

# Het Kleurenmonster

Het Kleurenmonster wordt verward wakker en weet niet waarom.

Zijn emoties zijn in de war, hij moet ze nu sorteren en een eigen plekje geven.

Kun jij hem helpen?

Daarvoor moet je nadenken over dingen die je blij, verdrietig, kalm, boos of bang maken, en vertellen wat deze dingen zijn.

Met jouw hulp, en de hulp van zijn vriendinnetje, zal hij ongetwijfeld slagen!



**De kleur van emoties** (Het Kleurenmonster)

is een kinderboek geschreven en geïllustreerd door Anna Llenas. Het verhaal helpt zeer jonge kinderen (en zelfs sommigen onder ons die niet zo jong zijn) hun emoties te herkennen en te beheersen. En nu, kan dit ook in de vorm van een coöperatief spel : dat wat u nu in handen heeft.



# inhoud

1 Spelbord

1 Kleurenmonster (figuur)

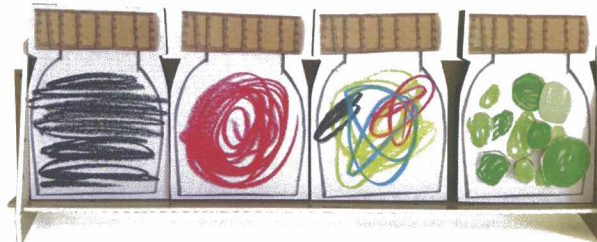
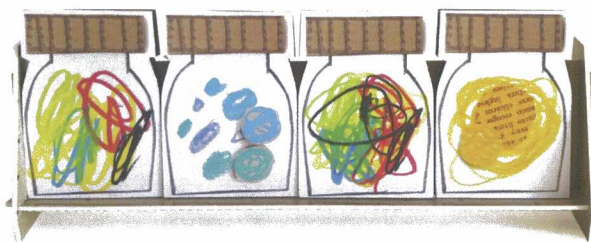
1 Meisje (figuur)

1 Dobbelsteen

8 Potten (om emoties op te ruimen)

2 Schappen (voor de potten)

5 Emotietokens





# spelverloop

## OPSTELLING

Vouw het spelbord open en plaats deze op de tafel. Plaats vervolgens de emotietokens op de overeenkomstige kleur op het spelbord, met de tekening op de zichtbare zijde. Plaats het kleurenmonster en het kleine meisje samen op het roze startgebied. Meng tot slot de potten en plaats er 4 op elk schap, de opening (het gat) aan de voorzijde zodat de tekening op de achterzijde niet zichtbaar is. Plaats de schappen en de dobbelsteen naast het spelbord. De jongste speler start door de dobbelsteen te gooien!

## RONDE VAN EEN SPELER

Tijdens zijn beurt gooit een speler de dobbelsteen en voert hij de actie die uit die overeenkomt met het resultaat:

- 1 2** 1-2: de speler verplaatst het Kleurenmonster het aantal vakken aangegeven door de dobbelsteen, in de richting van zijn keuze.
-  SPIRAAL: de speler verplaatst het Kleurenmonster naar een willekeurig vak op het bord.
-  MEISJE: de speler brengt het meisje naar het vak waar het Kleurenmonster zich bevindt.

## DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten samenwerken om alle emotietokens op de juiste plaats te krijgen.



# de emoties

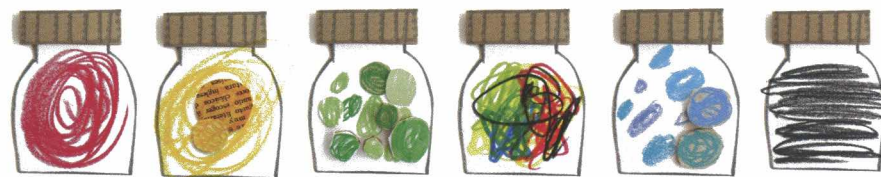


# identificeren

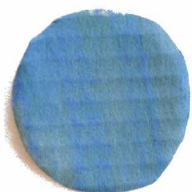
Wanneer het kleurenmonster zijn beweging beëindigt op een vak met een emotietoken, moet de speler die het monster verplaatst heeft aan de andere spelers iets vertellen dat overeenkomt met de emotie van de betreffende kleur. Het kan een gebeurtenis zijn, een herinnering, een voorwerp of een bepaald moment, een enkel woord of een lange zin. Nadat de speler heeft verteld wat deze emotie bij hem teweegbrengt, kiest hij een pot op een schap en draait deze om:

- **Indien de pot dezelfde kleur heeft als het emotietoken**, plaatst hij de emotie in de pot en daarna de pot terug op het schap zodat iedereen kan zien welke emotie de pot bevat.
- **Indien de pot de emotie niet kan bevatten vanwege een verschillende kleur**, moet de speler het emotietoken terug op het spelbord plaatsen en de pot terug op het schap zetten met de opening naar voren.

- **Indien de pot een mengeling van alle kleuren heeft**, moet de speler twee lege potten kiezen en deze van positie ruilen, daarna mag de pot met verschillende kleuren zichtbaar teruggeplaatst worden. **Indien drie veelkleurige potten zichtbaar zijn, gaat het Kleurenmonster naar bed met zijn emoties in de war, en begint het spel opnieuw.**



Nadat een pot is gekozen en gedraaid om te zien of de kleur overeenkomt, eindigt de beurt van de speler en begint de speler links van hem zijn beurt door de dobbelsteen te werpen.



geluk

verdriet

boosheid

angst

Kalmte

## Voorbeeld van een ronde :

Paul verplaatst het kleurenmonster naar het gele vak, dat vreugde vertegenwoordigt. Paul vertelt de andere spelers dat hij zich gelukkig voelde toen zijn grootvader hem op school kwam ophalen en snoepjes meebracht. Hij neemt het emotietoken van vreugde en kiest een pot waar hij de emotie in wil opbergen. Paul draait een pot om, maar het is een veelkleurige pot. Hij moet deze op de plank laten met de gekleurde zijde zichtbaar. Daarna ruilt hij de positie van twee potten, en plaatst hij het gele emotietoken terug op het spelbord.

De andere spelers kunnen de speler die aan de beurt is helpen door aan te geven welke de juiste pot is, als ze het weten. De finale beslissing om de pot te kiezen blijft bij de speler wiens beurt het is.

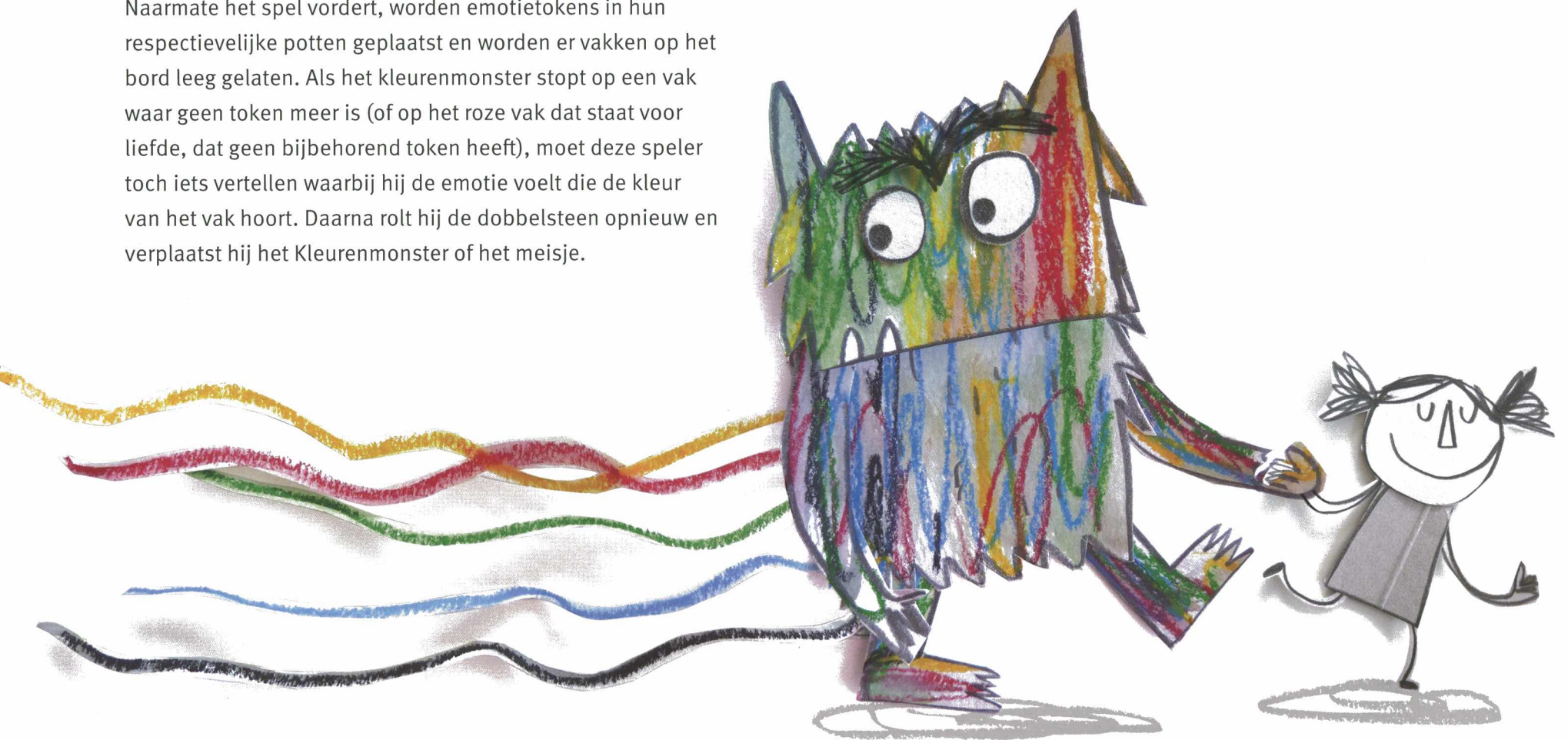


## HET MEISJE

Het meisje probeert ervoor te zorgen dat het Kleurenmonster niet wordt overweldigd door zijn verwarde emoties. Wanneer het Kleurenmonster op hetzelfde vak stopt als het meisje, of wanneer het meisje zich bij hem voegt, kan de speler een meerkleurige pot terug omdraaien, zodat deze opnieuw verborgen is. Als er geen meerkleurige pot zichtbaar is, mag de speler de dobbelstenen rollen en opnieuw spelen.

## VAKKEN ZONDER EMOTIETOKEN

Naarmate het spel vordert, worden emotietokens in hun respectievelijke potten geplaatst en worden er vakken op het bord leeg gelaten. Als het kleurenmonster stopt op een vak waar geen token meer is (of op het roze vak dat staat voor liefde, dat geen bijbehorend token heeft), moet deze speler toch iets vertellen waarbij hij de emotie voelt die de kleur van het vak hoort. Daarna rolt hij de dobbelsteen opnieuw en verplaatst hij het Kleurenmonster of het meisje.



## EINDE VAN HET SPEL

Spelers winnen als ze erin slagen om de vijf emotietokens in hun respectievelijke potten te plaatsen voordat DRIE meerkleurige potten zichtbaar worden geplaatst.

# suggesties voor ouders en professionals



Een fundamenteel aspect van onze opleiding en ontwikkeling als individu is ons vermogen om onze emoties op een positieve manier te identificeren en te beheren. Heel vaak vinden jonge kinderen het echter moeilijk om emoties te herkennen en erover te praten omdat het zeer sterke emoties zijn.

Dat is de reden waarom het Kleurenmonster een geweldig hulpmiddel is om kinderen te helpen aan hun emoties te werken. Het Kleurenmonster moet zijn gemengde gevoelens scheiden en door hem te helpen kunnen de kinderen nadenken over de oorzaken van elke emotie en deze delen met anderen. Omdat elke kind uniek is en u degene bent die hen het beste kent, bieden we de volgende suggesties aan om van het spel te genieten en er het beste van te maken:

## WAT HEBBEN WE GEVOELD?

Zodra het spel voorbij is, heeft u een geweldige kans om met de kinderen te praten over hoe ze zich voelden tijdens het spelen. Vraag hen of ze alle emoties kennen die het Monster voelt, en of het hen ook overkomt om hun eigen emoties allemaal in de war te hebben. U kunt ze naar een grote discussie leiden over het belang van emoties scheiden, hoe het ze kan helpen zichzelf te begrijpen en te weten waar ze van houden en waar ze zich zorgen over maken.

## KLEINE MONSTERS

Zeer jonge kinderen vinden het vaak moeilijk om over zichzelf te praten. Als dit het geval is, wanneer het hun beurt is om uit te leggen wat de emotie hen laat voelen, kunt u in plaats daarvan suggereren dat ze uitleggen waarom het kleurenmonster zich zo voelt. Bijvoorbeeld: "Waarom is het Monster boos, denk je?"



## KLEUREN VAN DE DAG

Zodra kinderen bekend raken met de wereld van het Kleurenmonster, kunnen kleuren worden gebruikt om te vertellen over hun dag, op een manier die voor hen eenvoudig is. Ze kunnen ook nieuwe kleuren associëren met nieuwe emoties. Bijvoorbeeld: "Hoe was je dag? Liever blauw of geel? Waarom?"

## EEN SPELBORD VOOR ONZE EIGEN EMOTIES



Het Kleurenmonster wordt gespeeld op een spelbord dat emoties voorstelt die hem bang maken, blij maken, verdrietig maken of kalmeren ... Maar elke persoon heeft zijn eigen emoties. U kunt met kinderen samen werken om een persoonlijk spelbord samen te stellen, of elke speler kan een eigen kaart maken die hun emoties beschrijft - een manier om hun gevoelens te blijven delen. Kennen ze andere emoties?

# Hoe voelt het Kleurenmonster zich vandaag?



liefde geluk angst boosheid verdriet Kalmte

**DEVIR**

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

© Devir Iberia, S.L.

*Het Kleurenmonster* © Anna Llenas.

Teksten en illustraties : © Anna Llenas 2012 [www.annallenas.com](http://www.annallenas.com)

Ontwerp : Josep Maria Allué and Dani Gómez © 2018. Graphic design: © Anna Llenas.

Vertaling naar het Nederlands : Jessica Prins en Sanne Stockbroekx. Technische Aanpassing : Ceci RC.

Uitgever: David Esbrí.

ASMODEE GROUP  
18 rue Jacqueline Auriol  
78280 Guyancourt  
FRANCE

