











<h2 style="text-align: center;">La roulette delle emozioni - The Roulette of Emotions</h2>	
 <b>Link al gioco</b>	<a href="http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta">http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta</a>
 <b>Promotore</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spain)
 <b>Tipo di gioco</b>	Gioco online per cellulare – giocatore singolo
 <b>Età</b>	6 -12 anni
 <b>Lingua (e)</b>	Spagnolo ma ... c'è solo una breve spiegazione in spagnolo all'inizio del gioco, poi ci sono immagini e figure. Pensiamo che la lingua non sarà una barriera in questo gioco.
 <b>Valori Prosociali</b>	Empatia Solidarietà Multilinguismo Responsabilità
 <b>Abilità Prosociali</b>	Essere empatici Risoluzione dei problemi Chiedere aiuto Aiutare l'altro
 <b>Obiettivi</b>	→ Diretto: associare ogni emozione a una situazione in cui potrebbe essersi verificata. → Indiretto: sviluppare l'intelligenza emotiva → Psicologico, sociologico, prosociale: promuovere l'autoregolamentazione e prevenire i conflitti interpersonali.
	C'è una breve descrizione delle emozioni e poi si gira una ruota della roulette e si seleziona un'emozione. A seconda dell'emozione che emerge, sullo schermo compaiono



 <b>Descrizione del gioco</b>	due possibili situazioni e gli alunni devono decidere in quale delle due situazioni si manifesta quell'emozione.
 <b>Strumenti necessari</b>	Dispositivo (cellulare, tablet, portatile ...) con connessione Internet
 <b>Descrizione dell'attività</b>	Una volta nella schermata della roulette delle emozioni, si clicca su "girar" per far girare la roulette, che si ferma su una faccia che riflette una particolare emozione. Subito dopo il sistema ti propone 2 situazioni e devi decidere su quali di loro i personaggi provano l'emozione che inizialmente è apparsa alla roulette
 <b>Tempo necessario</b>	10 minuti
 <b>Immagini ed altri Documenti</b>	



	
 <p><b>Altri collegamenti</b></p>	
 <p><b>Suggerimenti</b></p>	<p>Si può dedicare del tempo in classe per descrivere le due situazioni che il sistema propone dopo che la roulette si ferma su una particolare emozione, in modo che quelle situazioni possano promuovere la comunicazione all'interno del gruppo.</p>
 <p><b>Fonte</b></p>	<p><a href="http://www.3gobiernodecanarias.org">www.3gobiernodecanarias.org</a> Autor: Pilar Chanca Zardaín</p>

