

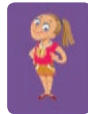
EDUCATIONAL GAME

My Emotions



Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры
• Contenido del juego • Zawartość gry

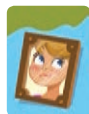
- 10 activity cards:
- 10 Aktivitätskarten:
- 10 cartes d'activités :
- 10 карт действий:
- 10 tarjetas de actividades:
- 10 kart aktywności:



- 10 emotion cards
- 10 Gefühlkarten
- 10 cartes d'émotions
- 10 карт эмоций
- 10 tarjetas de emociones
- 10 kart emocij



- story card • Karte Geschichten • la carte histoire • карта рассказа
- tarjeta de narración
- karta opowieści



- facial expression card • Karte Mimik • la carte mimique • карта мимики
- tarjeta de mímica • karta mimiki



- voice card • Karte Stimme • la carte voix
- карта голоса • tarjeta de voz • karta głosu



- dance card • Karte Tanz
- la carte danse • карта танца • tarjeta de baile
- karta tańca



- memory card
- Gedächtniskarte
- la carte mémoire
- карта памяти • tarjeta de memoria • karta pamięci

- a cheat sheet with the names of the emotions shown by the characters depicted on the cards (front) and tokens (back)
- Karte-Spizkettel mit den Namen der Gefühle von Figuren, die auf den Karten (Kopfseite) und auf den Jetons (Rückseite) dargestellt sind
- une carte aide-mémoire avec les noms des émotions des personnages sur les cartes (recto) et des jetons (verso)
- карта-шпаргалка с названиями эмоций персонажей с карт (аверс) и фишек (реверс)
- una tarjeta-chuleta con los nombres de las emociones de los personajes de las tarjetas (anverso) y las fichas (reverso)
- karta-ściągawka z nazwami emocji postaci z kart (awers) i żetonów (rewers)



- 20 emotion tokens • 20 Gefühljetons
- 20 jetons avec émotions • 20 фишек с эмоциями • 20 fichas con emociones
- 20 żetonów z emocjami



- 18 score tokens • 18 Jetons mit Punktwertung • 18 jetons de score
- 18 фишек с очками • 18 fichas de puntuación • 18 żetonów punktacji



- 4 winner's medals • 4 Medaillen des Gewinners • 4 médailles de victoire • 4 медали победителя • 4 medallas de ganador
- 4 medale zwycięzcy

🇬🇧 RULES

This game teaches players how to feel, name, and express emotions in all kinds of ways – with their voice, whole body, movement, words and facial expressions. Children learn how important emotions are in their daily lives and why expressing them is so crucial. The game develops social skills and fosters emotional growth. Most importantly, this game has no bad, unwanted or negative emotions – so let's play, dance, make faces and tell stories!

Preparing the game

Shuffle all the emotion cards together and put them face-down in a single row – the emoticons should be face-up. Do not peek to see which emotions are where!

Do the same with the activity cards, so that one activity card is placed above each emotion card.

Lay all the emotion tokens next to them face-down – with the emoticons facing the players. Do not peek to see which emotions are where.

Put the cheat sheet in a place that is accessible to all the players – you can turn it over during the game as needed. Use it as a reference – look up the names of the emotions and the corresponding drawings.

The game starts with the player who can make the funniest face. They then turn over any activity card, placing it face-up, so that it is visible to all the players in the game, and then they uncover an emotion card so it is visible only to them. The only exception occurs when there is a memory card above it (see below). The player's task is to express a given emotion according to the instructions on the activity card, while the rest of the group tries to guess the emotion. Whoever guesses first, wins.

If they guess correctly, both the player acting out the emotion and the player who guesses the emotion first get one point (one small token with a sun) each.

The next player turns over one activity card and uncovers an emotion card. The player who has the most points after all the cards have been revealed wins the game. The winner chooses one of the medals and becomes the champion of emotions!

The activity cards include:

Story cards – your task is to tell a short story from your own life (or you can make one up, if you prefer) about something that caused you to feel the emotion depicted on the emotion card. You can start with: "I felt it when...". For example: "During my last summer break, I lost my glasses on the beach and then I felt it...". Make sure that you do not accidentally use the name of the emotion in the story!

Facial expression cards – if you reveal this card, you have to try and show the emotion you uncovered by using your facial expressions alone, without resorting to words or sounds. You can frown, grimace, wrinkle your brows, stick your tongue out, anything you can think of – but without making a sound!

Voice cards – the other players must close their eyes. Your task is to convey the emotion without using words, only by making sounds, whatever you can come up with. You can laugh, grunt, groan, growl, sniff or make any other sound you can think of – just remember, no talking!

Dance cards – express the emotion with your body, without using your voice: dance it out, jump around, use your arms, legs, feet, hands, belly and even your whole spine!

Memory cards – if a player reveals this card, they must show the emotion card underneath it. Then, all the players search the tokens to find a pair that represents the emotion from the card. The round starts with the player who drew the cards, who then has to reveal two selected tokens so that other players can see them. If it is not a pair matching the emotion on the card, they should turn the tokens back again, face-down, and the next player can take their turn. Only the player who finds a matching pair of tokens gets a score token.

For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see www.CaptainSmart.eu

LERNSPIEL Meine Gefühle ANLEITUNG

Das Spiel bringt bei, Gefühle zu empfinden, zu benennen und sie auf unterschiedliche Art und Weise auszudrücken: mit der Stimme, mit dem ganzen Körper, mit Bewegung, mit Worten oder Mimik. Die Kinder erfahren, wie wichtig die Gefühle im täglichen Leben sind und wie notwendig es ist, sie zum Ausdruck zu bringen. Das Spiel entwickelt soziale Kompetenzen und fördert emotionale Entwicklung. Dabei ist es wichtig, dass es in diesem Spiel keine schlechten Gefühle, keine

unerwünschten oder „hässlichen“ Gefühle gibt. Es ist Zeit für ein Spiel mit Grimassen, Geräuschen, Tänzen und Erzählungen!

Spielvorbereitung

Mischt alle Gefühlkarten und ordnet sie in einer horizontalen Reihe mit den Rückseiten (d.h. mit der Seite mit den Emotikons) nach oben, aber HINWEIS!: Seht nicht nach, wo sich das bestimmte Gefühl befindet!

Legt die Aktivitätskarten auf dieselbe Art und Weise aus – so, dass sich jede Aktivitätskarte über jeder Gefühlkarte befindet.

Legt alle Gefühljetons mit den Rückseiten (Emotikons) nach oben aneinander, ohne nachzusehen, welche Gefühle sich auf ihnen befinden.

Legt die Karte mit den Namen der Gefühle so, dass sie für jeden Spieler sichtbar ist (während des Spiels dürft ihr sie umdrehen, je nach Bedarf). Verwendet sie als Spickzettel – überprüft die Namen der Gefühle und die ihnen entsprechenden Zeichnungen.

Derjenige, der das lustigste Gesicht machen kann, beginnt. Der Spieler deckt eine beliebige Aktivitätskarte so auf, dass sie für alle sichtbar ist, und deckt eine Gefühlkarte so auf, dass sie nur für diesen Spieler sichtbar ist (es sei denn, dass sich über der Karte eine Gedächtniskarte befindet, siehe unten). Seine Aufgabe besteht darin, das bestimmte Gefühl entsprechend den Anweisungen auf der Aktivitätskarte auszudrücken und die Aufgabe der anderen Spieler ist es, das Gefühl zu erraten (wir erraten alle gleichzeitig: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst).

Wenn das gelingt, bekommen sowohl der Zeigende als auch derjenige Spieler, der das Gefühl erraten hat, je einen Punkt (d.h. einen kleinen Jeton mit der Sonne).

Der nächste Spieler deckt zwei weitere Karten auf. Wenn alle Karten aufgedeckt sind, zählt jeder seine Punkte. Wer die meisten Jetons mit Punktwertung gesammelt hat, hat gewonnen. Der Gewinner wählt eine der Medaillen und wird zum Meister der Gefühle!

Unter den Aktivitätskarten befinden sich:

Karte Geschichten: deine Aufgabe ist es, eine kurze Geschichte aus deinem eigenen Leben (oder eine erfundene) zu erzählen, in der du das auf der Karte dargestellte Gefühl empfunden hast; Du kannst beispielsweise mit folgenden Worten anfangen: „Ich habe das gefühlt, als...“, „Während letzter Sommerferien habe ich meine Brille am Strand verloren und ich war traurig, dann habe ich das gefühlt...“ – es ist wichtig, beim Erzählen nicht den Namen des Gefühls zu nennen, das beschrieben wird!

Karte Mimik: Wenn du diese Karte aufdeckst, musst du das ausgeloste Gefühl nur mit deinem Gesicht und mit deiner Mimik zeigen, ohne dabei Worte oder Geräusche zu verwenden; Man kann das Gesicht verziehen, die Augenbrauen kraus ziehen, die Zunge zeigen, aber schweigend!

Karte Stimme: Die anderen Spieler machen die Augen zu und deine Aufgabe ist es, das ausgeloste Gefühl ohne Worte, aber mit allen möglichen Geräuschen zu vermitteln; Du kannst gerne lachen, schluchzen, stöhnen, knattern, durch die Nase einziehen und alles machen, was dein Mund und deine Zunge zum Ausdruck bringen können, außer Sprechen!

Karte Tanz: Zeige das Gefühl mit dem ganzen Körper, ohne deine Stimme – tanze, springe, bewege deine Arme, Beine, Füße, Hände, deinen Bauch und deine ganze Wirbelsäule!

Gedächtniskarte: HINWEIS!: Deckt ein Spieler diese Karte auf, zeigt er ausnahmsweise den anderen Spielern die darunter liegende Gefühlkarte; Nun ist es die Aufgabe der anderen Spielern, unter den

Jetons zwei gleiche zu finden, die das auf der Karte abgebildete Gefühl darstellen; Wer die Karten ausgelost hat, darf beginnen – der Spieler deckt zwei von sich gewählte Jetons so auf, dass die anderen Spieler sie sehen können; Ist das kein zusammenpassendes Bildpaar, dreht er erneut die Jetons mit den Rückseiten (Emotikons) nach oben um und der nächste Spieler ist am Zug; Den Jeton mit der Punktwertung bekommt nur der Spieler, der ein Paar von passenden Jetons findet.

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf www.CaptainSmart.eu

JEU ÉDUCATIF Mes émotions **RÈGLE DU JEU**

Ce jeu apprend comment ressentir, nommer et exprimer des sentiments de toutes sortes de manières : avec la voix, le corps entier, le mouvement, les mots ou la mimique. Les enfants apprennent l'importance des émotions dans leur vie quotidienne et la nécessité de les exprimer. Ce jeu développe les compétences sociales et favorise le développement émotionnel. Il est important de noter qu'il n'y a pas dans ce jeu d'émotions mauvaises, indésirables ou « laides ». C'est l'occasion d'un beau jeu de grimaces, de bruits, de danses et d'histoires !

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes d'émotions et disposez-les en une rangée horizontale verso (le côté avec les émoticônes) vers le haut, mais ATTENTION : ne regardez pas pour voir où se trouve chaque émotion !

Disposez les cartes d'activités de la même manière, de sorte que chaque carte d'activité soit au-dessus d'une carte d'émotion.

Étalez à côté tous les jetons d'émotions, verso (émoticônes) vers le haut, sans regarder quelles émotions ils représentent.

Placez la carte avec le nom des émotions de manière à ce qu'elle soit visible par chaque joueur (vous pouvez la retourner pendant le jeu si nécessaire). Utilisez-la comme aide-mémoire – recherchez les noms des émotions et les dessins correspondants.

Celui qui arrive à faire la mine la plus drôle commence. Il retourne une carte d'activité de façon à ce qu'elle soit visible par tous, et une carte d'émotion de façon à ce qu'elle ne soit visible que par lui (sauf s'il y a une carte mémoire au-dessus, voir ci-dessous). Sa tâche consiste à exprimer une émotion donnée en suivant les instructions de la carte d'activité, tandis que le reste du groupe doit deviner cette émotion (tous en même temps : le premier qui devine a gagné).

En cas de réussite, un point (c'est-à-dire un petit jeton avec un soleil) est attribué à celui qui a mimé et un autre à celui qui a deviné l'émotion en premier.

Deux autres cartes sont retournées par le joueur suivant. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons de score une fois toutes les cartes retournées. Le gagnant choisit l'une des médailles et devient champion des émotions !

Parmi les cartes d'activités, on peut citer :

la carte histoire : la tâche consiste à raconter une courte histoire vécue (ou inventée) dans laquelle on a ressenti l'émotion représentée sur la carte ; on peut par exemple commencer par les mots : « J'ai ressenti cela quand... », « Lors de mes dernières vacances, j'ai perdu mes lunettes sur la plage et j'étais désolé, c'est alors que j'ai ressenti cela... » – il est important de ne pas utiliser le nom de l'émotion dépeinte dans l'histoire !

la carte mimique : si on retourne cette carte, on doit montrer l'émotion tirée au sort uniquement sur son visage et par des mimiques, sans utiliser de mots ni de sons ; on peut faire la moue, grimacer, froncer les sourcils, tirer la langue, mais en silence !

la carte voix : les autres joueurs ferment les yeux et la tâche consiste à transmettre l'émotion tirée au sort sans utiliser de mots, mais uniquement toutes sortes de sons ; on peut rire, grogner, gémir, reniffler et faire tout ce que la bouche et la langue peuvent exprimer, sauf parler !

la carte danse : montrer l'émotion avec tout le corps, sans s'aider de la voix – danser, sauter, utiliser ses bras, ses jambes, ses pieds, ses mains, son ventre et toute sa colonne vertébrale !

la carte mémoire : ATTENTION : si un joueur retourne cette carte, il montre exceptionnellement aux autres joueurs la carte d'émotion qui se trouve en dessous ; maintenant la tâche de tous les joueurs est de trouver deux jetons identiques qui représentent l'émotion de la carte ; le tour commence par le joueur qui a tiré au sort les cartes – il retourne deux jetons de son choix afin que les autres puissent les voir ; si ce n'est pas une paire assortie, il remet les jetons verso (émoticônes) vers le haut et c'est le tour du joueur suivant ; seul le joueur qui trouve une paire de jetons assortie reçoit un jeton de score.

Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur www.CaptainSmart.eu

ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА Мои ЭМОЦИИ ИНСТРУКЦИЯ

Игра учит, как чувствовать, называть и выражать свои чувства всеми возможными способами: голосом, всем телом, движением, словами или мимикой. Дети узнают, насколько важны эмоции в повседневной жизни и как их нужно выражать. Игра развивает социальные компетенции и поддерживает эмоциональное развитие. Что немаловажно, в этой игре нет плохих, нежелательных или «некрасивых» эмоций. Время играть в гримасы, звуки, танцы и рассказы!

Подготовка к игре

Смешайте все карты эмоций друг с другом и поместите их в один горизонтальный ряд реверсами (то есть стороной со смайликами) вверх, но ВНИМАНИЕ! Не подсматривайте туда, где изображена та или иная эмоция!

Расположите карты действий таким же образом – так, чтобы каждая из них находилась над каждой картой эмоций.

Все фишки с эмоциями должны быть разложены рядом друг с другом реверсами (смайликами) вверх, при этом нельзя подглядывать, какие чувства на них изображены.

Карту с названиями эмоций расположите так, чтобы она была видна каждому из игроков (во время игры вы можете переворачивать ее, в зависимости от ваших потребностей). Пользуйтесь ею как шпаргалкой – проверяйте названия эмоций и соответствующие им изображения.

Игру начинает тот игрок, который умеет корчить самые смешные рожи. Он открывает любую карту действий, чтобы она была видна всем, и карту эмоций, чтобы она была видна только этому игроку (если над ней нет карты памяти, см. ниже). Его задача состоит в том, чтобы выразить данную эмоцию, как указано на карте действий, а задача остальных состоит в том, чтобы угадать ее (если догадаются одновременно все игроки, то кто первым назовет ее, тот и выиграл).

Если эмоция угадана правильно, одно очко (то есть маленькую фишку с изображением солнца) получает как тот, кто демонстрирует эмоцию, так и тот, кто первым ее угадал.

Следующие две карты открывает следующий игроку. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество фишек с очками после раскрытия всех карт. Победитель себе выбирает одну из медалей и становится чемпионом эмоций!

Среди карт действий могут быть:

карта рассказа: ваша задача состоит в том, чтобы рассказать короткую историю из собственной жизни (или придуманную), когда вы почувствовали эмоцию, изображенную на карте эмоции; например, вы можете начать со слов: «Я почувствовал это, когда ...», «Во время последнего отпуска я потерял очки на пляже и мне было жаль, потом я почувствовал ...» – важно не произносить название описываемой эмоции!

карта мимики: игрок, открывающий эту карту, должен показать изображенную на ней эмоцию только своим лицом и мимикой, без использования слов или звуков; можно хмурить лицо, гримасничать, хмурить брови, показывать язык, но без звука!

карта голоса: другие игроки закрывают глаза, и твоя задача состоит в том, чтобы передать нарисованную эмоцию без слов, а с помощью любых звуков; ты можешь смеяться, хныкать, стонать, рычать, громко дышать носом и показывать все, что может выразить твой рот и язык, кроме речи!

карта танца: покажи эмоции всем телом, без помощи голоса – танцуй, прыгай, используй руки, ноги, ступни, ладони, живот и весь корпус!

карта памяти: ВНИМАНИЕ!: если игрок открывает эту карту, он показывает исключительно лежащую под ней карту эмоций; в этом случае задача всех игроков состоит в том, чтобы среди фишек найти две одинаковых фишки, которые представляют эмоцию, изображенную на карте; начинает раунд игрок, который вытягивал карты – он показывает две выбранные им фишки, чтобы остальные могли их видеть; если это не совпадающая с картой пара, он переворачивает фишки реверсом (смайликами) вверх, а ход переходит к следующему игроку; фишку с очками получает только игрок, который находит пару совпадающих фишек.

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на сайте www.CaptainSmart.eu

JUEGO EDUCATIVO Mis emociones MANUAL

El juego enseña a sentir, a nombrar y a expresar sensaciones de todas las formas: con la voz, con todo el cuerpo, con movimientos, palabras o gestos. Los niños aprenden lo importantes que son en su vida cotidiana las emociones y lo necesario que es expresarlas. El juego desarrolla las competencias sociales, ayuda al desarrollo emocional. Algo importante, en este juego no hay emociones malas, no deseadas o «feas». ¡Es la hora de jugar con muecas, sonidos, bailes y relatos!

Preparación del juego

Mezclad todas las tarjetas de emociones y colocadlas en una fila horizontal con los reversos (es decir, la parte con emoticonos) hacia arriba, pero ¡CUIDADO!: ¡no miréis dónde está una determinada emoción!

Colocad de igual forma las tarjetas de actividades, de manera que cada una de ellas se encuentre sobre una tarjeta de emociones.

Colocad al lado todas las fichas con emociones con los reversos (emoticonos) hacia arriba, sin mirar que sensaciones se encuentran en ellas.

Situa la tarjeta con los nombres de las emociones de forma que sea visible para todos los jugadores (durante el juego podéis girarla, si es necesario). Utilizadla como chuleta: comprobad los nombres de las emociones y los dibujos que les corresponden.

Comienza el que sea capaz de hacer la mueca más divertida. Descubre cualquier tarjeta de actividad, de forma que sea visible para todos, y una tarjeta de emoción, de forma que solo sea visible para ese jugador (a no ser que sobre ella se encuentren la tarjeta de la memoria, ver más abajo). Su tarea es expresar una determinada emoción según la orden en la tarjeta de actividad y la tarea del resto es adivinarla (lo adivinamos todos a la vez: el primero es el que gana).

Cuando lo logramos reciben un punto (es decir, una ficha pequeña con el sol) tanto el que muestra la emoción como el primero que la adivinó.

El siguiente jugador descubre otras dos tarjetas. Gana el que, una vez descubiertas todas las tarjetas, ha conseguido más fichas de puntuación. ¡El ganador elige una de las medallas y se convierte en el campeón de las emociones!

Entre las tarjetas de actividad pueden estar:

tarjeta de narración: tu tarea es contar una breve historia de tu propia vida (o inventada), en la que experimentaste la emoción presentada en la tarjeta de emoción. Por ejemplo, puedes empezar por las palabras: «Sentí esto cuando...», «Durante mis últimas vacaciones perdí las gafas en la playa, me dio mucha pena, entonces sentí...»: ¡es importante no utilizar en la historia el nombre de la emoción presentada!

tarjeta de mímica: si descubres esta tarjeta debes mostrar la emoción que te ha tocado solo con la boca y la mímica, sin utilizar palabras ni sonidos. Puedes doblarte, hacer muecas, arrugar las cejas, enseñar la lengua, ¡pero en silencio! tarjeta de voz: los demás jugadores cierran los ojos y tu tarea es transmitir la emoción que te ha tocado sin utilizar palabras, sino empleando cualquier sonido. Puedes reírte, sollozar, gemir, gruñir, sorberte los mocos y hacer todo lo que puedan expresar tu boca y tu lengua, ¡pero sin hablar!

tarjeta de baile: muestra la emoción con todo el cuerpo, sin ayudarte de la voz. ¡Báilala, usa los brazos, las piernas, los pies, las manos, la barriga y toda la columna!

tarjeta de memoria: ¡ATENCIÓN!: si el jugador descubre esta tarjeta, de manera excepcional muestra a los demás la tarjeta de emoción que se encuentra bajo ella. Ahora la tarea de todos los jugadores es encontrar entre las fichas dos iguales, que presenten la emoción de la tarjeta. Comienza la ronda el jugador que escogió la tarjeta: descubre dos fichas elegidas por él, de forma que las vean los demás. Si no es una pareja que se corresponda con la tarjeta, vuelve a colocar las fichas con el reverso (emoticonos) hacia arriba y es el turno del siguiente jugador. Solo recibe la ficha de puntuación el jugador que encuentra la pareja de fichas adecuadas.

Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en www.CaptainSmart.eu

GRA EDUKACYJNA **Moje emocje** INSTRUKCJA

Gra uczy odczuwania, nazywania i wyrażania emocji na wszelkie sposoby: głosem, całym ciałem, ruchem, słowami czy mimiką. Dzieci dowiadują się, jak ważne w ich codziennym życiu są emocje i jak potrzebna jest ich ekspresja. Gra rozwija kompetencje społeczne, wspiera rozwój emocjonalny. Co ważne, w tej grze nie ma emocji złych, niechcianych czy „brzydkich”. Czas na grę w grymasy, odgłosy, płąsy i opowieści!

Przygotowanie gry

Wszystkie karty emocji wymieszajcie ze sobą i ułóżcie w jednym poziomym rzędzie rewersami (czyli stroną z emotikonami) do góry, ale UWAGA!: nie podpatrujcie, w którym miejscu jest dana emocja!

W ten sam sposób rozłóżcie karty aktywności – tak, aby każda z nich znalazła się nad każdą kartą emocji.

Wszystkie żetony z emocjami rozłóżcie obok rewersami (emotikonami) do góry, bez podglądania, które uczucia się na nich znajdują.

Kartę z nazwami emocji połóżcie tak, aby była widoczna dla każdego z graczy (w czasie gry możecie ją odwracać, w zależności od potrzeb). Korzystajcie z niej jako ze ściągawki – sprawdzajcie nazwy emocji i odpowiadające im rysunki.

Zaczyna ten, kto potrafi zrobić najśmieszniejszą minę. Odkrywa dowolną kartę aktywności tak, aby była widoczna dla wszystkich, a kartę emocji tak, aby była widoczna tylko dla tego gracza (chyba że nad nią znajduje się karta pamięci, patrz niżej). Jego zadaniem jest wyrażenie danej emocji zgodnie z poleceniem na karcie aktywności, a zadaniem reszty – jej odgadnięcie (odgadujemy wszyscy naraz: kto pierwszy, ten lepszy).

Gdy to się uda, po jednym punkcie (czyli małym żetonie ze słońcem) otrzymuje zarówno pokazujący, jak i ten, kto odgadł emocję jako pierwszy.

Kolejne dwie karty odkrywa następny gracz. Wygrywa ten, kto po odkryciu wszystkich kart zebrał najwięcej żetonów punktacji. Zwycięzca wybiera sobie jeden z medali i zostaje mistrzem emocji!

Wśród kart aktywności mogą być:

karta opowieści: twoim zadaniem jest opowiedzenie krótkiej historii z własnego życia (albo zmyślanej), kiedy poczułeś emocję zaprezentowaną na karcie emocji; możesz na przykład zacząć od słów: „Czułem to, kiedy...”, „W czasie ostatnich wakacji zgubiłam na plaży okulary i było mi przykro, wtedy to poczułam...” – ważne, żeby w opowieści nie używać nazwy przedstawianej emocji!

karta mimiki: jeśli odkryjesz tę kartę, musisz pokazać wylosowaną emocję samą buzią i mimiką, bez użycia słów i odgłosów; można się krzywić, robić grymasy, marszczyć brwi, pokazywać język, ale po cichu!

karta głosu: pozostali gracze zamykają oczy, a twoim zadaniem jest przekazanie wylosowanej emocji bez użycia słów, ale z wykorzystaniem wszelkich odgłosów; możesz śmiać się, chlipać, jęczeć, warczeć, pociągać nosem i robić wszystko, co potrafią wyrazić twoje usta i język, poza mówieniem!

karta tańca: pokaż emocję całym ciałem, bez pomocy głosu – wytańcz ją, wyskacz, użyj rąk, nóg, stóp, dłoni, brzucha i całego kręgosłupa!

karta pamięci: UWAGA! jeśli gracz odkryje tę kartę, wyjątkowo pokazuje innym leżącą pod nią kartę emocji; teraz zadaniem wszystkich graczy jest odnalezienie wśród żetonów dwóch takich samych, które przedstawiają emocję z karty; rundę zaczyna gracz, który losował karty – odkrywa dwa wybrane przez siebie żetony tak, aby widzieli je pozostali; jeśli nie jest to pasująca do karty para, odwraca żetony z powrotem rewersem (emotikonami) do góry, a ruch ma kolejny gracz; żeton punktacji otrzymuje tylko gracz, który znajdzie parę odpowiednich żetonów.

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.CaptainSmart.eu

© Edgard 2021

Editing and game concept / Redaktion und Spielidee / Rédaction et idée du jeu / Редактирование и идея игры / Redacción e idea del juego / Redakcja i pomysł gry: **Hubert Bobrowski**

Typesetting / Satz / Composition / Верстка / Composición tipográfica / Skład: **Marcin Satro, Aleksandra Bartosik**

Illustrations / Abbildungen / Illustrations / Иллюстрации / Ilustraciones / Ilustracje: **Katarzyna Urbaniak**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte / Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut, Areta Puchalska**