



Правила игры

ДОМИНЭМО

Уникальное домино,
которое развивает фантазию
и эмпатию ход за ходом!

2–8
игроков

4–99
лет

15 мин

В комплекте:

- 48 доминошек с характером
уникальный
- гайд по эмоциональному интеллекту



Используй игру на 200%!
Рекомендации психолога
vbnd.ru/bu389

Эта игра подойдёт для детей и взрослых. В ней нужно фантазировать, решать нестандартные задачи и анализировать эмоции.

Какие чувства вызывает разбитая ваза? А вкусный торт? Ответ: самые разные! В ходе игры участники интерпретируют многообразие эмоциональных реакций в разных ситуациях. Здесь важно не подобрать наиболее «подходящую» пару, а объяснить, как взаимосвязаны с первого взгляда неожиданные сочетания.

Дети научатся:

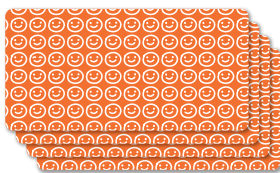
- Оценивать различные ситуации и «предсказывать», какие эмоции они могут вызывать.
- Смотреть на ситуации с разных сторон и предполагать, почему одно и то же событие может вызывать разные, даже противоположные эмоции.
- Мыслить гибко — адаптироваться, менять свой подход и находить новые решения в разных условиях.

А взрослые смогут лучше разобраться в себе, понять причины своего поведения в разных ситуациях, посмотреть на некоторые вещи с другой стороны.

Совместная игра поможет взрослым лучше понимать своих детей!

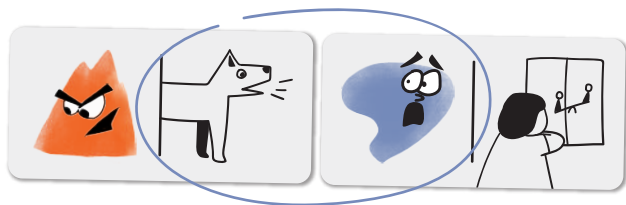
Цель игры: подобрать эмоцию к ситуации на столе

Перемешайте доминошки и раздайте каждому игроку по 5 штук. Остальные карточки сложите в колоду рубашкой вверх. Положите верхнюю карточку в центр стола.



Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с самого младшего. Игрок смотрит на эмоции в руке и выбирает ту, которая по его мнению подходит под картинку на столе.

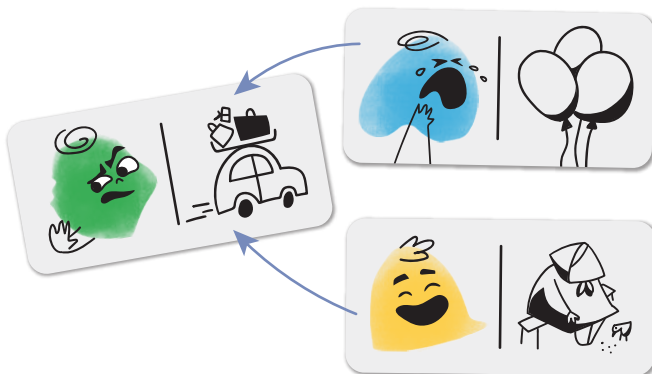
Выбранную карту нужно состыковать с начальной доминошкой, чтобы получилась пара «ситуация—эмоция».



«Меня это может напугать, потому что собака лает, а я боюсь собак. Выкладываю страх».

Малыши сначала будут выбирать буквальные трактовки и реакции. Постарайтесь показать им, что ситуацию не всегда можно воспринимать однозначно, и мы сами можем выбирать, как реагировать!

Если в руке нет «подходящих» эмоций, то игрок может выложить любую из имеющихся, но обязательно объяснив, почему эта эмоция подходит к ситуации.



«Это может расстроить, потому что кто-то уезжает»

«Здесь радость, потому что это путешествие!»

В игре нет неправильных ходов и решений! Многие сюжеты специально спроектированы так, чтобы допускать разные трактовки и ассоциации. Игроки могут придумывать и объяснять самые неожиданные сочетания. Главное здесь — вообразить, что за ситуация может быть показана на картинке и какие чувства она может вызвать.

Игра окончена, когда игроки выложили на стол все домино с руки. В «Доминэм» нет победителей и проигравших, важнее всего эмоции, которыми вы поделились в процессе!

В игре используются шесть базовых эмоций:



Радость

Гнев

Страх

Грусть

Удивление

Отвращение