



Χαρά

Λύπη

Θυμό

Ντροπή

Έκπληξη

Φόβο

Πόνο

Βαρεμάρα

Αηδία



Χαρά

Λύπη

Θυμό

Ντροπή

Έκπληξη

Φόβο

Πόνο

Βαρεμάρα

Αηδία



Οδηγίες για τη δημιουργία του παιχνιδιού.

1. Τα παιδιά ζωγραφίζουν τα παρακάτω συναισθήματα **διπλά**, δηλαδή σε δύο κάρτες.

Έτσι θα έχουμε

- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν χαρά
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν λύπη
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν θυμό
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν ντροπή
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν έκπληξη
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν φόβο
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν πόνο
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν βαρεμάρα
- 2 κάρτες με φατσούλες που θα δείχνουν αηδία

2. Κόβουμε και πλαστικοποιούμε τις κάρτες που δημιουργήθηκαν και ξεκινάμε το παιχνίδι.

Οδηγίες για το παιχνίδι (2 παίκτες)

1. Ανακατεύουμε καλά τις κάρτες.
2. Ο κάθε παίκτης παίρνει 5 κάρτες στο χέρι. Οι υπόλοιπες κάρτες μένουν ανάποδα σε πακέτο.
3. Ο μικρότερος παίκτης ξεκινάει πρώτος.
4. Από τις 5 κάρτες που έχουν στο χέρι οι παίκτες, τοποθετούν δίπλα τους φανερά, εάν έχουν, το ζευγάρι ή τα ζευγάρια των ίδιων καρτών που τους έτυχαν.
5. Ξεκινάει ο πρώτος παίκτης, ζητώντας από τον δεύτερο μία κάρτα με ένα συγκεκριμένο συναίσθημα. Για παράδειγμα: «Έχεις κάρτα με χαρούμενο προσωπάκι;»
6. Εάν **έχει** ο δεύτερος παίκτης την κάρτα, την δίνει στον πρώτο παίκτη και αυτός την κάνει ζευγαράκι με την κάρτα του. Μετά βάζει το ζευγαράκι που έκανε, φανερά, στην άκρη.
7. Εάν **δεν έχει** ο δεύτερος παίκτης την κάρτα, τότε ο πρώτος παίκτης παίρνει μία κάρτα από το πακέτο. Σε περίπτωση που πάλι κάνει ζευγαράκι με μία από τις κάρτες του, τις βάζει πάλι φανερά στην άκρη και παίζει ο δεύτερος παίκτης.
8. Είναι η σειρά του δεύτερου παίκτη, ο οποίος κάνει ακριβώς τα ίδια με τον πρώτο. Ζητάει, δηλαδή, μία κάρτα με ένα συγκεκριμένο συναίσθημα. Εάν, **κάνει ζευγαράκι**, την βάζει φανερά στην άκρη. Εάν **δεν κάνει ζευγαράκι** παίρνει μία από τις κάρτες που βρίσκονται στο πακέτο.
9. **Κάθε φορά πρέπει ο παίκτης να παίρνει μία κάρτα ή από τον αντίπαλο ή από το πακέτο.**
10. Νικητής είναι ο παίκτης που κατάφερε να μαζέψει τα περισσότερα ζευγαράκια καρτών ή αυτός που κατάφερε να ξεφορτωθεί όλες τις κάρτες του και έκανε τουλάχιστον τρία ζευγαράκια.



I would really like to express my appreciation and gratitude to **Mel** who's the creator of



and to **Laura** who's the creator of



I am pretty sure that my work wouldn't be the same, if such inspiring people didn't exist. If you want your work to be more appealing to your students visit:

Graphics From the
Pond <http://frompond.blogspot.com> and
<http://www.mycutegraphics.com/>



Ανοιχτές Τάξεις

Graphic design by <http://logomakr.com>.

Ανοιχτές Τάξεις

Επικοινωνία:

<http://anoixtestaxeis.weebly.com/>

Mail: anoixtestaxeis@gmail.com

FB:

<https://www.facebook.com/anoixtestaxeis/>

Utube:

https://www.youtube.com/channel/UCLsSSekq34PbFIa4n_qtjQ