



INSTRUKCJA



Emocje

gra planszowa



2-4



7-99

ELEMENTY GRY



karty z zadaniami



kostka i 4 pionki



okrągłe karty
z emocjami



plansza z 8 puzzli

Gra umożliwia głębsze wzajemne poznanie i sprzyja budowaniu relacji, a także pozwala uzyskać większą świadomość siebie.

Dla młodszych uczestników rozgrywka na planszy jest elementem emocjonującym, a obrazkowe żetony umożliwiają wykonywanie zadań na prostym, nieskomplikowanym poziomie

Starsi mają możliwość potraktowania pytań i zadań bardziej poważnie.

ZASADY, KTÓRE POWINNY OBOWIĄZYWAĆ PODCZAS GRY

- Każda odpowiedź jest ważna. Nie ma odpowiedzi dobrych, ani złych. Nie oceniamy i nie krytykujemy swoich wypowiedzi.
- Możemy sobie pomagać, dopytywać. Pytania i zadania umieszczone w grze mogą być punktem wyjścia do podjęcia ciekawych i ważnych rozmów.
- Na daną kartę mogą, jeśli chcą, odpowiadać inne osoby poza tą, która ją wylosowała.
- Tafelki obrazujące emocje celowo nie są podpisane; czasem uczucie malujące się na czyjejs twarzy jest jednoznaczne, innym razem zaś nie jest to już tak oczywiste.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze może brać udział od 2 do 4 graczy. Przed grą należy złożyć planszę do gry z 8 puzzli, po jednej stronie planszy rozłożyć okrągłe karty z emocjami, a po drugiej karty z zadaniami w pięciu stosach. Wszystkie karty należy wcześniej potasować. Pionki należy postawić na polu oznaczonym napisem: START.

Ułożenie
planszy
i kart



PRZEBIEG GRY

Zaczyna najmłodszy gracz. Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wypadło na kostce. W zależności od rodzaju pola, na jakim stanie pionek, gracz podejmuje odpowiednie działania.

1 POLA Z EMOCJAMI



Gracz ciągnie pierwszą kartę z odpowiedniego stosu, czyta głośno treść karty i próbuje odpowiedzieć na pytanie lub zrealizować zadanie na niej zawarte. Np.: Jeżeli gracz stanie na polu z wizerunkiem rozżłoszczonej dziewczynki, musi pobrać kartę z taką samą

ilustracją. Po wykonaniu zadania, gracz odkłada kartę na spód stosu, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

2

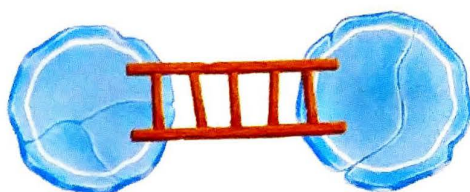
POLA SPECJALNE



Gracz ciągnie pierwszą kartę ze stosu ze znakiem zapytania, czyta głośno treść karty i próbuje odpowiedzieć na pytanie lub zrealizować zadanie na niej zawarte. Karty ze znakiem zapytania często odnoszą się do okrągłych kart z emocjami. Po wykonaniu zadania, gracz odkłada kartę na spód stosu, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

3

POLA POŁĄCZONE DRABINĄ



Gracz, którego pionek stanął na polu połączonym z innymi polem drabiną, musi z niej skorzystać. To znaczy, że musi przenieść pionek na pole do którego prowadzi drabina. Jeżeli graczowi będzie sprzyjało szczęście drabina przeniesie go bliżej mety. Może się jednak zdarzyć, że gracz będzie musiał cofnąć swój pionek o kilka pól. Podczas gry gracz może skorzystać z każdej drabiny tylko raz.

4

POLA NEUTRALNE



Gracz może odpocząć, nie musi wykonywać zadań ani odpowiadać na pytania. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy któryś z graczy dotrze do mety i zostanie zwycięzcą wyścigu.

opracowanie gry i konsultacja psychologiczna:
Olga Mroczek
ilustracje: Anna Cywińska
pomysł i zasady gry: Julia Pogorzelska
grafika: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co
© kukuryku®

PROMATEK MEDIA
ul. Dąbrowskiego 41/7
42-218 Częstochowa
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co