

MANUAL DE REGRAS

# TRUNFO DAS EMOÇÕES



# ORIENTAÇÕES

O jogo **Trunfo das emoções**, além do desenvolvimento de competências, auxilia no desenvolvimento emocional.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), competência é um conjunto de conhecimentos e práticas que tem como objetivo resolver questões da vida do indivíduo e aplicá-las na vida em sociedade.

“Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências.”

(BNCC, 2017, p.13).

## REGRAS DO JOGO

### Número de jogadores

De 2 a 5.

- ◆ O jogo pode ser usado por apenas uma pessoa para efeitos de conhecimento de cada emoção ou sentimento.
- ◆ Em grupo, o jogo proporciona uma reflexão coletiva.

### Idade

- ◆ A partir de 6 anos com auxílio de um adulto.
- ◆ A partir de 8 anos sem auxílio.

## O que está em jogo

Reconhecer as próprias emoções e sentimentos e os dos outros com autocrítica e capacidade para lidar com eles.

## Objetivo do jogo

O jogador com mais cartas vence.

## Componentes

- ◆ 2 cartas curingas
- ◆ 51 cartas de emoções



## Preparando-se para jogar

- ◆ As cartas são distribuídas em número igual para cada jogador.
- ◆ Cada jogador forma seu monte e observa a primeira carta.
- ◆ Decidir quem vai iniciar o jogo.

## Como jogar

1. Na sua vez de jogar, pegue a primeira carta do monte, leia o nome da emoção ou sentimento e sua definição. Depois, selecione um dos trunfos que julgar ter maior valor que o dos outros jogadores:

**VERGONHA** → nome da emoção ou sentimento

Sentimento de desonra. → descrição da emoção ou sentimento

<b>ANTONIMOS</b>	honra, confiança, glória	→ quantidade de antônimos
<b>TEMPO</b>	minutos	→ o tempo de duração da emoção ou sentimento
<b>PALAVRAS RELACIONADAS</b>	humilhação, constrangimento, vexame, embaraço	→ quantidade de palavras relacionadas
<b>INTELIGÊNCIA EMOCIONAL</b>	30 pontos	→ importância para a inteligência emocional
<b>INTENSIDADE</b>	★★★★	→ intensidade da emoção ou sentimento

- Escolhido o trunfo, fale-o em voz alta e coloque a carta no centro da mesa. Os demais jogadores devem pegar a primeira carta de seus montes para competir com o trunfo do jogador da vez e, então, colocar as cartas na mesa.
- Conferido o resultado, o jogador com maior trunfo leva todas as cartas da mesa.

Exemplo: comparar os trunfos “palavras relacionadas”.



- O vencedor de cada rodada escolhe o próximo trunfo e inicia uma nova rodada.
- Em caso de empate no trunfo escolhido, deve-se fazer uma nova rodada somente com os jogadores que empataram. Quem escolheu inicialmente a carta diz um novo trunfo. O vencedor leva todas as cartas da mesa.

Quem tiver a carta curinga poderá usá-la em qualquer momento do jogo, pegando todas as cartas da mesa sem precisar participar do combate.

A seguir, são apresentados os objetivos de cada uma das seções presentes nas cartas.

## **ANTÔNIMO**

Identificação de uma palavra por oposição para o reconhecimento das emoções ou sentimentos enquanto agente de mudança.

## **TEMPO**

Indicador do quanto dura, em média, uma emoção ou sentimento, servindo de base para a pessoa se autorregular. Mesmo que o tempo seja variável de pessoa para outra, apresenta-se uma média.

## **PALAVRAS RELACIONADAS**

Identificação de emoções ou sentimentos sinônimos ou, de alguma forma, parecidas com a que está sendo trabalhada. Auxilia no significado de determinada emoção, pois, às vezes, a pessoa não identifica o conceito, mas, por paridade com as palavras relacionadas, consegue entendê-la.

## **INTELIGÊNCIA EMOCIONAL**

A intenção é saber o quão importante é a emoção descrita na carta para a construção da inteligência emocional para a vida prática.

## **INTENSIDADE**

Toda emoção gera um estado físico nas pessoas – em algumas mais intenso que em outras. A intenção é refletir e se conscientizar do quanto a emoção representa em termos de ação física média nas pessoas e o quão importante é respeitar isso nos outros e em si mesmo.

# CONVERSA PÓS-JOGO

Explore cada um dos itens da carta, por exemplo, solicite aos jogadores que citem uma situação ou um problema que tenham vivenciado envolvendo uma das emoções ou sentimentos presentes em suas cartas.



IDEA JOGOS PEDAGÓGICOS LTDA.  
RUA 21 DE ABRIL, 535ALTO DA GLÓRIA  
CURITIBA, PR - CEP 80060-265 CNPJ  
18.319.326/0001-41  
IDEA@IDEAJOGOS.COM.BR  
☎ (41) 99155-3029 📠 (41) 99285-8025