



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Автор: Ману Палау
Дизайн обкладинки:
Мавґожата Вуйчіцка

Гра на емоціях ще ніколи не була такою веселою!

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

- 110 карт із символами
- 5 карт без символів — **гравці можуть намалювати на них власні символи та додати їх до інших карт із символами**
- 5 карт з прикладами запитань

ПІДГОТОВКА ГРИ

Перетасуйте **карти із символами** та роздайте по **5 карт** кожному гравцеві. Гравці не показують свої карти суперникам. Розмістіть решту карт у закритій колоді (реверсом догори) посередині столу.

ХІД ГРИ

- Найстарший гравець починає гру. Ставить іншим людям питання, починаючи з: **ЩО Я ВІДЧУВАЮ КОЛИ...** — тут він називає будь-яку ситуацію, реальну чи вигадану.

Якщо гравцеві важко придумати запитання, він може скористатися картою з **прикладями запитань**. Може прочитати одне з них або, надихнувшись ним, придумати інше питання.

Гравець може вільно змінювати приклади питань. Деякі з них стосуються, напр. роботи — тож учні та студенти можуть адаптувати їх до реалій школи чи навчання.

- Решта гравців обирають **одну карту** з п'яти, що є у них в руці — ту, яка на їхню думку, найкраще пасує до відповіді на поставлене питання. Викладають її закритою (реверсом вгору) в центр столу, щоб інші гравці **не могли бачити** символ на карті.

Увага! Гравець, який ставить питання, не викладає свою карту! Його карти лежать закритими на столі.

Приклад:

ГРАВЕЦЬ А

Що я відчуваю, коли
йду до школи?



ГРАВЕЦЬ В



ГРАВЕЦЬ С



ГРАВЕЦЬ D

- Людина, яка ставить питання, бере карти розкладені іншими гравцями (не перевіряючи їх!), і **перемішує їх так, щоб не було зрозуміло, хто яку карту вибрав**. Потім він відкриває карти та інтерпретує символи на них.

Приклад:

ГРАВЕЦЬ А

Дуже добре,
як риба у воді.



Погано, я не
люблю школу.



Відчуваю, що
буде погано, бо не
зробив домашнього
завдання.



- Гравець, який ставить питання, вибирає **одну карту** — ту, яка найкраще відображає його емоції. Людина, якій належить ця карта, **отримує бал**! Забирає карту та кладе на стіл перед собою — це означає, здобутий бал. Решта гравців не отримують балів. Карти, які вони поклали на стіл, слід повернути в коробку.
- Гравці беруть по одній новій карті з колоди, щоб у них знову було **5 карт** в руці.
- Розпочинається наступний раунд:
 - тепер питання ставитиме гравець, який сидить ліворуч від того, хто ставив питання в попередньому раунді,
 - після поставленого питання решту гравців викладають карти з символами,
 - гравець, який ставить питання, вибирає один з них,
 - власник карти кладе її перед собою — він отримав бал,
 - гравці беруть карти з колоди, щоб мати 5 карт у руці.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравець набирає **3 бали** (тобто перед ним на столі є 3 карти). Цей гравець перемагає.

Увага! Гравці можуть налаштувати час гри відповідно до своїх потреб, встановивши кількість переможних балів перед початком гри.

ВАРІАНТ ГРИ

Гра проводиться за правилами, описаними раніше, з однією відмінністю: гравці викладають не одну, а **дві карти**. Такі, що дозволять гравцеві, що ставить питання, пов'язати їх разом та створити коротку історію.

Приклад:

Що я відчув, коли
зустрів своє кохання?

Я відчув магічне
притягання. Я одразу
зрозумів, що ми ідеально
підходимо одне одному.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 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,
Aleksandra Semla
Marketing: Zuzanna Makaruk,
Sandra Ptasińska
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Korekta: Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc

КОМЕНТАРІ ДЛЯ БАТЬКІВ ТА ВЧИТЕЛІВ

Божена Анджеєвська – педагогиня-терапевтка, викладачка польської мови та творчих технік, репетиторка в альтернативних школах.

„Гра на емоціях” це чудова можливість розвинути комунікативні навички, сформувати емпатію та вивчити терміни, пов’язані з емоціями та почуттями.

Нижче наведено кілька ідей, які можуть допомогти батькам та вихователям познайомити дітей з назвами емоцій та обміном ними. Особливо в групі молодих людей, які погано знають одне одного, ці ідеї можуть полегшити формулювання запитань під час гри.

НАЗИВАННЯ ЕМОЦІЙ

Щоб допомогти дітям пов’язати картинки з емоціями та почуттями, варто запропонувати „розминку”. Гравці за годинниковою стрілкою дають одну відповідь на запитання: **Що я можу відчувати?** Не можна повторювати раніше надані

відповіді. Гра триває доти, доки хтось з гравців не зможе придумати стан, у якому може перебувати людина.

Для дітей старшого віку можна ускладнити завдання: гравці дають відповіді, починаючи з літер алфавіту по порядку (перший гравець повинен назвати стан, що починається з літери *а*, другий з літери *б* тощо). Нижче наведено список зразків відповідей.

Я можу почуватися: безтурботно, в безпеці, безпорадним, охочим, пильним, допитливим, хитким, гордим, енергійним, голодним, квітучим, легко, комфортно, нервовим, напруженим, неохочим, сором'язливим, байдужим, зачарованим, відважним, обуреним, самотнім, ясним, дружнім, впевненим у собі, пригніченим, на взводі, радісним, зворушеним, розчарованим, стривоженим, сонним, реалізованим, зніяковілим, слабким, спокійним, винним, розлюченим, схвильованим, наляканим, виснаженим, вдячним, вільним, зворушеним, розгубленим, пригніченим, здивованим, заздрісним, зацікавленим, закоханим, у стресі, натхненним, розслабленим, враженим, задоволеним.

ПРИЧИНА ЕМОЦІЙ

Ще один спосіб познайомити дітей з грою – це вигадувати події, які підпадають під певну категорію емоцій. Тобто, відповідь на питання: *Що нещодавно викликало в мене почуття гордості/провини/зворушення...?* Крім того, гравців можна попросити вказати на карти, які пов'язані з цими станами або подіями.

АСОЦІАЦІЇ: СИМВОЛИ – ЕМОЦІЇ

Ще одне заняття, яке полегшує гру для дітей, – це гра в емоційні асоціації: один гравець витягує будь-яку карту, а інші називають почуття, які вони пов'язують із символом, зображеним на карті.

Приклади:



Бути у вибуховому настрої...



*Відчуваю себе впевненим, відповідальним,
контрольованим...*



Бути „розбитим“...



*Бути холодним, відчувати, як кров холоне
в твоїх жилах...*



Почуваюся чудово, як риба у воді...

ГРА З ЧИСЛАМИ

Усі грають одночасно!

Ви догаєте, віднімаєте та ставите потрібні карти
якогого швидше на столі.

Перемагає найшвидший гравець!



ГРА В ІЛЮЗІЮ

Гра, заснована на так званому ефекті Струпа, психолога, який виявив, що не все так, як здається!



ГРА СЛІВ

Кооперативна гра, ви не змагаєтесь один з одним!
Разом ви намагаєтесь досягти найкращого результату.
Розповіді, пам'ять, асоціації!



СЕРІЯ „ЕКОСИСТЕМА”

Серія бестселерів, яка переносить гравців у світ тварин.

Ідеальні ігри для зустрічей з родиною та друзями.

Кожна гра має різні правила!



gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry

СЕРІЯ „НА КІНЧИКУ ЯЗИКА”

Будь швидшим за своїх суперників — скажи,
що у тебе на кінчику язика!

Одна з найкращих ігор для вечірок!

версія зі слоганами

версія з літерами



gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

РАВЛИКИ ЦЕ МОЛЮСКИ

Найкраща дитяча гра 2019 року!

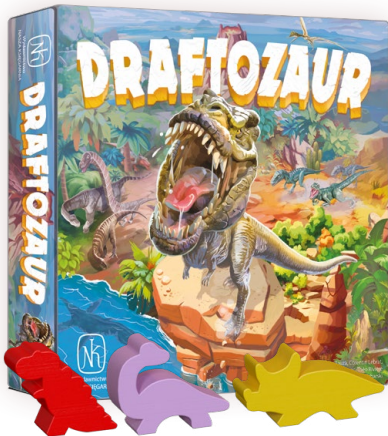
Таких перегонів ще ніколи не було – переможе найповільніший равлик!



ДРАФТОЗАВР

Найкраща гра для дітей 2021 року!

60 дерев'яних фігурок динозаврів! Двосторонні дошки:
літо та зима! Чудова гра для всієї родини!



gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry