



АЗБУКА СМАЙЛОВ

Правила игр

Об игре

В XXI веке смайлы стали принятым способом проявлять свои переживания онлайн. Порой сложно говорить о своих чувствах, эмоциях и состояниях с родными, друзьями, а тем более с незнакомцами, но использование настольной игры со смайлами превращает это в простой разговор и увлекательное времяпровождение. «Азбука смайлов» познакомит со смыслами смайлов (20 пар), развивая по ходу интеллект, память, логику и воображение, а главное — умение общаться и понимать друг друга, ценя как общности, так и различия.

Правила предназначены также и для расширенного набора с 32 парами смайлов.



*Серия игр «EduFlyment» для детей и взрослых
#ДеревянныеИгры #ЭмоциональныйИнтеллект #СложноеПросто*

«Азбука смайлов» — это 7 разных игр про эмоции, чувства и состояния, плюс математические головоломки с дисками и сценарии проведения мастер-классов и конкурсов. Во всех играх смайлы-существительные могут быть заменены на глаголы, прилагательные, наречия, если нужно. Карточка с названиями смайлов поможет игрокам в них сориентироваться.

Игра не перестает даже нас, разработчиков, удивлять и восхищать своими возможностями. Хотя она и содержит всего 20 пар смайлов и была разработана для детей, по душе пришлась и подросткам, и взрослым. Это просто дверь в новые миры, которые люди могут открыть друг другу.

Играйте со смайлами дома, в путешествии, на отдыхе, обучении и даже на работе, делитесь друг с другом эмоциями и чувствами и, конечно, создавайте новые игры. Другие игры со смайлами смотрите на нашем сайте viaVUCA.com. Нарративные игры со смайлами — высокоточный инструмент обсудить то, что действительно важно для каждого!

Простые игры на знакомство со смайлами

Игра «Найди пару»

2 — 4 игрока 

Все смайлы выкладываются на стол рубашками наверх в форме прямоугольника или квадрата. Первый игрок открывает два любых смайла, показывая их всем. Если они одинаковые, то он забирает их себе, и вскрывает следующую пару. Если изображения разные, то игрок возвращает их на свои места рубашкой вверх, а ход передается следующему по кругу игроку. Когда все смайлы разобраны, определяется победитель — это тот, кто набрал наибольшее количество пар смайлов.

P.S. Дополните игру разговором: когда игрок берет себе пару смайлов, то он рассказывает о том, что это такое в его понимании, любую историю, интересный факт или свой опыт переживания.



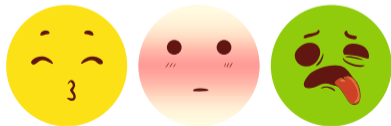
Игра «Собери пары первым»

2 — 4 игрока 

Разделите парные смайлы на две кучки. Одна часть выкладывается рубашками наверх прямоугольником или квадратом. Из второй игроки берут себе по 5 смайлов и выкладывают их перед собой. По очереди игроки открывают смайлы по два и собирают как свои, так и свободные пары (такие могут быть, если игроков меньше 4). Если игрок нашел парный к своему смайл, то он забирает его себе, а второй возвращает на место, и вскрывает следующую пару. Если игрок открыл свободную пару, то тоже забирает её себе и делает следующий ход. Если парных смайлов среди открытых нет, то игрок возвращает смайлы на свои места, а ход переходит следующему по кругу игроку. Игра заканчивается, когда один из игроков собрал все свои пары. Победителем становится игрок, набравший максимальное число очков: за каждую свою пару начисляется по 2 очка, за свободную 1 очко.


P.S. Дополните игру разговором — пусть игроки выбирают себе 5 смайлов, объясняя другим, почему они хотели бы их взять. Спорные ситуации разрешайте любым веселым способом.

Дополните игру разговором — когда игрок берет себе пару смайлов, он рассказывает историю, интересный факт или что это такое в его понимании.



Нарративные игры

Игра «Выбери смайл»

2 — 6 игроков 

Авторы: Ирина и Михаил Просекины

Игроки выкладывают смайлы рубашками вверх и тянут по 3 штуки. Игрок, который ходит первым, придумывает и рассказывает некоторую историю (событие, случай, идею, фантазию) и свое отношение к ней с помощью одного из своих смайлов. Этот смайл кладется на стол. История могла произойти с ним самим или в мире вокруг, или была просто выдумана.



Примеры: «Когда я читал «Мишкину кашу» Николая Носова, я смеялся 😄 «Космос так красив, я в восхищении 🤩», «Прогноз погоды обещает завтра дождь, это вызывает у меня грусть 😞 так как я не смогу покататься на роликах», «Приключения Буратино в стране Дураков вызывают у меня удивление 😲. В общем, совершенно все, что угодно. Игроки могут заранее обговорить тему, в рамках которой они играют или отправляются в «свободный полет».


Другие игроки развивают историю первого, «примеривают ее на себя», выражают свое отношение ко всей истории или к ее элементам с помощью имеющихся на руках смайлов. Например, «Мне нравится дождь, поэтому такой прогноз для меня всегда — радость 😊», «Я думаю, что тот путь, который проделало человечество, и какие технологии изобрело, чтобы изучать космос, — это круто 😎», «Я люблю читать и в библиотеках испытываю настоящую жадность 😁».

Если игрок с помощью смайлов, которые у него есть на руках, не может ничего придумать, то он откладывает любой из них в сброс (этот смайл в игре далее не участвует, кладется рядом с игроком и приносит ему 1 штрафное очко). Когда все игроки высказались, то ход переходит следующему по кругу игроку, и он рассказывает свою историю, а остальные игроки «отвечают» своими смайлами. Когда смайлы закончились, игроки подсчитывают свои штрафные очки, и выигрывает тот, кто набрал меньше. Идеальное окончание партии, когда штрафных очков нет или их одинаковое количество, и побеждает дружба.

P.S. С этой игрой можно необычно обсудить мероприятие, поездку, прочитанную книгу, просмотренный фильм или спектакль.



Игра «Угадай смайл»

2 — 6 игроков 


Авторы: Ирина и Михаил Просекины

Игроки выкладывают 20 разных смайлов в открытую, чтобы хорошо было видно всем, а остальные 20 составляют в стопки рубашками вверх. Из стопки игроки по очереди берут себе по 3 смайла на руки, не показывая их другим игрокам. Каждый игрок в свой ход рассказывает о некотором случае, событии, истории, идее или фантазии. Свое отношение к истории он не озвучивает, но должен выразить одним из своих смайлов, который подходит по смыслу. Затем он выкладывает его на центр стола рубашкой вверх (взакрытую).

Примеры: «Вчера, когда я играл в футбол, и наша команда выиграла, я испытал именно это», «Новый фильм вызвал во мне бурю эмоций, самой сильной из которых была эта», «1 сентября вызывает во мне это чувство каждый год».

Все остальные игроки пробуют отгадать. Для этого они берут из кучи открытых смайлов подходящий и кладут его рядом с закрытым. Если два игрока пытаются взять один и тот же смайл, то он достается тому, кто коснется его первым. Свои гипотезы о том, почему они думают, что загадан этот смайл, игроки озвучивают в момент выкладывания выбранных ими смайлов. После этого открываем загаданный смайл. Если есть совпадение, то игрок, который угадал, забирает пару смайлов и складывает их рядом с собой в стопку (эти смайлы выбывают из игры). Оставшиеся верните к открытым смайлам. Если смайл не был угадан, то он возвращается в середину стопки к закрытым смайлам. Игрок, который загадывал смайл, берет себе один новый смайл из стопки. Ход переходит к следующему игроку и его истории. Игроки ходят до тех пор, пока открытых смайлов не будет хватать по одному на каждого из угадывающих. Победителем становится игрок, который собрал больше всех пар смайлов.

Игра «Карусель эмоций»

2 — 6 игроков 

Автор: Алена Просекина

Игроки выкладывают на стол 20 разных смайлов в открытую. Первый игрок задает какую-то тему второму игроку, например, спорт, мороз, красный, визитки, школа, бабушка или что-угодно другое. Задача второго — сочинить 20 предложений, в которых выразить собственное отношение к данной теме, раскрыть ее, рассказать истории, используя все смайлы.


Основное условие: 1 смайл — 1 предложение. Предложения могут быть связанными между собой по смыслу и нет. Если рассказчик держит паузу более 30 сек, то получает 1 штрафное очко. Если с какими-то смайлами игрок не смог или не захотел придумать предложение, то они приносят игроку по 1 штрафному очку каждый. После окончания рассказа штрафные очки записываются в лист подсчета.

Затем второй игрок задает тему третьему, и т.д. Если игроков двое, то они задают друг другу темы по очереди. Если трое и больше, то в следующем круге первый игрок задает тему не второму, а третьему, а в последующем, четвертому (то есть самому себе, если игроков трое), и так далее по кругу. Про количество раундов игроки договариваются заранее. Раунд завершен, когда все игроки высказались по одному разу. Победителем становится игрок, у которого меньше всего штрафных очков, в идеале побеждают все с нулевым счетом.

*P.S. Можно играть более в шутку, можно более всерьез.
По ходу рассказа приветствуются вопросы и уточнения.*



Игра «Продолжи историю»

2 — 8 игроков 

Автор: Алена Просекина

Игроки выкладывают на стол 40 смайлов рубашками вверх. Первый игрок задает какую-то тему на раунд. Второй игрок берет смайл из стопки, придумывает и говорит одно предложение по заданной теме со взятым смайлом. Это может быть его личное отношение, реальная или фантастическая история. Если игрок держит паузу более 30 сек, то получает 1 штрафное очко, а взятый смайл оставляет в своей стопке сброса. Тогда он берет другой смайл и придумывает другое предложение. После высказывания игрока ход передается следующему по кругу игроку. Он тоже берет 1 смайл и придумывает с ним предложение, развивая тему дальше и т.д.



Далее есть 2 сценария.

1. История по одной теме продолжается по кругу, пока не закончатся все смайлы в куче. Смайлы из сбросов не возвращаются в игру. После чего определяется победитель — тот, кто набрал меньше всех штрафных очков.
2. Завершает рассказ ведущий игрок, а право задать тему передается следующему по кругу игроку, и начинается следующий раунд. Штрафные очки за раунд записываются в лист подсчета. Все смайлы возвращаются в общую кучу. До начала игроки договариваются, сколько будет раундов.

*P.S. Если игроки стараются, чтобы их история была связная, а не просто отдельные предложения сами по себе, то иногда получаются настоящие шедевры!
За лучшее высказывание игроки могут поощрять друг друга словами или чем-то приятным.*

Игра «Тайны превращения»

2 — 8 игроков 

Авторы Ирина Просекина и Дарья Цивилева

Игроки выкладывают на стол 40 смайлов рубашками наверх и берут себе по 3 смайла на руки. Игроки ходят по очереди. Задача игрока, который начинает раунд, рассказать с двумя из трех своих смайлов (по выбору):

- историю из жизни или из мира искусства (литература, театр, кино...), когда и как именно одно состояние превращается в другое;
- свой пример из жизни или мира искусства демонстрирующий, к чему может привести, если испытывать эти эмоции, чувства, состояния одновременно.



Игрок может пропустить ход, тогда он сбрасывает один из своих смайлов по выбору в сброс и получает 1 штрафное очко. Очки записываются в лист подсчета. Ход передается следующему игроку. Перед началом следующего раунда игроки возвращают отыгранные и штрафные смайлы в общую кучу и тщательно их перемешивают. Затем игроки добирают себе смайлы до 3 и продолжают разговор. Если у игрока попадутся два парных смайла, то он может рассказать о переходах между разными градациями одного состояния. В конце игры определяется победитель — тот, кто набрал меньше всех штрафных очков.

P.S. В начале игроки должны договориться, сколько раундов они сыграют, т.е. сколько раз они рассказывают свои нарративы.

За лучшее высказывание игроки могут поощрять друг друга словами или чем-то приятным.

Мастер-классы и конкурсы со смайлами

Авторы: Ирина и Алена Просекины

Мастер-класс со смайлами — это новый способ проведения группового мероприятия с самыми разными целями: познавательной, образовательной, рефлексивной. Он выступает и как тренажер эмоционального интеллекта, и как инструмент проявления/осмысления возникающих переживаний. Ведущий мастер-класса готовит презентацию по выбранной теме. Тематика любая, из нашей практики: от современных технологий и освоения космоса до флоры и фауны, от фантастики и литературных произведений до отдыха и быта людей. Принципиальных ограничений нет. До начала презентации желательно рассказать об эмоциональном интеллекте, о том почему это стало столь важным людям в современном VUCA-мире. По мере появления подборки презентаций будут появляться на странице игры на сайте viaVUCA.com.

Сценарий проведения мастер-класса

4 — 12 игроков 

Участники получают по 20 разных смайлов и кладут их взакрытую перед собой. Ведущий открывает слайд, игроки берут и открывают два смайла. Затем они высказывают свое отношение к рисунку/фото/схеме/тексту на слайде с помощью одного из них. Очередность лучше всего — по желанию. Смайл выходит из игры, например, возвращается обратно в коробку.

Если участник говорит «пас», то один из смайлов на руках (по выбору) он откладывает в свой сброс — это его штрафные очки.

В конце игры определяется победитель — тот, кто набрал меньше всех штрафных очков. Также в качестве поощрения за самые поразившие/удивившие/порадовавшие/резонансные высказывания ведущий или его помощники могут раздавать участникам мини-подарки, например, улыбающиеся смайлы из «Набора смайлов».

P.S. По нашему опыту, когда в мастер-классе наравне с ребятами участвуют и взрослые, то они сильно удивляются открытиям друг о друге. Создать такую атмосферу, поговорить об эмоциональном интеллекте и на практике пообщаться на тему переживаемых эмоций, чувств и состояний с «Азбукой смайлов» не просто возможно, но безопасно и интересно.

Конкурсы со смайлами

от 10 игроков 

- **Конкурс по заданной тематике.** Суть конкурса — написать или рассказать с использованием 20 разных смайлов связную историю по заданной организаторами конкурса теме. **Пример:** придумайте историю из 20 предложений про образование: школу, ВУЗ, знания, предметы, учебу, обучение, школьную или студенческую жизнь и т.п., в которой выразите собственное отношение к теме. Основное условие: 1 смайл — 1 предложение.

- **Литературный конкурс.** Суть конкурса — написать или рассказать с использованием 20 разных смайлов эссе по литературному произведению/театральной постановке/фильму и т.п. от лица (воспринимающего читателя или зрителя, автора или героя/героини), предложенного организаторами. Ограничения по количеству предложений устанавливаются организаторами.
- **Командный конкурс на понимание.** Может проводиться в коллективе, хорошо знающем друг друга, или в начале знакомства. Участники делятся на команды. У каждой команды 20 смайлов. Один из участников рассказывает что-то про себя по типу игры «Угадай смайл». Команды угадывают и те, которые угадали правильно, получают по 1 очку. Роль рассказчика либо передается другому участнику, либо ведущий — один человек, например, учитель, начальник, именинник. Побеждает команда, набравшая максимум баллов.

Математические головоломки с дисками



1 – 4 игрока

27 вариантов заданий с дисками и анимированные решения к ним в формате 3D собраны в приложении дополненной реальности (AR), которое может быть установлено на телефон на Android.

Чтобы скачать приложение Art-smiles, перейдите по QR-коду на наш диск, установите его на свой телефон или планшет. Приложение познакомит с другими применениями смайлов и котосмайлов, многозначными логиками и логическими играми.

Чтобы просмотреть решения головоломок, наведите камеру телефона на маркер — это тот же самый QR — код на карточке со смайлами.



Издательство настольных игр viaVUCA

- Уникальные механики и геймдизайн
- Несколько вариаций игры в одной коробке
- Разработка и издание игр под заказ
- Производство из качественных материалов
- Интернет магазин viavuca.com

[#ЗахватиРынкиНТИ](#) [#МатематикаИгры](#)

[#СложноеПросто](#) [#ДревниеИгры](#) [#EduFlyment](#)

[#ЕстественныйИнтеллект](#) [#ЭмоциональныйИнтеллект](#)



vk.com/viavuca



t.me/via_vuca



+79246247490



Редактор: Ирина Просекина
Дизайнер: Мария Киль, Анастасия Донская
Геймдизайнер: Алена Просекина
AR-разработчик: Яна Угорская
Директор по производству: Дарья Цивилева
Благодарим за участие в тестировании
Анастасию Фокину и Наталью Верещагину.



Тираж 200 экземпляров
Издательство viaVUCA©
ООО «Полюс-НТ», 2022



#АзбукаСмайлов #viaVUCA #ДеревянныеИгры

#ЭмоциональныйИнтеллект #СложноеПросто #ИнтеллектуальныеНастольныеИгры

