

Настолна игра за насърчаване на емоционалната интелигентност и социалните умения в младежката работа

ЗА

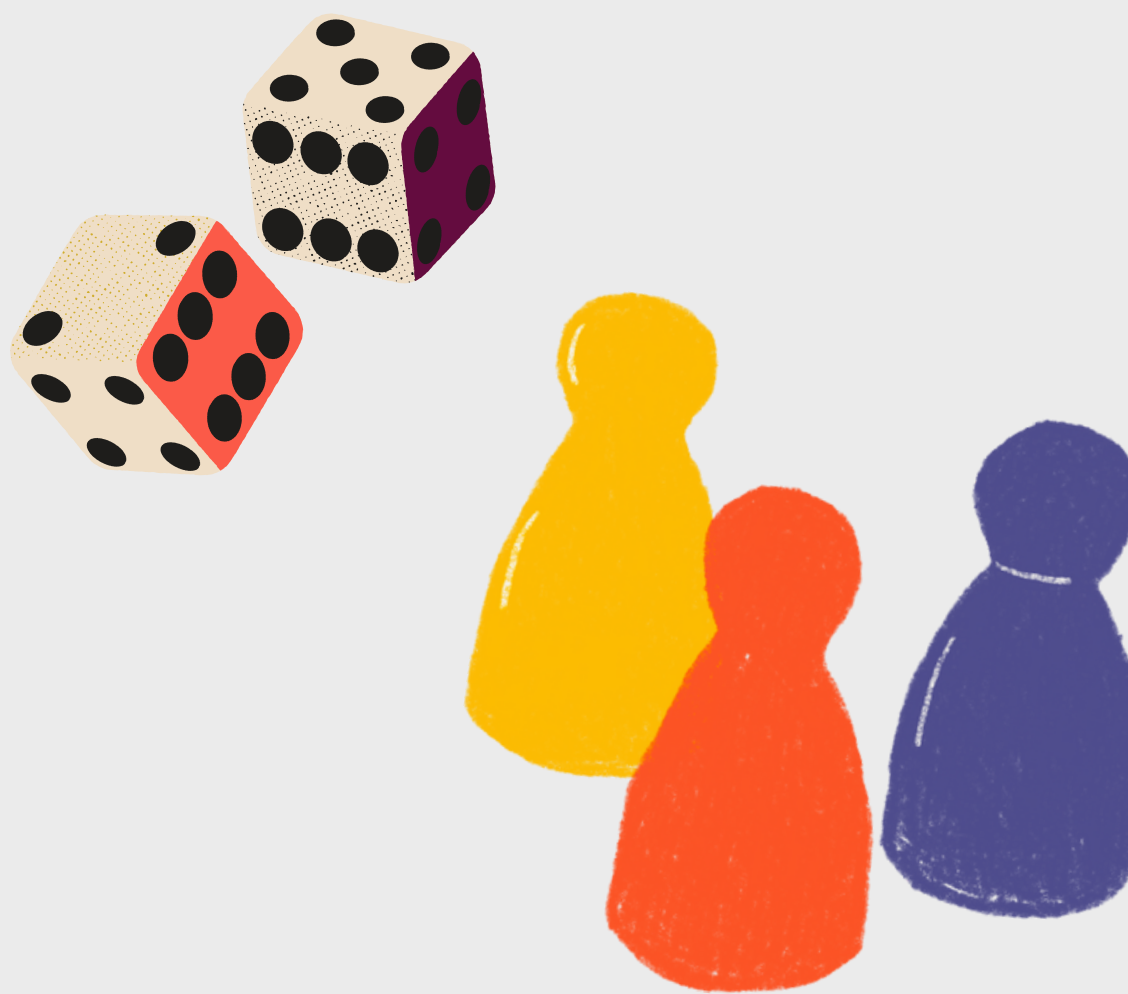
Добре дошли в настолната игра FELLOWSHIP за емоционална интелигентност, ключов резултат от проекта Erasmus+ KA220-YOU-95BBAA97 FELLOWSHIP! Тази увлекателна игра е предназначена да подобри вашата емоционална интелигентност (EI) чрез забавни и интерактивни дейности, фокусирани върху емоционалното съзнание, регулиране, емпатия и социални умения.

Целта на играта е да подкрепи младежки професионалисти (напр. младежки работници, младежки обучители/фасилитатори, ментори на ESC, доброволци) в ангажирането на младежите да подобрят своята емоционална интелигентност, като работят заедно в екипи, за да изпълнят поредица от ангажиращи предизвикателства, насочени към подобряване на зрителната памет, слуховата памет и уменията за вземане на решения при децата.

Настолната игра FELLOWSHIP за подобряване на емоционалната интелигентност е достъпна като PDF файл за печат, който е свободно достъпен за изтегляне от уебсайта на проекта. Наличието на играта на английски, немски, гръцки, френски и български като безплатно изтегляне позволява нейното прехвърляне в Европа и извън нея.

ИЗИСКВАНИЯ

- Платка за печат
- 1 зарче
- Парчета за игра по ваш избор (фигурките работят чудесно!)
- Таймер (напр. таймер за смарт телефон)
- Хартия и химикал
- Въпросници за емоционална интелигентност (1x преди да играете играта; 1x след играта)



Брой играчи: от 3 до 6



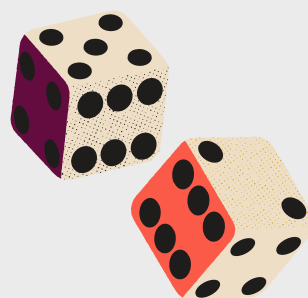
**Co-funded by
the European Union**

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

Настолна игра за насърчаване на емоционалната интелигентност и социалните умения в младежката работа

Брой играчи: от 3 до 6

КАК СЕ ИГРАЕ



За да оценят въздействието на играта върху вашата емоционална интелигентност (EI), играчите трябва да попълнят този въпросник за емоционална интелигентност (EI) преди и след оценката, който е вдъхновен от установени оценки като EQ-i 2.0 и TEIQue. Той се фокусира върху измерването на EI в пет ключови области: самосъзнание, саморегулация, мотивация, емпатия и социални умения. Системата за точкуване позволява сравнение на промените в EI преди и след участие в дейността за обучение, базирано на игри (GBL) на проекта FELLOWSHIP.

ДИНАМИКА НА ИГРАТА

1. Съберете група играчи (препоръчително 2–6 участници) и съберете необходимите материали. Уверете се, че всички участници са запознати с целта за подобряване на емоционалната интелигентност.
2. Раздайте въпросника за предварителна оценка на всички участници. Накарайте всеки участник да отговори на въпросите честно и обмислено. Запишете индивидуални резултати във всяка от петте области на EI: самосъзнание, саморегулация, мотивация, емпатия и социални умения.
3. Играйте играта! Следвайте инструкциите, включени в раздела „ДИНАМИКА НА ИГРАТА“ по-долу.
4. След игра: Администрирайте отново въпросника след активността, за да измерите промените в резултатите на EI. Сравнете резултатите преди и след активността за отделните участници и групата като цяло.

ДА ИГРАЕМ!

Всеки играч (напр. играч 1) хвърля d1, за да помогне при избора на другия играч (напр. играч 2), с когото да играе играта, тъй като това е кооперативна настолна игра.

Ако хвърлите число...

- ...от 1 – 2: Играйте с играч отдясно
- ...от 3 – 4: Играйте с играч отпред
- ...от 5 – 6: Играйте с играч отляво

Всеки отбор хвърля единичния зар и се придвижва напред на дъската с този брой полета. Според цвета на дъската ще се играе малко предизвикателство.



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

СПИСЪК С ИГРИ

СПИСЪК С ИГРИ (СПОРЕД ЦВЕТА НА ДЪСКАТА)

ЧЕРВЕНО

Отгатване на думи (Йов) чрез мимика
(визуална памет)

- Играчите, които не играят този рунд, записват на лист конкретна длъжност.
- Играч 1 имитира („играе“) ролята на работа, докато играч 2 се опитва да отгатне каква е тя.
- Време: 30 секунди
- Ако познаете правилно, и двамата играчи се движат по дъската с 2.

РОЗОВО

Отгатване на емоции чрез мимика (визуална памет)

- Играчите, които не играят този кръг, записват на лист името на емоция/чувство, което не е радост,
- тъга, страх, гняв, маскировка.
- Играч 1 имитира емоцията/чувството, така че играч 2 трябва да познае.
- Време: 30 секунди
- Ако познаете правилно, и двамата играчи се движат по дъската с 2.

ЛИЛАВО

Отгатване на думи (Йов) чрез мимика
(визуална памет)

- Играч 1 хвърля d1 отново, за да избере категорията думи, които да се използват.
- 1: Длъжности
- 2: Филми
- 3: Държави
- 4: Храна
- 5: Животни
- 6: Неща, които можете да носите
- Играчи 1 и 2 произнасят списък с имена на работни места/филми/държави/храна/животни/мебели от А до Я.
- Време: 30 секунди.
- Разделете броя на достигнатите букви на 3 и двамата играчи се придвижват напред на дъската с тази цифра.

ЗЕЛЕНО

Модел на думи (слухова памет)

- Играчи 1 и 2 попълват следния шаблон с думи до 7-ия шаблон. Ако не успеят, започват отново.
 1. Една патица, два крака, шарлатан
 2. Две патици, четири крака, квак квак
 3. Три патици, шест крака, Квак Квак Квак
 4. Четири патици, ...
- Време: 45 секунди
- Ако е готово, и двамата играчи се движат по дъската с 2.

ЖЪЛТО

Верига от думи (слухова памет)

- Веригата на думата е вид речникова игра, която се играе, като се използва последната буква от предишната дума за
- началото на следващата дума. Пример: любов, яжте, чай, ябълка, ухо, стая, маймуна.
- Време: 30 секунди.
- Разделете броя на идентифицираните думи на 3 и двамата играчи се придвижват напред на дъската с тази цифра.

СИН

Съвпадение (слухова памет)

- Играчи 1 и 2 броят до 3 и казват едновременно първата дума, която им дойде на ум. След това продължават да
- пребройте до три и кажете думи, които свързват двете предишни думи, изречени на глас. Те повтарят този процес
- докато една и съща дума не бъде извикана от двамата играчи.
- Време: 20 секунди
- Ако е готово, и двамата играчи се движат по дъската с 2.



Co-funded by
the European Union

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (ЕАСЕА). Нито Европейският съюз, нито ЕАСЕА могат да носят отговорност за тях.

Настолна игра за насърчаване на емоционалната интелигентност и социалните умения в младежката работа

Брой играчи: от 3 до 6

РАЗМИСЪЛ И АНАЛИЗ

Ето някои въпроси за дискусия, които младежките лидери да задават на всеки няколко рунда по време на настолната игра FELLOWSHIP. Тези въпроси ще помогнат на играчите да разсъждават върху своята емоционална интелигентност и как се ангажират с другите, особено когато работят с различни групи млади хора. Тези въпроси са предназначени да насърчават смислени разговори и да подобрят самосъзнанието, съпричастността и уменията за сътрудничество между играчите.

ДИСКУСИОННИ ВЪПРОСИ

Самоосъзнаване

1. Как се чувствахте по време на този кръг? Изненадаха ли ви някакви емоции?
2. Имало ли е моменти, в които сте забелязали, че езикът на тялото или тонът на гласа ви влияят на това как другите ви разбират?
3. Какви емоции изпитахте, докато решавахте предизвикателството, и как се справихте с тях?

Емпатия

1. Колко добре смятате, че разбрахте емоциите или перспективите на вашия съотборник?
2. Забелязахте ли някакви невербални знаци (като изражение на лицето или жестове), които ви помогнаха да разберете какво мислят или чувстват другите?
3. Имаше ли момент, в който трябваше да коригирате подхода си, за да се свържете по-добре с някого от екипа си?

Социални умения

1. Колко ефективно вие и вашият съотборник общувахте по време на предизвикателството?
2. Имаше ли моменти, в които усетихте, че сътрудничеството ви се подобрява с напредването на играта?
3. Какви стратегии използвахте, за да изградите доверие или разбирателство със съотборника си?

Саморегулация

1. Имаше ли моменти на разочарование или объркване? Как управлявахте тези чувства?
2. Как успяхте да се съсредоточите върху предизвикателството въпреки всички неуспехи или разсейвания?
3. Забелязахте ли себе си или другите да се адаптират към променящите се обстоятелства в играта?

Мотивация

1. Как кооперативният характер на играта се отрази на мотивацията ви да успеете?
2. Имало ли е моменти, в които сте насърчавали или подкрепяли свой съотборник? Как се почувствахте?
3. Какво ви държи ангажирани или вдъхновяващи по време на по-предизвикателните задачи?

Познаване на културата и произхода

1. Забелязахте ли разлики в стиловете на комуникация или решаване на проблеми въз основа на произхода на играчите?
2. Как разнообразието в групата допринесе за начина, по който подхождахте към предизвикателствата?
3. Имало ли е моменти, в които разбирането на нечия уникална гледна точка е помогнало на екипа да успее?

Отражение

- Поглеждайки назад, как смятате, че вашата емоционална интелигентност се развива по време на играта?
- Какво нещо научихте за себе си или за другите, докато играехте?
- Как уменията, практикувани по време на тази игра, могат да ви помогнат в ситуации от реалния живот, особено когато работите с млади хора от различни среди?



Co-funded by
the European Union