**Eläinten tunnemetsästys- peli**

**SISÄLTÖ:**24kpl kortteja, jotka sisältävät neljän eri eläimen kuusi erilaista tunnetilaa. (Iloinen, surullinen, vihainen, väsynyt, leikkisä & yllättynyt)  
12kpl tunnetehtäväkortteja.  
8kpl pelialustoja (Kuvallisia alustoja suositellaan 3-4 -vuotiaille ja ruudukollisia yli 5-vuotiaille.)

***Peli on suositeltu 2-4 pelaajalle*** *(jos peliä pelaa alle 4hlö, on suositeltavaa poistaa pelistä esim. kaikkien eläinten jokin tunne/jotkin tunteet 🡪 muuten peli saattaa venyä liian pitkäksi)****.   
Pelin tavoitteena on kehittää päiväkoti-ikäisten lasten tunne- ja mielenterveystaitoja.   
Peli soveltuu käytettäväksi kotona ja päiväkodissa.*HUOM!** *Korttien laminointia suositellaan kestävyyden takaamiseksi.* *Tunnetehtäväkorttien tehtäviä ei ole pakko suorittaa, jos se tuntuu pelaajasta liian epämukavalta.*

**SÄÄNNÖT:**

**Pelien soveltaminen eri ikäisille:**  
Tunnetehtäväkorteissa on vaihtoehtoinen kortti eri ikäisille. 6-vuotiailla on käytössä *kivi, paperi, sakset* -kortti ja nuoremmilla sen tilalla *kosketa pelikaveria* -kortti.   
Pelissä 2 on käytössä 2x4kpl pelialustoja. 3-4 -vuotiaille suositellaan käytettäväksi kuvallisia pelialustoja ja yli 5-vuotiaille ruudukollisia alustoja. Peliä voi halutessaan pelata myös ilman alustoja.

**Pelien valmistelu:**Sekoita kaikki kortit hyvin ja käännä ne kuvapuoli alaspäin.  
Pelaajat saavat itse valita aloittajan. Vaihtoehtoisesti esimerkiksi se aloittaa, jolla on kaikkein pisimmät hiukset.

**Peli 1  
Etsi eläimet -muistipeli**

**Tavoite:**Tavoitteena on löytää eläinpareja, joilla on samat tunnetilat (esim. iloinen panda & iloinen leijona). Käännettyjen korttien tunnetilat nimetään. Eläinkuvakorttien seassa on myös 10kpl tunnetehtäväkortteja.   
Jos pelaaja nostaa tunnetehtäväkortin ja eläinkortin, hän suorittaa kuvassa pyydetyn tehtävän (katso kohta tunnetehtäväkortit). Suoritettuaan tehtävän, pelaaja laittaa tunnetehtäväkortin sivuun ja saa uuden vuoron. Nostetulle eläinkortille etsitään uudella vuorolla paria. Jos pelaaja nostaa kaksi tunnetehtäväkorttia vuorollaan, hän suorittaa molemmat tehtävät ja laittaa tunnetehtäväkortit sivuun. Tämän jälkeen pelaaja saa uuden vuoron. Voittaja on se, jolla on eniten pareja.

**Peli 2  
Villieläinten korttipeli**

**Tavoite:**Pelin alussa neljä pelaajaa valitsee oman eläimen, jonka tunnetiloja alkaa keräämään (mahdolliselle alustalle).  
Pelin tavoitteena on löytää saman eläimen kaikki kuusi erilaista tunnetilaa.   
Pelaaja nostaa yhden kortin kerrallaan ja nimeää tunnetilan, mikä kortissa esiintyy. Jos nostamasi eläinkortti kuuluu sinulle (se on sama eläin, jota keräät), saat pitää sen. Jos nostamasi kortti ei kuulu sinulle, näytä se muille ja laita takaisin pöydälle kuvapuoli alaspäin.   
Jos pelaaja löytää tunnetehtäväkortin (12kpl), suorittaa hän kuvassa olevan tehtävän ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Käännetyt tunnetehtäväkortit nostetaan sivuun tehtävän suorituksen jälkeen.   
Pelin voittaja on se, joka kerää ensimmäisenä omalle eläimelleen kaikki kuusi tunnetilaa.

**Tunnetehtäväkortit:**Kerro mitä sinulle kuuluu? Halaa kanssapelaajaa.  
Pelaa kivi, paperi, sakset kanssapelaajan kanssa Kosketa pelikaveria olkapäälle. (3-5v)

ja häviäjä onnittelee voittajaa (6v)  
Kerro asia mikä tekee sinut iloiseksi? Kerro mikä asia tekee surulliseksi?  
Kerro mikä sinua pelottaa? Miltä näytät, kun innostut?

Miltä näytät, kun sinua jännittää? Miltä näytät, kun yllätyt?