

Das Farbenmonster

Das Spiel voller Gefühle



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

Das Farbenmonster

Als das Farbenmonster aufwacht, ist es sehr verwirrt und weiß nicht, warum. All seine Gefühle sind durcheinandergeraten! Jetzt möchte es sie erst mal sortieren und jedes wieder dorthin aufräumen, wo es hingehört. Möchtest du dem Farbenmonster dabei helfen?

Dazu musst du ganz einfach darüber nachdenken und den anderen erzählen, wann du dich freust, was dich traurig oder wütend macht oder in welchen Situationen du Angst hast oder ganz gelassen bist. Mit deiner Hilfe und der Hilfe der kleinen Freundin des Monsters wird es ihm bestimmt gelingen, seine Gefühle wieder in den Griff zu bekommen!



Das Farbenmonster ist ein Kinderbuch, geschrieben und illustriert von Anna Llenas. Ihre Geschichte hilft kleinen Kindern (und auch denjenigen unter uns, die nicht mehr ganz so klein sind), sich ihrer Gefühle bewusst zu werden und mit ihnen umzugehen. Das Buch könnt ihr nun auch in Form dieses kooperativen Spiels erleben.



2-5



4+



20 min

Inhalt

1 Spielplan

1 Farbenmonster

1 Mädchen

1 Würfel

8 Gläser für die Gefühle

2 Regale für die Gläser

5 Gefühlsplättchen



Spielablauf



SO WIRD DAS SPIEL AUFGEBAUT

Legt den **Spielplan** aufgefaltet auf den Tisch. Legt anschließend jedes **Gefühlsplättchen** auf das passende Spielplanfeld mit derselben Farbe. Die Bilder der Plättchen zeigen dabei nach oben. Stellt das **Farbenmonster** und das **Mädchen** zusammen auf das rosafarbene Startfeld.

Legt den **Würfel** bereit und stellt die **Regale** neben den Spielplan. Mischt nun die Gläser so, dass ihr nur die Seite mit den Löchern seht. Stellt jeweils 4 Gläser auf jedes Regal, so dass die Löcher zu euch zeigen und ihr die Rückseite nicht sehen könnt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Würfel.

EIN SPIELZUG

In deinem Zug würfelst du mit dem Würfel und führst die gewürfelte Aktion aus:

- 1 2 1 ODER 2 – Bewege das Farbenmonster so viele Felder, wie der Würfel zeigt. Die Richtung darfst du dir aussuchen.
-  SPIRALE – Stelle das Farbenmonster auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan.
-  MÄDCHEN – Stelle das Mädchen auf dasselbe Feld wie das Farbenmonster.

ZIEL DES SPIELS

Spielt alle zusammen und bewegt die Figuren auf dem Plan, um alle Gefühlsplättchen einzusammeln und in das passende Glas zu füllen.



Die Gefühle



erkennen

Beendest du die Bewegung des Farbenmonsters auf einem Feld mit einem Gefühlsplättchen? Dann musst du den anderen Spielern erzählen, wann du schon mal dieses Gefühl hattest, das zu der Farbe des Feldes passt. Das kann ein Ereignis, eine Erinnerung, ein Gegenstand oder auch eine Situation sein. Nachdem du deinen Mitspielern erklärt hast, wann und warum du dieses Gefühl hattest, suchst du dir ein Glas vom Regal aus und drehst es um:

- Hat das Glas **dieselbe Farbe** wie das Gefühlsplättchen, steckst du das Plättchen in das Glas und stellst es wieder auf das Regal, so dass jeder nun das Gefühl sehen kann.
- Hat das Glas **nicht dieselbe Farbe** wie das Gefühlsplättchen, passt das Plättchen leider nicht in dieses Glas. Lege das Plättchen wieder auf den Spielplan zurück und stelle das Glas wieder auf das Regal (das Loch muss sichtbar sein).

- Ist das **Glas bunt** (= viele verwirrte Gefühle), musst du zwei leere Gläser deiner Wahl auf den Regalen vertauschen. Anschließend stellst du das bunte Glas mit der bunten Seite nach vorne wieder auf das Regal, so dass es jeder sehen kann. Sind zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel drei bunte Gläser zu sehen, ist das Farbenmonster endgültig verwirrt und geht ins Bett. Ihr habt es dann leider nicht geschafft, dem Farbenmonster zu helfen, und dürft eine neue Partie beginnen.



Freude



Traurigkeit



Wut



Angst



Gelassenheit

Beispiel einer Spielrunde: Paul bewegt das Farbenmonster auf das gelbe Feld, das für „Freude“ steht. Er erzählt den anderen Spielern, dass er sich gefreut hat, als sein Großvater ihn von der Schule abholt und ihm Süßigkeiten mitgebracht hat. Anschließend nimmt er das Plättchen „Freude“ und sucht sich ein Glas aus, in das er das Plättchen hineinlegen möchte. Er dreht das Glas um, aber es zeigt leider nicht Gelb, sondern verschiedene Farben. Jetzt muss er das Glas wieder zurück auf das Regal stellen, so dass die bunte Seite sichtbar ist. Anschließend vertauscht er zwei beliebige leere Gläser und legt das Plättchen „Freude“ wieder zurück auf das passende Feld auf dem Spielplan. Die anderen Spieler können dem Spieler, der an der Reihe ist, dabei helfen, das richtige Glas auszuwählen, wenn sie wissen, wo es sich befindet. Die letzte Entscheidung hat aber immer der Spieler, der an der Reihe ist. Nachdem der Spieler an der Reihe ein Glas ausgewählt und nachgeschaut hat, ob die Farbe übereinstimmt, endet sein Zug. Nun ist der Spieler links von ihm an der Reihe und würfelt mit dem Würfel.



DIE BUNTEN GLÄSER LOSWERDEN

Das Mädchen versucht dem Farbenmonster dabei zu helfen, dass es nicht von seinen Gefühlen überwältigt wird. Jedes Mal, wenn das Farbenmonster nach einem Würfelwurf auf demselben Feld wie das Mädchen landet oder wenn das Mädchen auf demselben Feld wie das Farbenmonster landet, kann der Spieler ein buntes Glas umdrehen, so dass die Farben wieder versteckt sind. Falls kein buntes Glas sichtbar ist, ist der Spieler noch einmal an der Reihe.

FELDER OHNE PLÄTTCHEN

Im Laufe des Spiels werden sich immer mehr Gefühlsplättchen in ihren passenden Gläsern befinden und die Felder auf dem Spielplan werden leer sein. Kommt das Farbenmonster auf ein Feld ohne Gefühlsplättchen (oder landet es auf dem rosafarbenen Feld der Liebe, für das es kein passendes Gefühlsplättchen gibt), muss der Spieler seinen Mitspielern trotzdem von einer Situation erzählen, in der er dieses Gefühl schon einmal hatte. Anschließend würfelt er noch einmal, setzt das Farbenmonster oder das Mädchen weiter und führt den Zug zu Ende aus wie beschrieben.



ENDE DES SPIELS

Die Spieler gewinnen gemeinsam, wenn sie es geschafft haben, dem Farbenmonster zu helfen und alle fünf Gefühlsplättchen in die passenden Gläser einzufüllen, bevor drei bunte Gläser sichtbar auf den Regalen stehen.

Vorschläge für Eltern und Pädagogen



Ein fundamentaler Teil unserer Erziehung und Entwicklung als Menschen ist die Fähigkeit, Gefühle zu erkennen und mit ihnen in einer positiven Art und Weise umzugehen. Allerdings ist es für Kinder oft schwierig, Gefühle zu identifizieren und über sie zu sprechen, wegen der starken Gefühle, die sie auslösen. Darum ist

Das Farbenmonster ein gutes Instrument, um Kindern

dabei zu helfen, mit ihren Gefühlen umzugehen. Das Farbenmonster muss seine verwirrten Gefühle sortieren. Indem die Kinder ihm dabei helfen, sind sie in der Lage, zu überlegen, welches Gefühl wodurch verursacht wird, und dies auch den anderen mitzuteilen. Da jeder Junge und jedes Mädchen einzigartig und anders ist und Sie sie am besten kennen, bieten wir folgende Vorschläge an, um viel Spaß mit dem Spiel zu haben und das Beste aus ihm herauszuholen:

WIE WIR UNS GEFÜHLT HABEN

Wenn das Spiel vorüber ist, ist dies ein guter Zeitpunkt, um mit den Kindern darüber zu sprechen, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben. Fragen Sie sie, ob sie alle Gefühle kennen, die das Monster fühlt, und ob sie manchmal auch das Gefühl haben, ihre eigenen Gefühle nicht richtig zuordnen zu können. Sie können mit ihnen darüber reden, ob es wichtig ist, seine eigenen Gefühle einordnen zu können und wie es Menschen dabei hilft, sich selbst zu verstehen und besser zu wissen, was ihnen gefällt und was nicht.

KLEINE MONSTER

Für kleine Kinder ist es oft schwer, über sich selbst zu sprechen. Wenn dies der Fall ist und die Kinder an der Reihe sind, zu erklären, wann sie das im Spiel gefragte Gefühl hatten, können die Kinder stattdessen erklären, warum das Farbenmonster dieses Gefühl hat. Zum Beispiel: „Warum, glaubst du, ist das Farbenmonster wütend?“



FARBEN DES TAGES

Wenn die Kinder bereits mit der Welt des Farbenmonsters vertraut sind, können die Farben auch dafür verwendet werden, um mit den Kindern darüber zu sprechen, wie ihr Tag war. Sie können sich auch neue Farben ausdenken und mit neuen Gefühlen verknüpfen. Zum Beispiel: „Wie war dein Tag? Eher blau oder gelb? Warum?“



UNSER EIGENER GEFÜHLSPIELPLAN

Das Farbenmonster wird mit einem Spielplan gespielt, der aus Dingen besteht, die das Farbenmonster ängstigen und die es fröhlich machen; aber jeder hat seinen eigenen Gefühlsspielplan. Bei der Arbeit mit Kindern können Sie auch einen eigenen Spielplan zusammen mit den Kindern entwerfen. Außerdem kann jeder Spieler auch eine eigene Karte entwerfen, die seine Gefühle beschreibt, als Möglichkeit, weitere Gefühle mitzuteilen. Vielleicht kennen sie noch weitere Gefühle?

Wie fühlt sich das Farbenmonster heute?



Liebe Freude Angst Wut Traurigkeit Gelassenheit

DEVIR

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

© Devir Iberia, S.L.

Das Farbenmonster ist © Anna Llenas.

Text und Illustration: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com

Spieldesign: Josep Maria Allué und Dani Gómez © 2018. Grafikdesign: © Anna Llenas.

Deutsche Übersetzung: Tina Landwehr. Technische Adaption: Ceci RC. Publisher: David Esbrí.



ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY
www.hutter-trade.com

