



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Autor: Manu Palau
Projekt graficzny okładki:
Małgorzata Wójcicka

Gra na emocjach jeszcze nigdy nie była taka zabawna!

ELEMENTY GRY

- 110 kart symboli
- 5 kart bez symboli – gracze mogą na nich narysować wymyślone przez siebie symbole i dodać do pozostałych kart symboli
- 5 kart z przykładowymi pytaniami

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj **karty symboli** i rozdaj **po 5 kart** każdemu graczowi. Gracze nie pokazują swoich kart rywalom. Pozostałe karty umieść w zakrytym stosie (rewersiem do góry) na środku stołu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Zadaje pozostałym osobom pytanie rozpoczynające się od: **JAK SIĘ CZUJĘ, GDY...** – w tym miejscu przytacza dowolną sytuację, prawdziwą lub wymyśloną.

Jeśli gracz ma kłopot z wymyśleniem pytania, może skorzystać z kart z **przykładowymi pytaniami**. Może przeczytać jedno z nich lub inspirować się nim, wymyślić inne pytanie.

Gracz może dowolnie zmieniać przykładowe pytania. Część z nich dotyczy np. pracy zawodowej – uczniowie i studenci mogą więc odpowiednio dopasować je do realiów szkoły lub studiów.

- Pozostali gracze wybierają **jedną kartę** spośród pięciu trzymanyh w ręku – tę najlepiej pasującą, ich zdaniem, do odpowiedzi na zadane pytanie. Wykładają ją zakrytą (rewersiem do góry) na środek stołu w taki sposób, aby inni gracze **nie widzieli** symbolu znajdującego się na karcie.

Uwaga! Gracz zadający pytanie nie wyklada swojej karty! Jego karty leżą zakryte na stole.

Przykład:



- Osoba zadająca pytanie bierze karty wyłożone przez pozostałych graczy (nie sprawdza ich!) i **miesza je, aby nie wiedzieć, kto wybrał jaką kartę**. Następnie odkrywa karty i dokonuje interpretacji znajdujących się na nich symboli.

Przykład:



- Gracz zadający pytanie wybiera **jedną kartę** – tę, która najlepiej przedstawia jego emocje. Osoba, do której należy ta karta, **zdobywa punkt!** Zabiera kartę i kładzie na stole przed sobą – oznacza to zdobyty punkt. Pozostali gracze nie zdobywają punktów. Wyłożone przez nich karty należy odłożyć do pudełka.
- Gracze biorą po jednej nowej karcie ze stosu, tak aby znowu mieć w ręku **5 kart**.
- Rozpoczyna się kolejna runda:
 - teraz pytanie zadawać będzie gracz siedzący z lewej strony osoby, która zadawała pytanie w poprzedniej rundzie,
 - po zadaniu pytania pozostali gracze wykładają karty z symbolami,
 - gracz zadający pytanie wybiera jedną z nich,
 - właściciel karty zabiera ją i kładzie przed sobą – zdobył punkt,
 - gracze biorą nowe karty ze stosu, aby mieć 5 kart w ręku.

KONIEC GRY

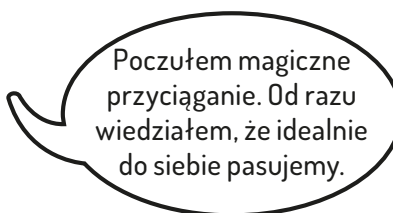
Gra kończy się, gdy któryś gracz zdobędzie **3 punkty** (czyli będą leżeć przed nim na stole 3 karty). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Uwaga! Gracze mogą dopasować czas rozgrywki do swoich potrzeb, ustalając przed rozpoczęciem gry, do jakiej liczby punktów grają.

WARIANT GRY

Gra toczy się zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej, z jedną różnicą: gracze wykładają nie jedną, ale **dwie karty**. Takie, które pozwolą graczowi zadającemu pytanie połączyć je ze sobą i stworzyć krótką historyjkę.

Przykład:



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Mandoo Games

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Marketing: Patrycja Jaworska
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc

KOMENTARZ DLA RODZICÓW I NAUCZYCIELI

Bożena Andrzejewska – terapeutka pedagogiczna, nauczycielka języka polskiego i technik twórczości, tutorka w szkołach alternatywnych.

„Gra na emocjach” to doskonała okazja do rozwijania umiejętności komunikacyjnych, kształtowania empatii, poznawania określeń związanych z emocjami i uczuciami.

Poniżej kilka pomysłów mogących pomóc rodzicom i pedagogom wprowadzić dzieci w nazywanie emocji i dzielenie się nimi. Szczególnie w grupie nieznających się dobrze młodych osób pomysły te mogą ułatwić wymyślanie pytań podczas gry.

NAZYWANIE EMOCJI

Aby ułatwić dzieciom łączenie obrazków z emocjami i uczuciami, warto zaproponować „rozgrzewkę”. Gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara podają po jednej odpowiedzi na pytanie: **Jak mogę się czuć?**. Nie wolno powtarzać podanych wcześniej odpowiedzi. Zabawa trwa do chwili, gdy któryś z gra-

czy nie będzie w stanie wymyślić stanu, w jakim może znajdować się człowiek.

Dla starszych dzieci można wprowadzić utrudnienie: gracze podają odpowiedzi rozpoczynające się od kolejnych liter alfabety (pierwszy gracz musi podać stan na literę *a*, drugi na literę *b* itd.). Poniżej lista przykładowych odpowiedzi.

Mogę czuć się: *beztrosko, bezpieczny, bezradny, chętny, czujny, ciekawy, chwiejny, dumny, energiczny, głodny, kwitnąco, lekko, komfortowo, nerwowy, napięty, niechętny, nieśmiały, obojętny, oczarowany, odważny, oburzony, osamotniony, pogodny, przyjacielski, pewny siebie, przytłoczony, podminowany, radosny, rozczulony, rozczarowany, roztrzęsiony, senny, spełniony, speszony, słaby, spokojny, winny, wściekły, wzburzony, wystraszony, wyczerpany, wdzięczny, wolny, wzruszony, zagubiony, załamany, zaskoczony, zazdrosny, zaciekawiony, zakochany, zestresowany, zainspirowany, zrelaksowany, zdumiony, zadowolony.*

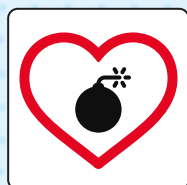
PRZYCZYNA EMOCJI

Formą wprowadzenia dzieci w grę może być również wymyślanie wydarzeń, które kryją się pod daną kategorią emocjonalną. Czyli odpowiedź na pytanie: ***Co ostatnio sprawiło, że czułem się dumny/winny/wzruszony...?*** Dodatkowo można poprosić graczy o wskazywanie kart, które łączą się z tymi stanami lub wydarzeniami.

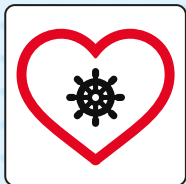
SKOJARZENIA: SYMBOLE – EMOCJE

Działaniem ułatwiającym dzieciom grę jest również zabawa w skojarzenia emocjonalne: gracz losuje dowolną kartę, a pozostali wymieniają uczucia, jakie kojarzą im się z symbolem przedstawionym na karcie.

Przykłady:



Być w wybuchowym nastroju...



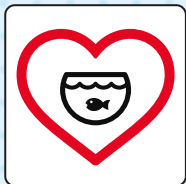
*Czuć się pewnym siebie, odpowiedzialnym,
sterowanym...*



Być „w rozsypce”...



Być oziębłym, czuć mrozącą się krew w żyłach...



Czuć się wyśmienicie, jak ryba w wodzie...