

## ИЗМЕРИТЕЛЬНО-РАЗВИВАЮЩИЙ ГЕЙМИФИКАЦИОННЫЙ ИНСТРУМЕНТ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОТ ДОО ДО АНДРАГОГИКИ «ЭМОФОН»

Видео-презентация от автора -

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3807&v=GJknh9NIWVw&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3807&v=GJknh9NIWVw&feature=emb_logo)

**Методист:** Кудрявцева Екатерина Львовна, к.п.н., PhD, научный руководитель международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (Елабужский институт ФГАОУ ВО КФУ); эксперт Федерального реестра научно-технической сферы РФ; эксперт АНО «Центр современных образовательных технологий», член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус, ФРГ  
**Автор идей:** Увэ Инго Крюгер (Uwe Ingo Krüger) - член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус, ФРГ  
**Художник:** Мамбетова Альфия Бекбулатовна, художник-иллюстратор, руководитель изостудии «Юный художник» МАУ ДО «Центр дополнительного образования» с. Доброе, Липецкая область (Россия), методист проектов образовательно-художественного цикла Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации ОЦ ИКаРус (Германия)

**Состав игры:** [https://yohocube.ru/doc/Yohocube\\_Emofon.pdf](https://yohocube.ru/doc/Yohocube_Emofon.pdf)

- Детали «Йохокуб»: 12 кубов, 4 призмы, 2 втулки;
- 12 наклеек с изображениями эмоджи;
- 12 наклеек с цветовыми кругами; - 12 наклеек с тактильными поверхностями.

**На каждый кубик рекомендуется крепить не более 4х наклеек, оставляя боковые стороны кубика для крепления друг с другом.**

**После самостоятельной распечатки на принтере сверьте цветовую гамму с предлагаемым ниже спектром!**

На настоящее время «Эмофон» - единственный измерительно-развивающий инструмент, направленный на диагностику и актуализацию эмоционально-когнитивной компетенции (т.н. эмоционального интеллекта) с возраста 2-2,5 лет до андрагогики.

**Заказать набор «Эмофон» -** <https://yohocube.ru/shop/igra-dlja-razvitija-jemocionalnogo-intellekta-jemofon/>

**Факторы, принятые в расчет при проектировании технологии внутриклассного (внутригруппового) индивидуализированного (само)оценивания и саморефлексии:**

«Эмофон» учитывает интеркультурный и инклюзивный характер современного образования, предлагая инструмент моментальной обратной связи между всеми участниками образовательного процесса (на невербальном и вербальном уровне, с учетом развития соответствующих компетенций в опыте коммуникации).

Он дает возможность разноуровневого (в т.ч. вербального и невербального, деятельностного и образного, игрового и проектного) входа в эмоционально-когнитивный контент.

Поскольку «Эмофон» является одной из составляющих «Компетентностного портфолио», то он реализует индивидуальный компетентностный подход в форме индивидуального и группового: (само)наблюдения, (само)рефлексии с выходом на (само)мотивацию.

Учитывая специфику VUCA-мира образования в связи с его изменчивостью (перемены как норма и стабилизаторы полярных ситуаций и результирующих из них состояний), «Эмофон» является модульным (как на горизонтальном, внутри одной возрастной категории пользователей; так и на вертикальном – межвозрастном уровне).

Поскольку оптимальное обретение ЗУНов (именно знания, а не информации о постороннем знании) и перехода в компетенции – это самостоятельная деятельность индивидуума в относительно безопасном ее варианте, «Эмофон» прибегает к геймификации (игровые модули).

Системный характер инструмента (необходимость преемственности на всех уровнях образования как стабилизирующий фактор) реализован за счет соблюдения принципа иммерсионного погружения «от простого – к сложному» (начиная с расширения спектра рассматриваемых эмоций, заканчивая предложенными игровыми, проектными модулями их использования в практике образования).

Тем самым, инструмент может использоваться с успехом в разновозрастных, разноуровневых аудиториях.

**Теоретическая база модели внутригруппового индивидуализированного оценивания:** «Эмофон» создан как модуль практикуемой консорциумом проекта технологии «Умного образовательного пространства» («говорящие стены», «умный пол» и «полифункциональные умные игрушки»), берущей свои истоки в педагогике Э. Реджио (Италия), М. Монтессори (Франция) и эстонского адаптивного варианта технологии «Детский сад и школа без насилия» (Дания-Эстония).

«Эмофон» учитывает онтогенез развития ребенка для оптимальной поддержки его эмоционально-когнитивного развития (с 3х ключевых эмоций в возрасте 2,5-3 лет к 5 эмоциям в 5 лет, 7 – в 6 лет и 10 в 7 лет; в игровой форме, с использованием нескольких поддерживающих каналов восприятия – тактильного, зрительного и, по мере необходимости, обонятельного, при наполнении кубов высушенными лекарственными травами для детей без аллергических реакций).

При создании «Эмофона» учитывалась теория и практика развития цветовосприятия как на международном уровне (начиная с теории воздействия цвета на человека Платона и Аристотеля; заканчивая работами Генриха Фрилинг, Ксавера Ауэра, Г.Э. Бреслава, Б. Базыма и др.), так и ее адаптация к РФ (Карасевой А.В., Егорова А.С., Ипполитовой О.В. и Поташевой Н.Г., Андреевой О.С. и др. – см. [cyberleninka.ru](http://cyberleninka.ru)).

Наконец, был использован опыт соположения при тренинговых мероприятиях в подростковой и взрослой аудитории октализа мотивации Ю-Кай Чу и октализаа (колеса) эмоций Роберта Плутчика, с учетом адаптации последнего по цветовому фону эмоций к картине мира носителей русского языка как родного (см. ниже илл. 1)

злость, раздражение, ненависть



потребность в помощи



стремление к общению



радость, восхищение



уверенность, благополучие



активность, напористость



## Эмо-фон для дошкольников и начальной школы

Формат звезды - как символ для объединенных указателей вверх и вниз.  
Возможность прироста и спада состояний.

спокойствие, задумчивость



обида, горе



грусть, печаль



сомнения, стыд



удивление



пассивность, безразличие



страх



Илл. 1: Адаптация цветовой гаммы октализа (колеса) эмоций Роберта Плутчика под национальную картину мира носителей русского языка как родного (в т.ч. за пределами РФ) с учетом возраста пользователей. Важно при распечатке сверить цвета печати с данной палитрой!

### **Описание модели внутригруппового индивидуализированного оценивания:**

«Эмофон» основан на входе человека и группы в развитие эмоционального интеллекта через эмпатию (положительный фон коммуникации «вокруг» составляющих «Эмофона» достигается не только учетом онтогенеза эгоцентризма личности дошкольника 2-4 лет и важностью Я-компетенции для школьников, студентов и взрослых, как базовой компетенции личности, но и приятными тактильными ощущениями – за счет использования экологичного материала при изготовлении «Эмофона»).

Основная задача «Эмофона» - активизировать саморефлексию (сначала на невербальном уровне), а затем способствовать вербализации личностью своих ощущений.

Также большое внимание уделяется эмоционально-когнитивному развитию, основанному на наблюдении и концентрации внимания на проявлении окружающими различных эмоциональных состояний (мимика) и соположении их с собственными ощущениями и реакциями в похожих ситуациях (становление и актуализация логических взаимосвязей между эмоциями и их проявлениями вовне, в т.ч. у носителей различных этнолингвокультур).

Мы рекомендуем данный инструмент как систему – в т.ч. для самооценки деятельности детей в дошкольной организации и учеников с 1 по 10 класс, в вузе, взрослых – в андрагогике – как обратную связь с педагогом, руководителем тренинга, команды, проекта о его успешности и своих точках роста. Игры на основе данной технологии – прекрасная возможность комплексной диагностики с выходом на индивидуальное развитие ребенка, подростка и даже взрослого.

Для детей дошкольного и начального школьного возраста «Эмофон» реализуется в рефлексивно-деятельностном формате. Для учащихся начальной школы – в рефлексивно-игровом формате. В средней и старшей школе, вузе и поствузовском (само)образовании реализация происходит в рефлексивно-проектном варианте.

Модули игр (варианты разнофункционального использования «Эмофона» в формате «Йохокуба»):

### **I. С не соединенными друг с другом кубиками с эмоджи (3 отдельных кубика):**

- **Эмо-дубли** (*зеркало*) Посмотри на ротик эмоджи – изобрази его сам(а) перед зеркалом. Как ты думаешь, что чувствует этот человечек-эмоджи?

Теперь посмотри на его глаза – прими такое же выражение лица. Что ты чувствуешь? Изобрази теперь выражение глаз и рта одновременно. Что ты чувствуешь?

\*Как ты это назовешь?

\*\*Какой цвет похож на твои ощущения? Почему?

- **Эмо-граф** (*зеркало, карандаши, бумага*) Вспомни, как ты себя чувствовал(а), когда тебя кто-то обидел. Посмотри в зеркало. Нарисуй свое выражение лица. Теперь найди похожее выражение у эмоджи на кубе.

- **Эмо-фон** (*кубики с эмоциями*) Выбери одну эмоцию на картинке/загадай ее и запомни! и сыграй эмоцию на ней. Пусть другие отгадают – что это за эмоция и найдут кубик с этой эмоцией (социальный аспект, осознание связи между «чувствую» и «реализую» и «понимают»).

\* Вспомни и расскажи ситуацию/историю – когда/почему эмоджи так себя чувствует (для связи физиологии и психологии, социального и личного)

Вариант: Брось кубик и посмотри, какая эмоджи выпадет на нем (окажется сверху). Изобрази ее (сам(а) или вместе с друзьями).

- **Эмо-стори** (сторителлинг) (*кубики с эмоциями, можно бумага и карандаш для записей*) Выбери осознанно или путем случайного выбора (бросая кубики) на каждом кубике по 1 эмоции (если играют несколько человек, то каждый может взять по 1 кубик и выбрать свою эмоцию).

Теперь расставь эти эмоции-кубики по порядку (последовательности выпадения – сложнее, или установив свою последовательность - проще). И – придумай короткую историю, герои которой испытывают именно такие эмоции. Запиши и расскажи ее.

*Можно не бросать кубики, а набрать их на скрепы* (скрепить друг с другом в ряд скрепами 3 кубика) и вращать, «собирая» нужную последовательность. Причем, начинать можно как со сбора кубиков и придумывания истории по ним, так и с истории (например, сказки), - для персонажей которой дети подбирают соответствующие ситуациям сказки эмоции (см. **Эмо-комментирование**).

**Вариант:** Потом можно перемешать эмоции и предложить слушателям по истории восстановить правильный порядок, пересказать историю; или составить с теми же эмоциями в новой последовательности новую историю.

До этого рекомендуется дать игрокам листочек с правилом составления историй:

Зачин – Жил(и)-был(и) герои истории... Где? и когда? (если это важно для истории)

Завязка – И был(о,а,и) у них... или не был(о,а,и) (то, что исчезло и нужно добыть)

Основная часть – Что сделали герои, чтобы получить необходимое (шаги, действия)

Кульминация – Как они получили искомое?

Развязка – Что было после этого, что они с полученным сделали?

Эпилог – Зачем все это рассказано?

Важны эмоции, испытываемые героями на каждом этапе истории. И – краткость истории (вычленение самого важного) без утраты связности. Одновременно идет отработка я- и социо-компетенции.

- **Эмо-сенсор «Запах»** можно реализовать в различных комбинациях, используя полное пространство внутри йохо-куба.

Причем, на первых этапах игры на кубике может быть наклеена всего одна эмоция.

Внимание! Важно знать, что у игроков нет аллергии на данные запахи. И не использовать растений с пылью.

Вариант 1: Игрокам самим предлагается собрать воедино: запах (тряпичные мешочки или фильтры для чая/кофе, заполненные разными травами типа лаванды, мяты, полыни, розы и пр., стружками натурального мыла – то есть экологичными ароматами) + цвет (в кубик с нужным цветом положить мешочек/пакетик с подходящим к нему, по мнению игрока, запахом).

Так как на каждом кубике наклейки 4х цветов, на втором шаге игры – все заполненные игроками кубики смешиваются и вытягиваются по очереди. Игрок, вытянувший кубик, предполагает – к какому цвету относится спрятанный в нем запах. Игрок-создатель «композиции» подтверждает или аргументирует свою версию. СЛОВО «ОШИБКА» НЕ ПРОИЗНОСИТСЯ! Эта игра направлена на соотнесение самим человеком цвета с запахом (запах как якорь эмоции).

Вариант 2. Вместо цветového кубика можно использовать кубик с эмоджи. Ход игры тот же.

Вариант 3. Кубики с цветами уже наполнены запахами. Задача игрока, ориентируясь на запах, а не на цвет, подобрать и присоединить кубик с эмоджи.

- **Эмо-сенсор «Вкус»**

Вместо запахов внутри кубика могут находиться съедобные объекты с различным вкусом. Причем, их в вариантах 1 и 2 (ход игры см. выше) выбирают и кладут в кубик сами игроки.

В Варианте 3 закладка осуществляется заранее. Игроки же должны по цвету, эмоции и звуку (потряхивая кубик) угадать – что может быть внутри. Тот, кто угадал, забирает предмет себе.

Например: желтый цвет и эмоджи «Страх» - может быть таблетка; и тот же цвет и эмоджи «Удивление» - жёлтый помидорчик и т.д.

- **Эмо-сенсор «Тактильность»**

Вариант 1. В данном модуле игры цветové кружочки делаются не из простой разноцветной бумаги, а из разноструктурных материй и материалов. Причем, выбор материала и его использование (вырезание из него круга по данному образцу) лучше всего предлагать самим игрокам (если есть время): начиная с выбора каждым игроком «своего цвета» и до его заполнения подходящим, с т.з. игрока, материалом. Каждый игрок, работая, не показывает остальным ни материал, ни цвет.

Затем все кубики с тактильными цветами опускают в мешок. Игрокам завязывают глаза. Не видя, только на ощупь, игроки определяют – материал и предполагаемый цвет этой стороны кубика. Затем глаза развязывают, и игрок аргументирует свое предположение. А автор этого кубика – свою задумку. В результате дискуссии или один принимает позицию другого, или рождается некий третий вариант.

Например: желтый круг один игрок покрыл пухом (аргументация - цыпленок), другой подумал, что круг белый (пух белый). После обсуждения оба игрока решили обклеить все семечками подсолнуха.

Одна из идей модуля – понимание разнообразия восприятий тактильных и умение эту разницу позитивно воспринимать и использовать в диалоге.

Вариант 2. Также тактильные объекты можно прятать внутрь кубиков и пытаться на ощупь и на основании цвета или/и эмоджи на кубике догадаться – что это и к какому из 4х цветов/эмоджи оно относится.

Причем, наполнять могут как сами игроки, как в предыдущих модулях, так и заранее организаторы игры.

#### **- Эмо-сенсор «Звук»**

Принцип – тот же, что в предыдущих эмо-сенсорах, но работа идет со звуком. Объекты, которые закладываются в кубик, лучше всего помещать в одинаковые капсулы, непрозрачные (например, желтые оболочки от Киндер-сюрприза).

Этими объектами могут быть гвоздики, зерно и крупа, песок, камешки, жёлуди, вата и пр. Важно, чтобы они издавали различные звуки или не издавали звука вообще (1 объект).

Вариант 1. Заранее подготовленные капсулы нужно разложить по кубикам с цветами/эмоджи и аргументировать.

Вариант 2. Наполнить капсулы самим и заложить в кубики, предложив угадать эмоцию/цвет как в др. эмо-сенсорах.

#### **- Эмо-комментирование (кубики с эмоциями, можно бумага и карандаш для записей)**

Вам кажется, что дети невнимательно (нефункционально) слушают читаемый текст? Значит, есть необходимость провести эмо-комментирование!

Раздайте каждому ребенку по 1 эмо-кубику (можно для более старших дать цветные кубики, но это усложнит работу и направит ее в более субъективную область, требующую проговаривания и отслеживания индивидуальной реакции учеников на цвета). И попросите их показывать вам одну из сторон кубика тогда, когда вы скажете слово «Эмоция!» во время чтения. Причем, уточните, что показать смогут не все, так как не у всех кубики одинаковые.

Время от времени, во время чтения, прерывайте его словом «Эмоция!» там, где эмоция более ярко выражена, понятна из ситуативного контекста. И смотрите: скорость реакции и правильность показанных эмоджи.

Если вы с чем-то не согласны, уточняйте – в чем причина выбора данного эмоджи. Но ни в коем случае не давите на ребенка и не произносите слова «Ошибка!»

## **II. С соединенными друг с другом парочками вращающихся кубиками**

Начинать работу на совмещение цвета и эмоции друг с другом лучше всего в формате «парочек»: 1 кубик с 4 эмоциями и 1 кубик с соответствующими им цветами.

Работая с «Эмо-фоном», важно помнить, что есть **БАЗОВЫЕ, ОСНОВНЫЕ** эмоции, а есть **НАДСТРОЕЧНЫЕ**, которые детям сложнее определить. Поэтому при наклейке эмоций и цветов на кубики и введении таких кубиков в игру - мы рекомендуем начинать с базовых (гнев, покой, печаль, страх), а затем переходить на остальные. То есть сначала появляются и отыгрываются во всех вариантах 2 кубика (1 парочка), потом добавляются еще 2 (2ая парочка) и наконец 3ья парочка.

Для продвинутых игроков кубики из разных парочек можно смешивать – выходя на игру на аргументацию цвета эмоции.

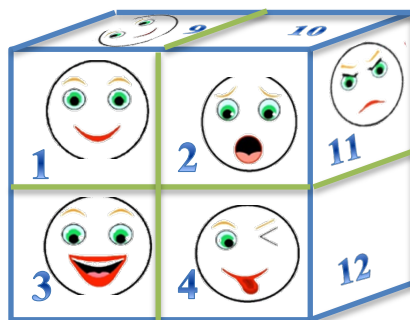
Также не забывайте, что у каждого человека – свое цветовосприятие и отношение к цвету, с учетом его опыта. Поэтому игроки не обязательно должны «попадать» именно в выбранные нами цвета. Они могут предложить свои варианты «парочек». Важна аргументация (помогающая понять «правильность» прочтения эмоции): почему именно этот цвет связан с данной эмоцией.

- **Эмо-рубик** Берутся 2 соединенных скрепами вращающихся кубика: 1 с базовыми эмоциями и 1 с соответствующими им цветами. Задача игрока: восстановить правильный порядок эмоджи в отношении цветов и аргументировать свой выбор. Внимание! Аргументация приоритетна! Игрок не должен «совпасть» с вашим цветовосприятием, ему важно в объяснении правильно раскрыть смысл эмоджи.

- **Эмо-лот** К 2м уже соединенным прикрепляем так же скрепами еще 2 так, чтобы снаружи оказались 2 цветных кубика, а внутри 2 кубика с эмоджи. При этом первая пара – базовые эмоция, а вторая – «надстроечные», визуально не похожие на них. Игрок прокручивает всю четверку, подбирая эмоции, по его мнению, легко переходящие друг в друга. И называет ситуации, в которых подобный переход возможен. И как его ускорить (для позитивного перехода) или предупредить (для негативного).

- **Эмо-круг** (понадобятся еще 2 игровых кубика-кости и бумага с ручкой для записи ситуаций) 4 йохо-куба скрепляются друг с другом в единый блок так, чтобы картинки эмоций были как с 2х сторон получившегося блока (по 4 с каждой стороны), так и на внешней стороне блока (по 2 на каждой грани). Так как эмоджи всего 12, то 2 грани (верхняя и нижняя) или по 1 части каждой грани (1 через 1) останутся не занятыми. Это – джокеры.

Все видимые стороны каждого кубика также нумеруются.



Вариант 1.

Первый по считалочке или жребью игрок берет эмоцию № 1 и начинает рассказ.

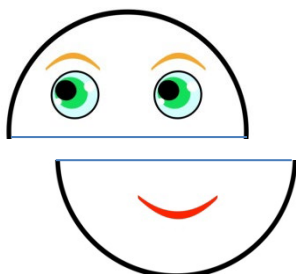
Второй игрок бросает 2 кубика



И выбирает эмоцию на сумму выпавших чисел, и продолжает историю первого игрока (логика должна сохраняться). При этом каждый последующий игрок повторяет истории предыдущих.

- **Эмо-конструктор** Теперь на парочки кубиков аккуратно наклеиваем разрезанные пополам эмоджи.

Внимание! При наклеивании сначала собираем и соединяем кубики. А потом начинаем разрезать и клеить так, чтобы все половинки разрезанных эмоджи совпали.



Что дает нам Эмо-конструктор?

- соотнесение игроком верхней и нижней части лица при определенной эмоции (проблематично при клиповом мышлении для поколения Z). Причем, важно не только соотнести, но и аргументировать
- формат игры подобен уже знакомой детям игре «Тяни-толкай» (эмоджи разрезаются пополам и наклеивается каждая половинка на свой кубик; задача – подобрать вторую «соответствующую» половинку или наоборот, создать новую эмоцию и рассказать о ней – см. эмоции на стыке двух у Р. Плутчика)

Варианты задач:

- собери и назови эмоцию
- собери и назови варианты эмоций (чем больше, тем лучше)
- вращая кубики, называй каждый раз получающуюся эмоцию и придумывай/вспоминай ситуацию, когда ты или другой человек ее испытывал
- какой сказочный герой испытывает какую эмоцию (можно с карточками «Мульт-контакта»)

**III. С соединенными друг с другом в формате «Эмо-счёты» кубиками с эмоджи** (3 кубика с эмоджи в 1 ряду на вертящемся стержне; 3 – с цветами, во втором ряду, тоже на стержне; друг над другом так, что цвета кубика с цветами соответствуют эмоджи на кубике с эмоциями над ним):

- **Эмо-светофор** Нужно подобрать цвет, соответствующий состоянию игрока здесь и сейчас. А затем – эмоджи, отражающее это состояние. И посмотреть на соответствие цвета и эмоции.

Для усложнения этого варианта игры: не размещать кубик с цветами для данных эмоджи под кубиком с данными эмоджи, а разместить все вперемешку. Чтобы цвет эмоджи верхнего ряда мог оказаться на любом из трех кубиков нижнего ряда.

С дошкольниками эта игра проводится сначала – в обсуждении цветов окружающего нас мира:

- что вокруг нас какого цвета и какие эмоции, желания вызывает (рекомендуется не только использовать картинки с изображением солнышка, тумана, ночи, листиков деревьев весной, летом и осенью; красного светофора, зеленого светофора и желтого светофора и т.д., но и осмотреться вокруг и отрефлексировать свои состояния относительно реальных объектов: того же солнца за окном...)
- в какой цвет мы бы перекрасили .... (для педагога – сигнал, что не нравится детям, что их раздражает, что нужно изменить);
- какое эмоджи мы бы наклеили на... (можно использовать разрезанные на заготовки для кубиков эмоджи из набора, но прикреплять не клея сами эмоджи, так как они потом потребуются для кубиков, а крепя их на пластилин).

**Вариант с продвинутыми игроками:** Поставить Эмо-светофор перед выходом из класса или группы и попросить прокрутить его каждого ребенка на ту эмоцию и цвет, которые вызвало занятие/день. До этого установить камеру компьютера, телефона или планшета так, чтобы она вела съемку, незаметную для ребят. Это – материал для саморефлексии педагога.

**Эмо-тактильность** (потребуется круги или из разных материалов или материалы для наклеивания на цветные круги путем «обсыпания»). Продолжая работать в системе «Эмофона» в формате «Эмо-счёты» с рядами: 3 кубика эмоций на 1 уровне и 3 кубика цветов на 2 уровне, можно сделать тактильным цветовой ряд: используя не просто



круги разных цветов, а круги данных цветов из соответствующих материалов, связанных с отраженной цветом эмоцией (например, равнодушие – белый цвет, просто белый лист бумаги, ровный и немного скользкий; злость, ненависть – красный цвет, что-то колючее, игольчатое; стремление к общению – рыжий цвет – что-то липучее, притягивающее, но не неприятное; радость – желтый цвет, структура материала как пух цыпленка и т.д.)

Если работа ведется в группе, важно услышать каждого участника и реализовать реальное обсуждение, дискуссию с аргументированием. Педагог ни в коем случае не принимает свое решение – он только исполняет решение всей группы.

Если кто-то совсем не согласен с группой, он(а) может создать свой вариант, а затем представить его всем.

### **III. С заготовками «Йохокуба» для «Эмофона»**

Каждому игроку (участнику проекта, тренинга и т.д.) можно предложить смоделировать свой «Эмофон» в процессе игро-тренинга. Тогда каждый игрок набирает нужное количество заготовок кубиков и аппликаций и наполнителей к ним: цветowych кругов, материалов для создания структуры цветового круга (вата, мех, перья, крупы, скрепки, кнопки, пробки и пр.), материалов-ароматизаторов (травы, мыло, масла...) и материалов-звукопроизводителей (внутри куба вместе с ароматизаторами): крупы, песок, желуди, орехи различные, гвоздики и пр.

В данном варианте каждый игрок создает свою эмоцию или эмоции, отражающие его нынешнее состояние. За счет свободного выбора тактильного, звукового и ароматического наполнителя в творческом акте рождаются индивидуализированные «портреты» эмоций (1 эмоция – 1 куб с эмоджи – могут быть несколько эмоджи, если эмоция «пограничная»; цветом – тоже возможны несколько цветов; структурой цвета – наклеенной на цветовой круг «посыпкой»; звуком и запахом (внутреннее наполнение куба)).

Оставшиеся пустыми стороны эмоции игрокам можно предложить заполнить текстом: например, звучанием эмоции (PPPPP – злость, как собака; ЙЙЙЙ – радость, как жеребенок и пр.) или ситуациями, когда эта эмоция проявляется. Или – советом, как ее погасить (для негативных эмоций) или продлить, закрепить («якорь эмоции») для позитивных эмоций.

Кстати, сам кубик эмоции игрок потом может уничтожить, уничтожая негативную эмоцию. Или сохранить – как «якорь» позитивной эмоции, позволяющей вернуться и ощутить ее во всей полноте снова и снова. Второй вариант хорош как результирующий в конце проектов, встреч, тренингов, путешествий и пр. Тогда на одну из сторон можно приклеить фотографии событий и людей, вызвавших данные эмоции. Это станет прекрасной рефлексией в т.ч. для организаторов, получающих такие нетипичные отзывы о своей работе.

**Заказать набор «Эмофон» - <https://yohocube.ru/shop/igra-dlja-razvitija-jemocionalnogo-intellekta-jemofon/>**

#### **Приятной и полезной вам игры!**

Будем рады, если вы придумаете свои модули и сообщите их нам по адресу электронной почты: [info@yohocube.ru](mailto:info@yohocube.ru)

**Объясняющее видео от автора по использованию игры «Эмофон» -**

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3807&v=GJknh9HIWVw&feature=emb\\_lo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3807&v=GJknh9HIWVw&feature=emb_lo)

[go](#)

**Вопросы и консультации по почте: [info@yohocube.ru](mailto:info@yohocube.ru)**