא בתוכה גלוי לעין.

- אם הצנצנת שהשחקן סובב אינה מיועדת לרגש של המטבע - בעלת צבע שונה, הוא צריך להחזיר את המטבע ללוח, ולסובב בחזרה את הצנצנת על המדף כפי שהייתה מונחת קודם לכן (כשהפתח פונה קדימה).



מאמה



לצב



כלס



בחד



כזל

לדוגמה:

יוסי מעביר את מפלצת הצבעים לאזור הצהוב המסמל שמחה. יוסי מספר לשאר השחקנים שהוא שמח כשסבא שלו בא לאסוף אותו מבית הספר ומביא לו סוכריות. עכשיו הוא יכול לקחת את מטבע השמחה ולבחור צנצנת שלתוכה יכניס אותו. יוסי מסובב את אחת הצנצנות, אבל זו צנצנת של צבעים מעורבים. עליו להחזיר את הצנצנת למדף, כשצדה המראה את הצבעים המעורבים גלוי לעין. לאחר מכן עליו לשנות את מקומן של שתי צנצנות ריקות אקראיות, ולהחזיר את מטבע השמחה בחזרה אל הלוח. השחקנים האחרים יכולים לעזור לכל שחקן בתורו ולהזכיר לו איזו צנצנת היא המתאימה לרגש - אם הם יודעים היכן היא נמצאת. אך הבחירה הסופית של הצנצנת הנלקחת מהמדף היא תמיד בידי השחקן שזהו תורו. לאחר שבחר צנצנת וסובב אותה כדי לראות אם היא תואמת, תורו של השחקן מסתיים, והתור עובר לשחקן שלשמאלו - שקודם כול יטיל את הקובייה.

להיפטר מצנצנות עם צבעים מעורבים

הילדה מנסה למנוע את התגברות הרגשות המעורבים של מפלצת הצבעים. בכל פעם שמפלצת הצבעים נוחתת באזור של הילדה, או כשהילדה מגיעה לאזור שבו מפלצת הצבעים נמצאת לאחר הטלת הקובייה, השחקן יכול לסובב את אחת הצנצנות המציגות צבעים מעורבים כך שתהיה שוב מוסתרת. אם אין כלל צנצנת עם צבעים מעורבים גלויים לעין, השחקן פשוט מטיל שוב את הקובייה.

נחיתה במקום ריק על הלוח (ללא מטבע רגש)

במהלך המשחק, מטבעות הרגש יעברו לצנצנות התואמות שלהם, ומקומם על הלוח יישאר ריק. אם מפלצת הצבעים נוחתת על מקום בלוח שאין בו מטבע רגש (או על אזור האהבה הוורוד שאין לו מטבע תואם), השחקן עדיין צריך להסביר לאחרים מה גורם לו להרגיש את הרגש התואם את צבע האזור שעליו נחת על הלוח, ורק לאחר מכן השחקן יטיל שוב את הקובייה ויזיז את מפלצת הצבעים או את הילדה על גבי הלוח.



סיום המשחק

השחקנים מנצחים אם הצליחו לעזור למפלצת הצבעים להכניס את כל חמשת מטבעות הרגש לצנצנות התואמות שלהם לפני ששלוש צנצנות הצבעים המעורבים נחשפו על המדפים.

הצלת מהורים ולאנשי מקצוע



צבעי היום

ברגע שהילדים מכירים את עולם מפלצת הצבעים, הצבעים יכולים לשמש כלי לשיחה עם הילדים על החוויות היומיות שלהם בדרך שתהיה פשוטה עבורם. הם יכולים גם להתאים צבעים חדשים לרגשות חדשים. לדוגמה, "איך היה היום שלך? כחול או צהוב? מדוע?"



חלק מהותי מהחינוך ומהצמיחה שלנו כבני אדם הוא היכולת לזהות את הרגשות שלנו ולהתמודד איתם בצורה חיובית. עם זאת, ילדים צעירים מתקשים לעתים קרובות לזהות רגשות ולדבר עליהם בגלוי בגלל התחושות העזות שהם מעוררים. זו הסיבה שמפלצת הצבעים היא כלי טוב לעזור לילדים להתמודד עם הרגשות שלהם. מפלצת הצבעים חייבת להפריד בין רגשותיה המבולבלים, וכשהילדים עוזרים לה, הם מתבקשים להרהר במה שגורם לכל רגש ולחלוק את זה עם האחרים. מכיוון שכל ילד וילדה הם ייחודיים ושונים ואתם מכירים אותם בצורה הטובה ביותר, אנו מגישים לכם כאן כמה הצעות לגבי הדרכים ליהנות מהמשחק ולהפיק ממנו את המרב:

איך אנחנו מרגישים

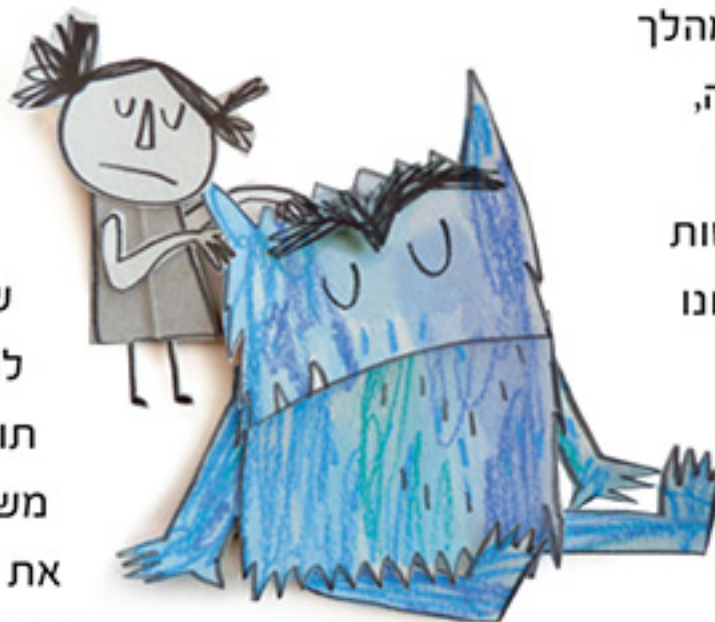
סיום המשחק הוא הזדמנות מצוינת לדבר עם הילדים על הרגשתם במהלך המשחק. שאלו אותם אם הם מכירים את כל הרגשות שהמפלצת חשה, ואם גם הם מרגישים לפעמים כאילו הרגשות שלהם מבולבלים. תוכלו לערב אותם בדיון בשאלה אם חשוב להיות מסוגלים להפריד בין הרגשות שלנו, וכיצד זה עוזר לילדים להבין את עצמם ולדעת טוב יותר מה אנחנו אוהבים ומה מדאיג אותנו.

מפלצות קטנות

לעתים קרובות קשה מאוד לילדים קטנים לדבר על עצמם. במקרה כזה, כאשר מגיע תורם להסביר מה גורם להם להרגיש רגש מסוים, אנחנו יכולים להציע להם במקום זה להסביר מדוע מפלצת הצבעים מרגישה ככה. לדוגמה, "מדוע אתה חושב שהמפלצת כועסת?"

לוח המשחקים הרגשי שלנו

לוח המשחק של מפלצת הצבעים מורכב מהדברים שמפחידים אותה ומהנים אותה, שגורמים לה לפחד ולשמוח; אבל לכולנו יש לוח משחק אישי של רגשות משלנו. תוכלו לצייר בשיתוף עם הילדים לוח משחק משלכם, או שכל שחקן יכין כרטיס משלו המתאר את הרגשות שלו כאמצעי להמשיך לחלוק רגשות. האם המשתתפים מכירים גם רגשות אחרים?



מה מרגישה היום מפלצת הצבעים?



אהבה

שמחה

בחדר

כלום

לצב

כחול

DEVIR

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



מיוצר בסין על ידי DEV. משווק בישראל
על ידי פוקסמיינד בע"מ. כפר ורדים, מרווה 12
ח.פ. 513226795, טלי 03-9092034
Made in China by DEV. Distributed in Israel
by FoxMind Ltd. Kfar Vradim, Marva 12
info@foxmind.co.il www.foxmind.co.il

© Devir Iberia, S.L.

The Color Monster is © Anna Llenas.

Texts and illustrations: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Game design: Josep Maria Allué and Dani Gómez © 2020. Graphic design: © Anna Llenas.

Translation and adaptation: Andy Campbell, Gracie Glowiak and William Niebling. Technical
adaptation: Ceci RC. Publisher: David Esbrí.