

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: запуск вечеринки!

Какое время лучше подходит для веселья? Сейчас!

Цель игры: продемонстрировать своему партнёру эмоции быстро, узнаваемо и привести свою пару к финишу первой.

Состав:

135 карт с эмоциями



игровое поле
на борту коробки



15 карт с фразами
и действиями



4 маски



15 карт с фразами
и ситуациями



7 прищепок:
игровых фишек



Подготовка

Выберите партнёра и цвет прищепки.

Установите все прищепки на «старт».

Определите ведущую пару. Ход игры происходит по часовой стрелке.

ПЕРВЫЙ ЭТАП [1–9]



Ведущий игрок пары берёт одну карту с фразой и стопку карт с эмоциями рубашкой вверх. Его задача — произносить одну фразу в разных эмоциях. Задача его партнёра — угадать как можно больше эмоций за 30 секунд. За каждую угаданную эмоцию пара получает 1 балл и продвигается вперёд на столько клеток, сколько баллов получила в раунде.

Время вышло! Если 30 секунд истекли, а эмоция всё ещё не отгадана, остальные пары могут предложить свою версию эмоции и получить победный балл за правильный ответ. Правило действует на всех этапах игры.

Я не понимаю! Если партнёр не в силах угадать эмоцию, карточку можно переложить вниз колоды и приступить к следующей. Скорее, не теряя времени!

Тишина в классе! Ведущий в паре может говорить только одну фразу, никаких дополнительных слов и синонимов к эмоции произносить нельзя.

ВТОРОЙ ЭТАП [10–15]



Время масок! Ведущий игрок пары надевает маску и берёт стопку карточек эмоций. Его задача – в течение 30 секунд произносить название эмоций в маске с закрытым ртом и сомкнутыми зубами. Задача партнёра неизменна: угадать как можно больше эмоций. Получите 1 балл за каждую угаданную эмоцию.

ТРЕТИЙ ЭТАП [16–24]



Действуй. Ведущий игрок берет стопку карточек эмоций и одну карточку действия. Например, «приседай». Его задача постоянно повторять это действие в разных эмоциях. Приседай весело, приседай высокомерно, приседай с интересом. Задача партнёра – угадать как можно больше эмоций. Забирайте 1 победный балл за каждую угаданную эмоцию.

Специальные локации

Активны, когда ведущая пара начинает с них свой ход.



1. Дополнительная минута для показа эмоций



2. Гнев – любовь

Тяните карточку ситуации вместе со своим партнёром. Объясните остальным парам эту ситуацию при помощи двух эмоций, аргументов, доводов и жестикуляции. Выберите противоположные эмоции: например, любовь и ненависть, восхищение и разочарование.

На время хода включите специальный таймер, отсканировав QR-код. Таймер будет подсказывать вам, когда переключаться на противоположную эмоцию.



Один игрок из пары встает впереди и убирает руки за спину – он будет показывать эмоции при помощи слов и мимики. Второй встаёт сзади и протягивает руки вперёд – его задача добавлять эмоциональную жестикуляцию в ситуацию. Время пошло! В этом ходу показывающая и угадавшая пара получает по +2 победных балла за каждую угаданную эмоцию.



3. Жест по кругу

Участник пары, которая попала на данную локацию, вытягивает эмоцию. Сам определяет, какой жест её характеризует. Все остальные участники сидят с закрытыми глазами. Затем ведущий, трогая по плечу, «будит» своего партнёра и показывает молча ему жест. После чего партнёр будит следующего игрока и демонстрирует ему этот же жест. Так по всему кругу. Последний игрок демонстрирует жест ведущему и говорит, какая эмоция, по его мнению, была.

При верном ответе все пары сдвигаются на 1 шаг.