



ІНСТРУКЦІЯ

Правила гри

Завдання гри: правильно визначити емоції на картці та покласти картку під відповідним смайликом.

З наймолодшими гравцями перед початком гри варто уважно роздивитись усі картки та проговорити, які емоції зображено на фотографіях людей. Для кращого розпізнавання емоції можна запропонувати дитині самій відобразити ту чи іншу міміку на личку.

Розкладіть окремо картки «Смайлики» в ряд. Картки «Емоції» покладіть колодою посередині стола сорочкою догори.

Кожен гравець тягне по одній картці з колоди, визначає, яка емоція на ній зображена та кладе під відповідним смайликом. Якщо гравець помилився, то картка залишається в нього.

Гра триває до останньої картки в колоді. Виграє той, у кого найменша кількість карток на руках.



3-6 р.



2-4 уч.



15 хв.

відберіть картки:



«Емоції»



«Смайлики»

приклад гри:



Правила гри

Завдання гри: назбирати найбільшу кількість карток.

Перемішайте картки «Емоції» та розкладіть на столі у чотири ряди.

Першим ходить найстарший у компанії.
У свій хід кожен гравець перевертає будь-які дві картки. Якщо на них зображено однакову емоцію, він забирає пару собі та продовжує хід, перевертаючи наступні дві картки.

Якщо на двох відкритих картках зображені різні емоції, картки знову перевертаються сорочкою догори, кладуться на свої місця і хід переходить до наступного гравця.

Виграє той, хто назбирає найбільше карток за гру.



6-12 р.



2-4 у.



15 хв.

відберіть картки:



«Емоції»

приклад гри:



Правила гри

Завдання гри: назбирати найбільшу кількість карток.

До колоди «Емоції» додайте картки «Жести», перемішайте та розкладіть у п'ять рядів.

Основні правила, як у «Мемці», але додаткові картки «Жести» приносять гравцям нові можливості і використовуються один раз за гру.



Перевернувши цю картку, гравець залишає її собі, а також забирає з рук іншого гравця будь-яку його картку та продовжує хід.



Перевернувши цю картку, гравець забирає її собі. Також у цей хід він відкриває не дві, а три картки на полі. Якщо дві з них утворюють пару, забирає їх собі, а третю картку перевертає сорочкою догори та залишає на полі.



Перевернувши цю картку, гравець забирає її собі. Всі гравці обмінюються своїми виграними картками по колу. Хід переходить до наступного гравця.

Виграє той, хто назбирає найбільше карток за гру.



6-12 р.



2-4 уч.



20 хв.

відберіть картки:



«Емоції»



«Жести»

приклад гри:



Правила гри

Завдання гри: зібрати чотири картки з однаковою емоцією.

Перемішайте картки «Емоції» та роздайте порівну між гравцями (зайві картки при потребі відкладіть вбік).

Усі гравці скидають одну свою зайву картку сусідові зліва сорочкою вверх. Той, хто першим збере чотири картки з однаковою емоцією, голосно її називає та вибуває з гри. Той, хто називає свою емоцію останнім - програв.



4-12 р.



2-4 уч.



15 хв.

відберіть картки:



«Емоції»

приклад гри:



Правила гри

Завдання гри: парі гравців зібрати чотири правильно вгадані картки.

Гравці сідають у довільному порядку у коло, обираючи собі пару. Кожному гравцю роздайте по дві картки сорочкою вверх, а решту карток покладіть колодою в центрі стола.

Починає гру наймолодший гравець. Він бере одну з своїх карток, не дивлячись на неї, показує своєму напарникові й каже: «Я так виглядаю, коли...», а далі придумує будь-яку ситуацію.

Його напарник відповідає: «Так, якщо...», і доповнює речення таким чином, щоб перший гравець здогадався, яка ж емоція зображена на його картці.

Якщо перший гравець правильно вгадує емоцію, то ця картка перевертається лицем догори і вважається виграною. Якщо ж він не вгадав, яку емоцію показував напарнику, тоді картка кладеться під низ колоди, він бере собі нову картку і хід переходить до наступного гравця по колу.

Виграє та пара, яка першою назбирала чотири правильно вгадані картки.



6-99 р.



4-8 уч.



20 хв.

відберіть картки:



«Емоції»

приклад гри:

1. Я так виглядаю, коли я застряг у ліфті.



2. Так, якщо я третій день запізнююсь на уроки!

Правила гри

Завдання гри: розважитись.

Гравці обирають казку, яку потрібно зіграти наче на сцені, наприклад, «Червону Шапочку». Розподіляємо ролі: Мама, Червона Шапочка, Вовк, Бабуся, Мисливець.

Розказуємо «Червону Шапочку», витягаючи перед кожною реплікою картку з колоди. Діалог ведемо з врахуванням емоції, яка зображена на картці. Кожен наступний гравець розповідає казку, продовжуючи історію попереднього гравця.

Мама дає Червоній Шапочці кошик з пиріжками (картка «Радість»).

— Червона Шапочка, мені нарешті вдалось пиріжки, не підгоріли! Неси бабусі!

Червона Шапочка (картка «Гнів»):

— Ну скільки можна! То болгарку бабусі занеси, то цвяхи на сто! Червоний Кур'єр якийсь, а не Шапочка!

Рекомендація: окрім відомих казок, використовуйте в грі будь-які життєві ситуації. А раптом і ваша казка стане знаменитою!



6-99 р.



4-8 уч.



20 хв.

відберіть картки:



«Емоції»

приклад гри:

- казка «Колобок»
- казка «Івасик-Телесик»
- учень пояснює причину запізнення на перший урок
- друзі пішли в магазин за морозивом
- у дворі приземлилось НЛО

Правила гри

Завдання гри: правильно вгадати емоцію гравця, яку викликає відкрите слово, та назбирати першим 10 балів.

Гра дає можливість побачити, що в тій чи іншій ситуації відчують різні люди.

Кожен гравець отримує набір з восьми карток "Емоцій" однієї людини + одну картку для позначення нейтральної емоції з колоди "Жести".

Один гравець викладає з колоди "Асоціації" картку. Вибирає зі своїх карток "Емоцій" ту, яка асоціюється йому з викладеним словом, та кладе її на стіл емоцією донизу. Інші гравці мають вгадати, яку емоцію викликало у ведучого гравця викладене слово, та покласти на стіл відповідну картку зі своєї колоди також емоцією донизу. Одночасно відкриваються усі картки, і ті гравці, які правильно відгадали емоцію ведучого, отримують бал. А хід переходить до наступного по колу гравця.

Перемагає той гравець, який першим назбирає 10 балів.



6-99 р.



3-4 уч.



20 хв.

відберіть картки:



«Асоціації»



«Емоції»



«Жести»

приклад гри:



Правила гри

Завдання гри: якнайшвидше знайти та відібрати собі 10 карток, які стосуються тої емоції, картка з якою є у гравця (чи команди) на руках.

На столі розкладаються картки «Синоніми», які описують певну емоцію, текстом догори.

Кожен гравець обирає собі картку «Емоцію» (емоції не мають повторюватись).

Одночасно гравці починають відбирати собі картки «Синоніми», які відповідають обраній ними емоції.

Перемагає той гравець, який першим правильно відбере своїх вісім карток «Синонімів».

Якщо гравців більше восьми, то можна ділитись на команди.



6-99 р.



2-8 уч.



10 хв.

відберіть картки:



Тішитись

«Синоніми»



«Емоції»

приклад гри:



Радість

- як на світ народитись
- бути на сьомому небі
- душа співає
- насолоджуватись
- торжествувати
- світитись
- йти аж підскакувати
- тішитись
- не чути землі під ногами
- з легким серцем

Гнів

- обурюватись
- гніватись
- сатаніти
- пінитись
- навісніти
- виходити з себе
- лютувати
- бути драконом
- пускати блискавки
- дивитись вовком

Здивування

- не йняти віри
- чудуватись
- подивлятись
- не сподіватись
- приголомшуватись
- очі на лоб полізли
- відняло мову
- не вірити своїм очам
- робити круглі очі
- роззявляти рота

Страх

- наробити в штани
- побоюватись
- лякатись
- волосся дибки стало
- серце обірвалось
- клацати зубами
- підтиснути хвоста
- дрейфити
- скам'яніти
- ховати голову в пісок

Огида

- бридितись
- потворний
- нудити
- відчувати відразу
- остогидло
- мерзота
- гидувати
- фу!
- противно
- вивертати від чогось

Сум

- плакати
- камінь на душі
- комок в горлі
- впасти духом
- повісити носа
- депресувати
- як у воду опущений
- похнюпитись
- рвати на собі волосся
- вити вовном

Сором

- червоніти
- пекти раків
- згорати від сорому
- стид і ганьба
- не знав, куди йому очі діти
- ганьбитись
- провина
- ніяковіти
- загладжувати провину
- пашіти вогнем

Презирство

- гордувати
- неповага
- бути зверхнім
- заноситись
- зазнаватись
- зарозумілість
- дерти носа вгору
- велика цяця
- носом небо зачіпати
- зневажати