

SKRÓCONA INSTRUKCJA

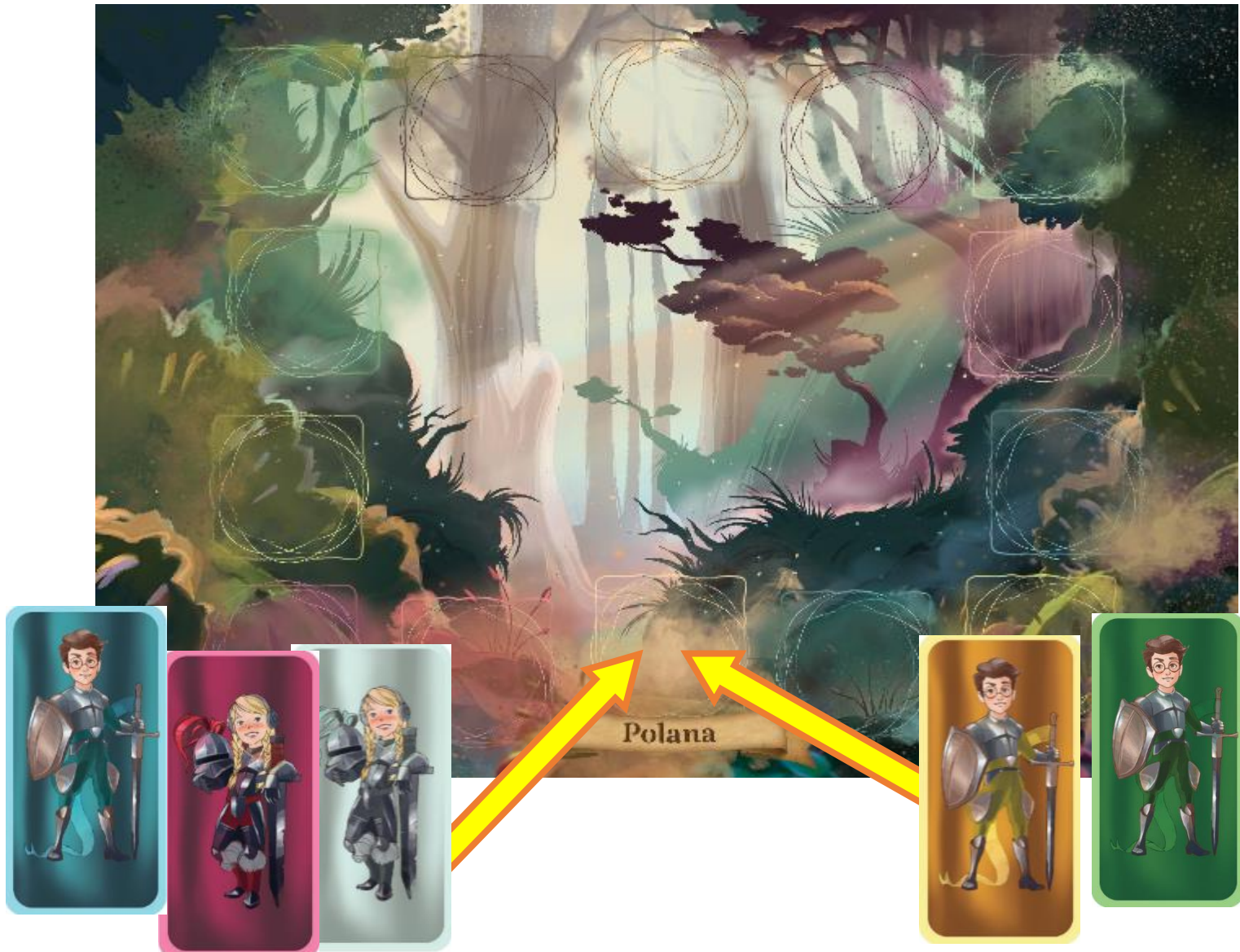


NIEZALEŻNY  INSTYTUT
EDUKACJI EMOCJONALNEJ

1. Rozłóżcie planszę i ułóżcie na niej karty z wioskami, wampirami itd. Pole POLANA zostaje puste! Uważajcie na strony kart!



2. Wybierzcie pionki i ustawcie je na polanie



3. Rozdajcie każdemu graczowi pakiet ogni MOCy



MOC ARTYSTYCZNA

sztuka, malarstwo, muzyka, teatr itp.



MOC SPRAWNOŚCI

sport, umiejętności ruchowe



MOC INTELEKTUALNA

nauka, matematyka, języki, chemia, historia, fizyka itp.



MOC PIĘKNA

piękno wewnętrzne i zewnętrzne

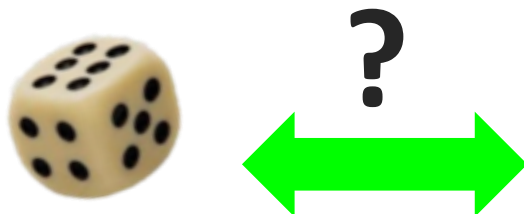


MOC OSOBISTA

indywidualne talenty spoza wyżej wymienionych

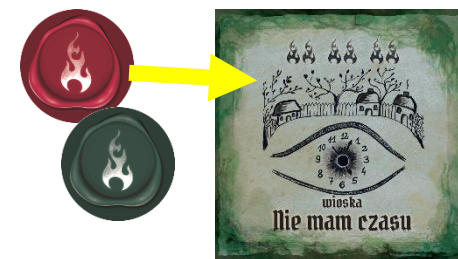


4. Po każdym rzucie kostką gracz/graczka muszą zdecydować, w którą iść stronę!

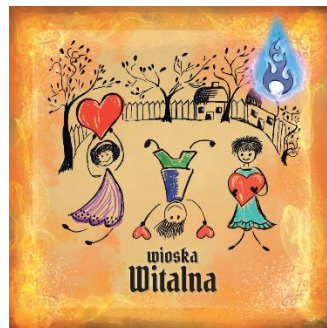


5. Stając na wiosce zostawiamy 2 ogni MOCy.

Wioska zmienia się, kiedy zbierze 6 ogni MOCy!
Ognie z odmienionej wioski trafiają do graczy.



6. Stając na Wiosce Witalnej gracz otrzymuje z Banku MOCy
1 ogień MOCy



7. Stając na Emocjonalnym Wampirze: **1** ogień MOCy trafia do Sejfu Wampirów, **drugi**, w innym kolorze dajemy odczytując komplement Wampirowi z Niezbędnika Rycerza.

Emocjonalne Wampiry zmieniają się, kiedy zbiorą **4** ognie MOCy! Ognie z odmienionego Wampira trafiają do graczy!



8. Trafiając do Króla Ciemności gracz oddaje wszystkie ognie MOCy, jakie ma do Sejfu Wampirów. Króla Ciemności nie można zmienić!



9. Na punktach poboru MOCy dostajemy z Banku MOCy 3 ognie dla siebie lub dla innych Rycerzy i Rycerek i dajemy je, mówiąc komplementy!!! Warto skorzystać z KARTY MOCY!





SZTUKA KOMPLEMENTOWANIA

czyli jak formułować
KOMPLEMENTY DODAJĄCE MOCY

SZCZEROŚĆ

Przekazując informacje zwrotne bądź autentyczny/a.

Istnieje ogromna różnica pomiędzy
KOMPLEMENTAMI a POCHLEBSTWAMI!

Kluczami do prawdziwego komplementu jest WIARYGODNOŚĆ.

SPRECYZOWANE wzmacnianie

Badacze odkryli, że aby pochwała była skuteczna musi być KONKRETNA.
Formułując komplement wskazuj konkretną umiejętność
a najlepiej podkreślaj wysiłek włożony w wykonanie danego zadania!

SZCZEGÓŁOWOŚĆ

Stosuj zasadę od szczegółu do ogółu - opisz dokładnie sytuację,
wydarzenie, które doprowadziło, że myślisz coś o danej osobie.

SPORADYCZNOŚĆ

"Słodczyz w nadmiarze to rzecz obojętna" W.Shakespeare

10.

Kiedy gracz/graczka stoi obok Króla Ciemności i wyrzuci 1, musi pójść na pole z Królem!!!



PRZYKŁAD RUCHU: Zielona Rycerka wyrzuca 2 oczka. Może wykonać ruch do Wioski Rób co Ci każe lub do Wioski Witalnej (zielone strzałki). Jeżeli Rycerka wyrzuciłby 1 oczko, musiałby wejść na pole z Królem Ciemności, ponieważ przyciąga ją jego nieodparta mroczna siła!