

o jogo de tabuleiro

O monstro das cores



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

O monstro das cores

O Monstro das Cores acordou confuso e não sabe bem porquê. Os seus sentimentos estão todos atrapalhados e agora vai ter que separar as emoções, arrumando-as no local certo. Será que pode ajudá-lo? Para o fazer, vai ter que pensar em coisas que o fazem feliz, triste, zangado, com medo ou calmo e, depois, dizer a todos o que essas coisas são. Com a sua ajuda, e a da sua pequena amiga, com certeza ele vai conseguir!



O Monstro das Cores é um livro infantil escrito e ilustrado por Anna Llenas. A sua estória ajuda crianças muito jovens (e até alguns de nós que já são mais velhos) a estarem cientes de como saber lidar com as emoções. E agora também vai poder apreciá-la na forma de um jogo cooperativo: o que está a segurar neste momento.



2-5



4+



20 min

Componentes

1 tabuleiro de jogo

1 Monstro das Cores

1 Menina

1 dado

8 frascos para guardar as emoções

2 prateleiras para os frascos

5 contadores de emoções



Como jogar?

PREPARAÇÃO DO JOGO

Abra o tabuleiro de jogo e coloque-o sobre a mesa. A seguir, ponha os contadores de emoções nos espaços das cores correspondentes no tabuleiro, com os desenhos virados para cima.


Coloque o Monstro das Cores e a Menina no espaço inicial cor-de-rosa. Por fim, embaralhe os frascos e ponha 4 em cada prateleira com a abertura (o buraco) virada para a frente, de modo a que o desenho da parte de trás não possa ser visto.


Coloque as prateleiras e o dado perto do tabuleiro de jogo. O jogador mais novo lança o dado e dá início à partida.

O TURNO DE UM JOGADOR

Durante o seu turno, o jogador lança o dado e leva a cabo a ação correspondente ao resultado:

1 2 1 ou 2 – O jogador move o Monstro das Cores pelo número de espaços mostrado no dado, na direção que desejar.

 ESPIRAL – O jogador move o Monstro das Cores para qualquer espaço no tabuleiro

 MENINA – O jogador move a Menina para o mesmo espaço do Monstro das Cores.

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores devem trabalhar em conjunto de modo a percorrer o tabuleiro para apanhar todos os contadores de emoções e arramá-los no lugar certo.



identificar



as emoções

Quando o Monstro das Cores termina o movimento num espaço onde existe um contador de emoções, o jogador que o moveu tem que dizer aos outros participantes qualquer coisa que o faça sentir a emoção correspondente à cor desse espaço. Pode ser um acontecimento, uma memória, um objeto ou um momento. Depois do jogador explicar o que causa o sentimento, ele escolhe um dos frascos na prateleira e vira-o.

- Se o frasco mostrar a mesma cor do contador, ele pode pôr o contador dentro do frasco e devolvê-lo à prateleira para que todos possam ver a emoção contida nele.
- Se o frasco não servir para conter a emoção por ter uma cor diferente, o jogador terá que devolver o contador ao tabuleiro e o frasco à prateleira, na sua posição original (com a abertura virada para a frente).



felicidade

tristeza

raiva

medo

calma

Exemplo de jogo:

O Paulo move o Monstro das Cores para o espaço amarelo, que significa felicidade. O Paulo explica aos outros que se sentiu feliz quando o seu avô o foi buscar à escola e lhe levou uns doces. Agora ele pode apanhar o contador de felicidade e escolher um frasco para o guardar. Ele vira um dos frascos, mas é um multicolorido. Vai ter que o devolver à prateleira, mas com o lado das cores virado para fora. A seguir, ele troca a posição de dois dos frascos vazios e volta a pôr o contador de felicidade no tabuleiro. Os outros jogadores podem ajudar o que está no seu turno dizendo-lhe qual é o frasco certo para a emoção, se souberem onde está. No entanto, o jogador cujo turno está a decorrer tem sempre a última palavra sobre o frasco que vai tirar da prateleira. Depois de escolher e virar um frasco para ver se é compatível, o turno do jogador acaba e o que está à sua esquerda começa o seu ao lançar o dado.



ELIMINAR OS FRASCOS MULTICOLORIDOS

A Menina vai tentar fazer com que o Monstro das Cores não fique sobrecarregado com as suas emoções atrapalhadas. Depois do lançamento do dado, cada vez que o Monstro parar no mesmo espaço que a Menina ou vice-versa, o jogador pode virar um dos frascos que está a mostrar a mistura de cores para que volte a ficar escondida. Se não houver um frasco multicolorido à vista, o jogador lança o dado e move outra vez.

ESPAÇOS SEM NENHUM CONTADOR

Ao longo do jogo, os contadores de emoções vão sendo arrumados nos frascos correspondentes, deixando vazios os espaços que ocupavam no tabuleiro. Se o Monstro das Cores parar num espaço onde não haja um contador de emoções (ou se parar no espaço cor-de-rosa do amor, que não tem um contador correspondente), o jogador ainda tem que explicar aos outros o que o faz sentir a emoção respectiva à cor desse espaço e depois volta a lançar o dado para mover o Monstro das Cores ou a Menina pelo tabuleiro.



FIM DO JOGO

Os jogadores ganham quando conseguem ajudar o Monstro das Cores a arrumar todos os cinco contadores de emoções nos frascos correspondentes antes dos TRÊS frascos multicoloridos ficarem visíveis nas prateleiras.

sugestões para os pais e profissionais



Uma parte fundamental da nossa educação e crescimento como pessoas é a habilidade de identificar e lidar com as emoções de uma maneira positiva. No entanto, é frequente que as crianças mais pequenas tenham dificuldade em identificar e falar sobre elas devido aos fortes sentimentos que evocam.

É por isso que *O Monstro das Cores* é uma boa ferramenta para ajudá-las com as próprias emoções. Ele deve separar as suas emoções confusas, e ao ajudá-lo, as crianças são naturalmente capazes de refletir sobre o que causa cada emoção e compartilhar isso com as outras. Como cada criança é completamente diferente e única, e os pais são os que as conhecem melhor, oferecemos as seguintes sugestões sobre maneiras de aproveitar o jogo e tirar o máximo proveito dele:

COMO NOS SENTIMOS

Quando o jogo acabar, será um excelente momento para falar com as crianças sobre como se sentiram durante o mesmo. Pergunte-lhes se conhecem todas as emoções que o monstro sente e se, às vezes, também sentem que as próprias emoções estão atrapalhadas. Pode envolvê-los numa discussão sobre se é importante serem capazes de separar os sentimentos deles e como isso ajuda as crianças a se compreenderem e a conhecer melhor o que gostamos e o que nos preocupa.

PEQUENOS MONSTROS

Muitas vezes é difícil fazer com que as crianças muito pequenas falem sobre si mesmas. Se este for o caso, quando for a vez de elas explicarem o que as fazem sentir uma certa emoção, podemos sugerir que expliquem porque é que o Monstro das Cores se sente dessa maneira. Por exemplo: “Porque que pensa que o Monstro está zangado?”



CORES DO DIA

Assim que as crianças se familiarizarem com o mundo do *Monstro das Cores*, as cores poderão ser usadas para falar com elas sobre como passaram o dia, de uma maneira simples. Elas também podem combinar novas cores com novos sentimentos. Por exemplo: “Como é que foi o teu dia? Azul ou amarelo? Porquê?”

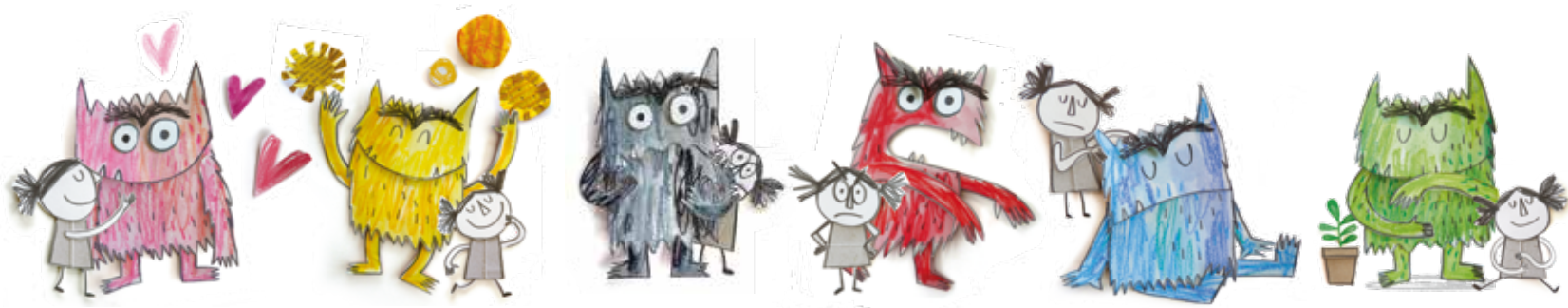
TABULEIRO DAS NOSSAS EMOÇÕES



O Monstro das Cores é jogado num tabuleiro feito das coisas que o assustam e que lhe agradam, que o fazem ter medo e que o fazem feliz; mas todos têm o próprio tabuleiro de emoções. Trabalhando com as crianças, podem desenhar juntos o tabuleiro de jogo. Ou cada jogador pode criar o seu próprio cartão, descrevendo as suas emoções de maneira a continuar a partilhar sentimentos. Será que conhecem mais algum?



Como é que
o monstro das cores
se sente hoje?



amado feliz medo raiva triste calmo

DEVIR

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

© Devir Iberia, S.L.

Anna Llenas detém os direitos de autor de *O Monstro das Cores*.

Texto e ilustrações: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Desenho do jogo: Josep Maria Allué i Dani Gómez © 2018. Desenho gráfico: © Anna Llenas.

Tradução e adaptação: Rui Ferrão e Marcelo Fernandes. Adaptação técnica: Ceci RC. Edição: David Esbrí.