



NONVIOLENT COMMUNICATION GAMES PACKAGE - WERSJA POLSKA



The educational package created in 2021 during the project *Volunteering vs. Violence – let's turn theory into practice* financed by Erasmus+ Program and coordinated by One World Association – Service Civil International Poland.

It contains 5 games aimed to learn and practice *Nonviolent Communication* developed by Marshall Rosenberg. They have different degree of difficulty, starting from the easiest one for players with basic knowledge about the NVC method.

PODSTAWY NVC

1 – RYTM NVC

2 – KRÓLOWA I DWÓR

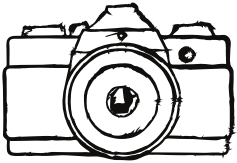
3 – SEKRETNY SZAKAL

4 – KRÓLESTWO

5 – SZARAFKA “JARAFFE”

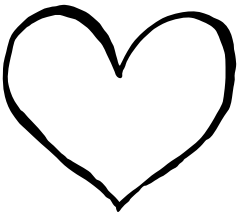
PODSTAWY NVC

1. OBSERWACJE



Co obserwuję (widzę, słyszę, pamiętam)?
Bez oceny, mówię to co zobaczyło by
"oko kamery".
"Widzę.../Słyszę... "

2. UCZUCIA



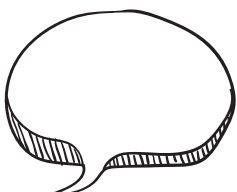
Co czuję (emocje a nie myśli) w stosunku
do tego co obserwuję? Uczucia możesz
pokazać swoim ciałem, myśli są trudne
do pokazania.
"Czuję..."

3. POTRZEBY

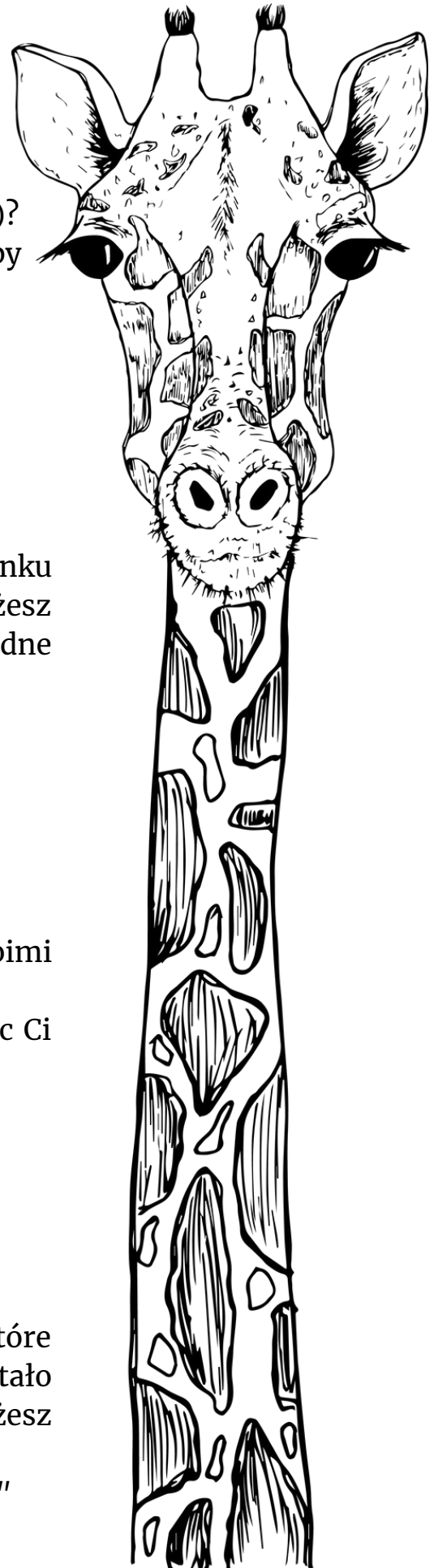


Czego potrzebuję w związku z moimi
uczuciami.
Możesz użyć listy potrzeb aby pomóc Ci
to określić.
"... ponieważ potrzebuję... "

4. PROŚBY



Konkretne działanie które
chciałabym/chciałbym aby zostało
podjęte. To nie jest żądanie, więc możesz
usłyszeć odmowę.
"Czy byłbyś gotów... ?/ Czy mogłabyś...?"



POTRZEBY VS. STRATEGIE

POTRZEBY SĄ UNIWERSALNE DLA WSZYSTKICH LUDZI. STRATEGIE SĄ INDYWIDUALNE I ZALEŻĄ OD NASZEJ KREATYWNOŚCI. MOŻE BYĆ NIESKOŃCZENIE WIELE STRATEGII. KIEDY WYRAŻAMY NASZE PROŚBY WYRAŻAMY NASZ POMYSŁ NA TO JAK ZASPOKOIĆ NASZE POTRZEBY.

czytanie książek, rozmowa z ekspertem,
udział w warsztatach, aktywność fizyczna

nowy telefon, wyjście na koncert,
wagary, modne buty, impreza

placz, krzyk, gadanie,
przytulanie się, kłócenie się

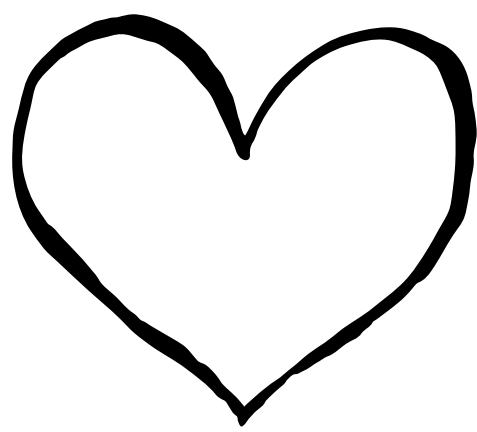
rysowanie, śpiewanie,
pieczenie, budowanie modeli

sen, spacer, oglądanie serialu,
czytanie książki, przebiegnięcie maratonu

WOLNOŚCI, BYCIA ZAUWAŻONYM, ODPOCZYNKU, ROZWOJU, PIĘKNA, KOMUNIKOWANIA SIĘ, BEZPIECZEŃSTWA, BLISKOŚCI, WSPARCIA, EMPATII, DOCENIENIA, WSPÓLPRACY, WSPÓLNOŚCI, SPÓJNOŚCI, TOWARZYSZENIA, INDYWIDUALNOŚCI, EFEKTYWNOŚCI, POBUDZENIA, AUTENTYCZNOŚCI, DOTYKU, WSPÓLNOTY, NAUKI, PRZYNALEŻNOŚCI, MIŁOŚCI, POŻYWIENIA I WODY, HUMORU, SWOBODY, BYCIA WAŻNYM, OPŁAKIWANIA, LEKKOŚCI, PORZĄDKU, KREATYWNOŚCI, WSPÓLDECYDOWANIA, UWAGI, ŚWIĘTOWANIA

PRZYKŁADY

UCZUCIA



Zaangażowanie
Euforia
Wdzięczność
Radość
Nadzieja
Inspiracja
Rozdrażnienie
Zdenerwowanie
Zagubienie
Niepokój
Strach
Ból
Smutek
Napięcie

POTRZEBY



Autonomia
Więź
Znaczenie
Spokój
Zabawa
Godność
Wzruszenie
Harmonia
Dystans
Akceptacja
Wiara
Odpoczynek
Troska

RYTM NVC

Masz 57 kart. Jest 8 kart opisanych "NVC". Ułóż je na stole pionowo (zgodnie z obrazkiem po lewej).



Resztę kart potasuj i rozdaj wszystkim graczom. Nie sprawdzaj kart, zostaw je na kupce na stole.



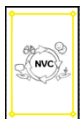
Najmłodszy gracz zaczyna rozgrywkę (pozostali gracze grą w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) bierze pierwszą kartę i odwraca ją. Czyta zdanie z karty. Karty są w 4 kolorach: czarny, czerwony, niebieski i zielony i w takiej kolejności powinny być kładzone poziomo obok kart "NVC". Dwie karty są puste i mogą być dowolnego koloru (jak karta joker). Jeśli nie masz karty, która rozpoczęłaby rząd lub mogła być położona w poziomej linii (zgodnie z porządkiem kolorów), usuń kartę ze swojej kupki. Nie będzie ona już użyta w grze.



Gdy któryś gracz ułoży wszystkie karty w kolejności (4 karty w kolejności kolorystycznej) zabiera te 4 karty i trzyma je razem do policzenia później. Osoba z najwyższą liczbą kart wygrywa.



Opcja zaawansowana: spróbuj stworzyć realną historię podczas układania kart, zgodnie z właściwą kolejnością kolorów.





Jestem
smutny



Czuję lęk



Jestem
szczęśliwy



Jestem
zachwycony



Gdy widzę, że
spóźniłeś się
dziś na lunch



Czy zechciałbyś wziąć
swoje skarpetki do
swojego pokoju lub
do prania?



Potrzebuję więcej
porządku w
pokojach, które
dzielimy



Czuję gniew



Gdy widzę
brudne skarpetki
pod stolikiem



Widzę, że naczynia
nie zostały jeszcze
umyte



Czuję się
sfrustrowany



Czy mógłbyś
odłożyć telefon na
10 minut i mnie
wysłuchać?



Ustaliliśmy, że
wyjdziemy ze
szkoły o 11:00
a jest już 11:30



Czuję lęk



Czy chciałbyś
dokończyć film
później abyśmy mogli
wyjść już teraz?



Czy mógłbyś dać
mi pobyć teraz
samemu?



Czy chciałbyś
zostać ze mną
na chwilę?



Potrzebuję
pomocy z pracami
domowymi



Czy chciałbyś
pomóc mi ze
zmywaniem
naczyni?



Życie w czystej
przestrzeni jest dla
mnie ważne, potrzebuję
Twojej pomocy



Wspieranie mojej
siostry jest dla mnie
ważne, więc chcę
dojechać na czas



Widzę że
Twoje ręce są
skrzyżowane



Czuję się
zagrożony



Potrzebuję
czuć się
bezpiecznie



Czy chciałbyś
kontynuować tę
rozmowę w innym
momencie gdy oboje
będziemy spokojniejsi?



Czuję się
zmieszany



Potrzebuję się
tym z kimś
podzielić



Czy mógłbyś spędzać
przynajmniej 3
wieczory w tygodniu
w domu?



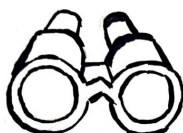
Czy chciałbyś
wynieść
śmieci?



Czy chciałbyś
wrócić teraz do
sklepu i zrobić
zakupy?



Jan uderzył
pięścią w stół



On nie zdobył
żadnego gola
przez ostatnie 20
meczy



Jestem
rozzarowany



Widzę, że
odwracasz wzrok
gdy mówię



Potrzebuję
czuć się
bezpiecznie



On powiedział
mi, że był
wściekły



Widzę że
uderzyłeś
pięścią w stół



Mój mąż nie
pocałował mnie
od 2 tygodni



Czuję się
poddenerwowany



Boję się



Właśnie spojrzałem
do lodówki
i zobaczyłem, że nie
ma nic do jedzenia



Widzę że Twój
pies biega bez
smyczy i szczeka



Do tej pory
nic nie
powiedziałeś



Czy mógłbyś
później zadzwonić
do mojego taty?



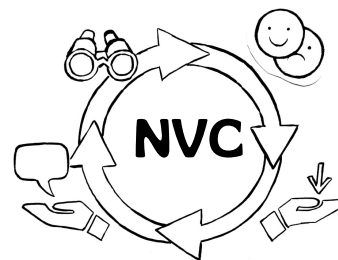
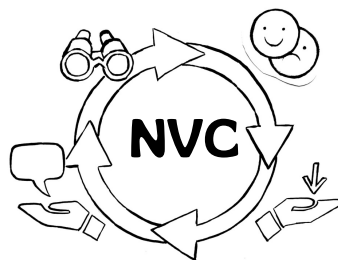
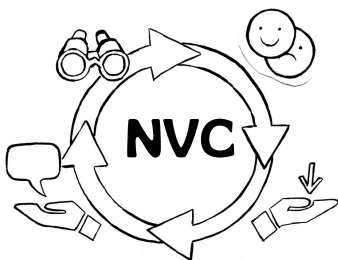
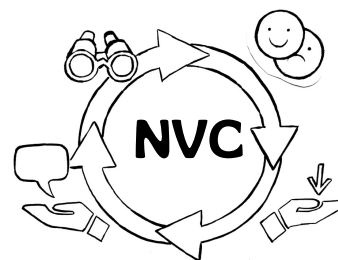
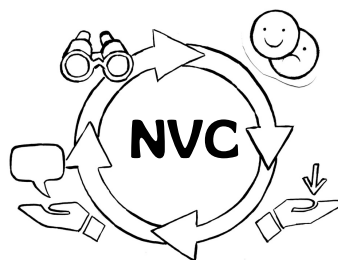
Jestem bardzo
podekscytowany

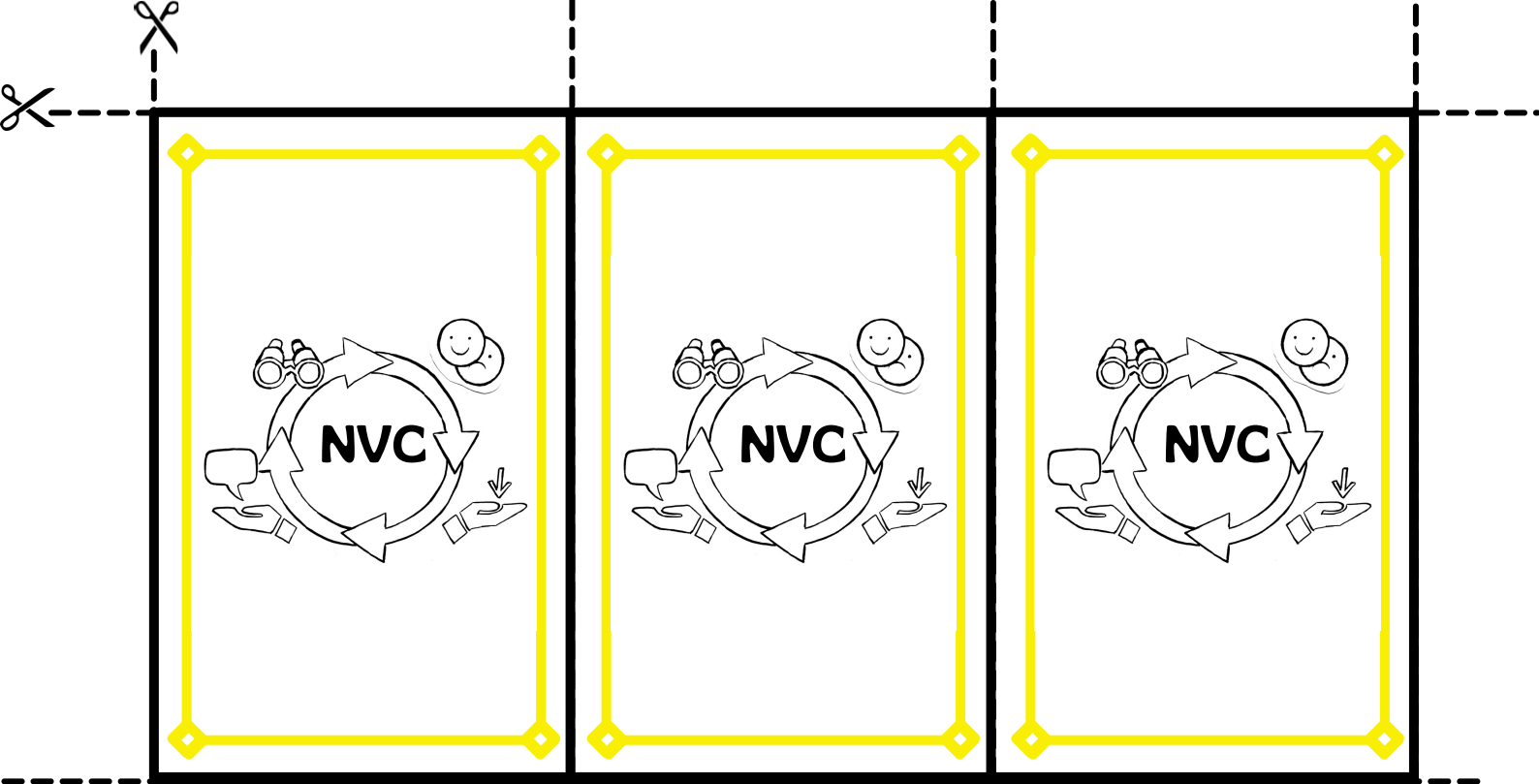


Czy zechciałbyś
trzymać ode
mnie dystans?



Widzę, że zadanie,
które wykonałeś
było dla Ciebie
trudne





KRÓLOWA I DWÓR

Wstęp

Celem gry jest ćwiczenie i usprawnianie używania Porozumienia Bez Przemocy (NVC) które jest sposobem komunikowania się w sposób pokojowy i pełen szacunku. Metoda ta zwiększa również naszą empatię i zbliża nas do ludzi. Zakłada, że większość konfliktów między jednostkami lub grupami pochodzi z błędnej komunikacji na temat ich ludzkich potrzeb. NVC posiada 4 komponenty: obserwacje, uczucia, potrzeby i prośby (opisane w karcie informacyjnej na temat NVC dołączonej do gry). Marshall Rosenberg, twórca NVC, opisał je jako 'język żyrafy' - pełen współczucia, empatii i zrozumienia. Z drugiej strony leży komunikacja w 'języku szakala' - pełnego przemocy, blokującego empatię, wzmagającego konflikty i napięcia.

Będziesz miał okazję nauczyć się jak rozpoznawać oba te języki i poćwiczyć jak reagować w pełnym wyzwań środowisku Królowej i jej zamku. Wcielacie się w ludzi na jej dworze - jednostki o różnych pozycjach i wpływach. Stworzycie historie swoich postaci oraz ich relacji z Królową. Cały Wasz świat w grze zbudowany jest wokół niej. Ona jest najważniejszą osobą a wszystko co powie jest rozkazem. W zamku nie tylko przyjdzie Wam ćwiczyć zasady NVC lecz również wyjaśniać je samej Królowej. Pamiętajcie tylko - cokolwiek dzieje się w zamku, pozostaje w zamku.

Instrukcja

Elementy:

- 2 kości do gry
- karty z pytaniami
- karty z postaciami
- karty z wydarzeniami
- klepsydra lub inny czasomierz
- karta informacyjna o NVC (z przykładami języka żyrafy i szakala, zasadami NVC, listą uczuć i potrzeb) - jedna do położenia na środku i jedna dla strażnika - osoby która będzie sprawdzać czy komunikujecie się zgodnie z zasadami NVC

Zasady gry:

Gra przeznaczona jest dla 4-5 graczy. Tworzą oni swój świat wokół osoby Królowej. Wybierzcie jeden obrazek który będzie przedstawiał Waszą Królową. Podczas gry będziecie grali kartami pytań oraz wydarzeń. Karty pytań występują po kolei z nadaną numeracją. Zdecydujcie który gracz zacznie grę i weźmie pierwszą kartę. Na początku upewnijcie się że wszyscy gracze wybrali swoje role i powiedzieli kim są w grze oraz jakie są ich moce. Możecie użyć swoich mocy podczas gry ale nie musicie. Możecie też poprosić inne postacie o użycie ich mocy gdy

zajdzie taka potrzeba, mogą one jednak odmówić. Możecie wybrać postacie spośród kart lub stworzyć własne. Pierwszy gracz rozpoczyna biorąc pierwszą kartę z pytaniem na które musi odpowiedzieć w sposób zgodny z NVC. Pośród Was znajduje się również strażnik - osoba która trzyma kartę informacyjną o NVC i sprawdza Wasze odpowiedzi, dając 1 punkt za każdą poprawną odpowiedź. Za niepoprawne odpowiedzi, punkt trafia do strażnika. Celem gry jest używanie kart z pytaniami i zebranie przez grupę tak wielu punktów jak tylko to możliwe. Czas przeznaczony na udzielenie odpowiedzi to 1 minuta.

Do gry służą karty pytań i karty wydarzeń. Kart pytań można użyć, gdy po rzucie kostek wypadnie wynik nieparzysty. Kolejny rzut kostką następuje po odpowiedzi na pytanie z karty (prawidłowej lub nie). Jeśli oczka kostek pokażą wynik parzysty, do gry wchodzi karta wydarzeń – wylosuj jedną z nich postępuj zgodnie z instrukcją.

Jeśli po następnym rzucie liczba oczek jest nieparzysta, weź kolejną kartę z pytaniem.

Postacie:

- Alchemik - może zmienić przyszłość i przeszłość
- Rycerz - może kogoś ochronić, ich potrzeby i emocje
- Mędrzec - może pomóc Ci podjąć decyzje
- Wróżka - może rozwiązywać problemy i używać zaklęć miłości
- Błazen - może ominąć kolejkę gracza lub zmienić miejsce przy stole gdy zechce
- Służba Królowej - mediator pomiędzy Królową a innymi graczami
- Wiedźma - może poprawić Twoją sytuację, uczynić Twoje życie lepszym
- Poślaniec - moc teleportacji
- Kim jeszcze chciałbyś być? Wymyśl własną postać i moce!

KARTY PYTAŃ

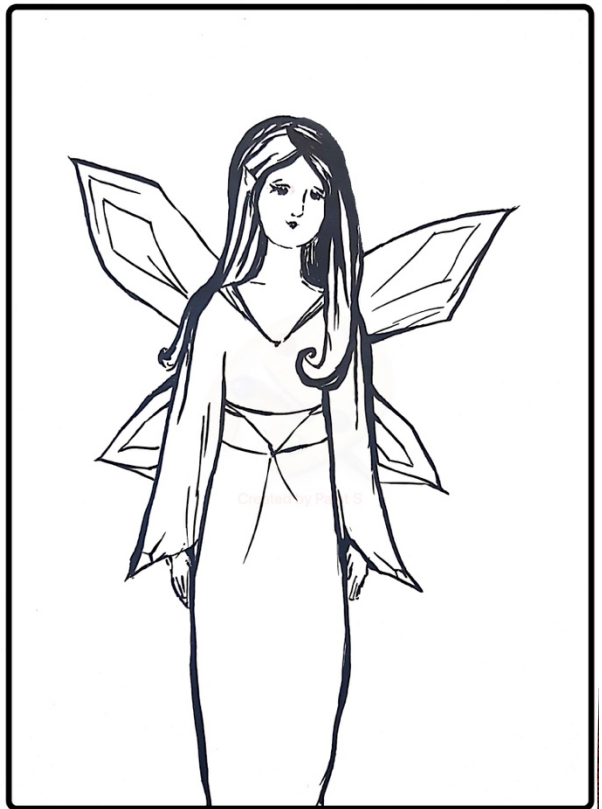
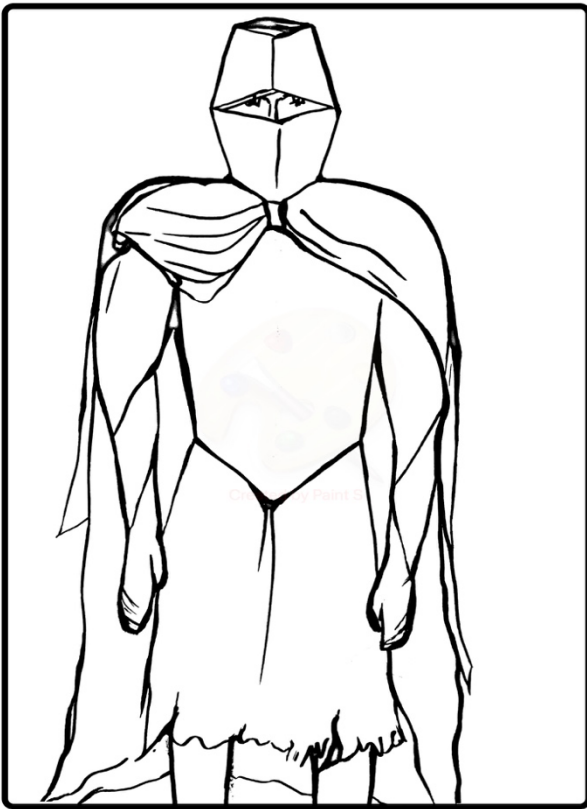
<p>1. W grupie jest jedna osoba, której ufasz. Kto to taki i dlaczego?</p>	<p>2. Wczoraj w grupie wystąpił konflikt. Co się wydarzyło?</p>
<p>3. Jak mógłbyś przedstawić zasady NVC Królowej i przekonać ją do używania ich?</p>	<p>4. W pobliżu znajduje się twoja rodzinna wioska. Chciałbyś wziąć jeden dzień wolny, by odwiedzić swoją rodzinę. Jak przedstawisz to Królowej używając języka NVC?</p>
<p>5. Dwie postacie rozpoczęły piękną przyjaźń (możesz wybrać kto). Jakie są ich potrzeby i uczucia z tym związane? Poproś ich by opowiedzieli nieco o tym.</p>	<p>6. Uraziłeś Królową mówiąc że jej zamek nie wygląda już tak dobrze, jak kiedyś. Jak możesz to naprawić i przeprosić używając języka żyrafy?</p>

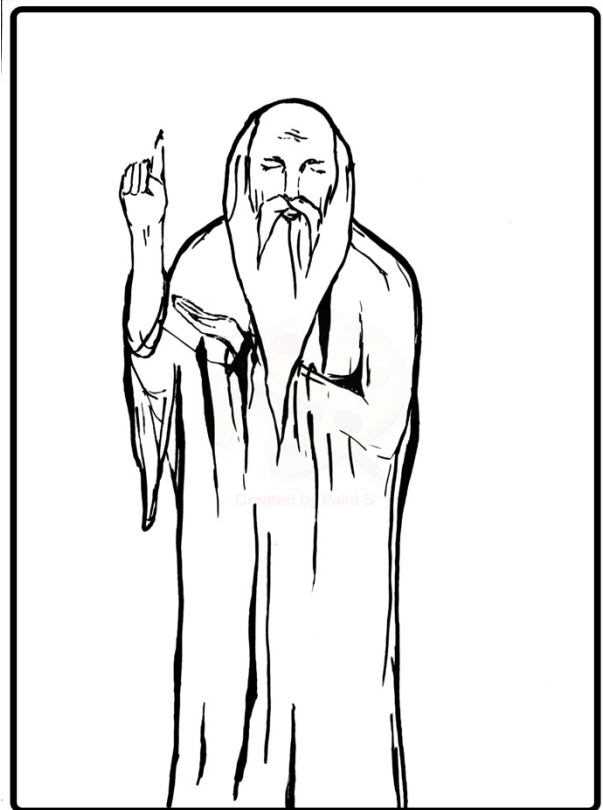
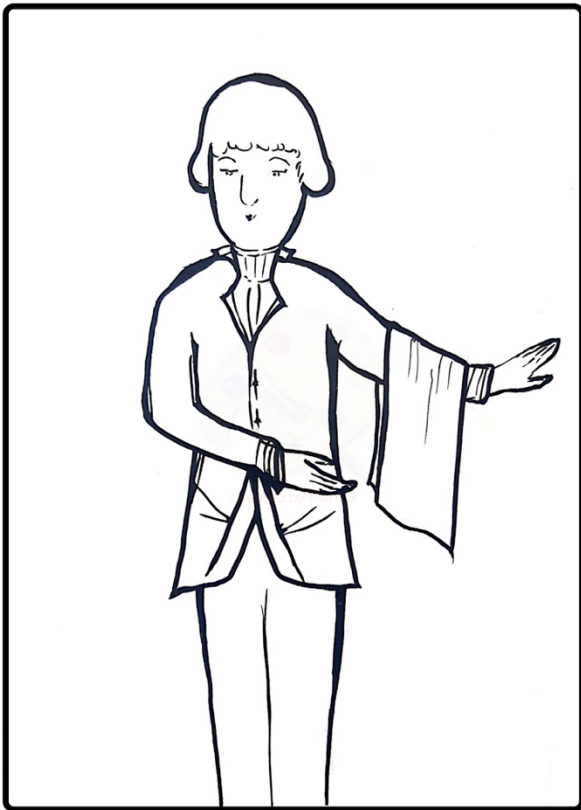
<p>7. Uraziłeś innego gracza mówiąc, że zbyt krótko znajduje się w zamku, by mieć własne zdanie na temat Królowej i Dworu. Jak możesz to naprawić i przeprosić używając języka żyrafy?</p>	<p>8. Królowa chce, abyś szpiegował kogoś z jej dworu. Nie chcesz tego robić. Co powiesz, by odmówić Królowej w języku NVC?</p>
<p>9. Królowa jest przekonana, że wie wszystko na temat NVC. Siedziała całe popołudnie sporządzając listę jej potrzeb i emocji (euforyczna, godność, dotknięta, harmonia, rozdrażniona, perspektywa). Nie ma jednak pojęcia, że wszystko pomieszała. Pomóż jej rozróżnić jedne od drugich. Jak to zrobisz, by przy tym jej nie urazić.</p>	<p>10. Znalazłeś się w bardzo trudnej sytuacji. Królowa nie jest zadowolona z Twoich usług. Musisz przekonać jedną z postaci, by Ci pomogła (wybierz tę która Twoim zdaniem będzie największym wyzwaniem). Jak zrobisz to używając kroków NVC?</p>
<p>11. Jesteś dla Królowej wyjątkową osobą. Dlaczego? Odpowiedz na to pytanie używając kluczowych kroków NVC: obserwacja "Widzę...", emocje: "Czuję...", potrzeby "Potrzebuję...", prośba (jeśli masz jakąś biorąc pod uwagę Twoją silną więź z Królową) "Chciałabym / chciałbym..."</p>	<p>12. Królowa rozgniewała się na swój Dwór ponieważ spóźnili się o minutę na poranne spotkanie. Powiedziała: "Nie byliście punktualni. Czekałam na was przez tak długi czas. Dlaczego zawsze się spóźniacie?" Jak zmodyfikować tę wypowiedź, by uczynić ją zgodną z zasadami NVC?</p>

WYDARZENIA

<p>: O nie! W zamku zabrakło jedzenia. Co robicie?</p>	<p>Sztorm! Musicie znaleźć schronienie (pod stołem, za czyimiś plecami, zakrywając głowę...). Reagujcie najszybciej, jak się da!</p>
<p>Złoty pył! Zamieńcie się miejscami zgodnie z ruchem wskazówek zegara!</p>	<p>Karta podarunkowa! Co byłoby Twoim podarunkiem dla Królowej?</p>
<p>Impreza szakali - zaproś cały Dwór do tańca w stylu Szakali. Ruchy i scena są Wasze.</p>	<p>Impreza Żyraf - zaproś cały Dwór do tańca w stylu Żyraf. Ruchy i scena są Wasze.</p>

<p>Gwiezdna karta - zmień postać (karta może być użyta tylko raz w całej grze)</p>	<p>Wybierz jedną emocję z listy (znajdziesz je w karcie informacyjnej o NVC). Wyrażaj ją mową ciała do czasu kolejnego wydarzenia</p>
<p>Karta 3 kroków - oddal się nieco od grupy (na przykład wstań na krześle, usiądź na podłodze lub przesuń swoje siedzenie 1 krok w lewo lub prawo)</p>	<p>Zapytaj o emocje i potrzeby jednej osoby z grupy</p>
<p>Przez 5 sekund poćwiczcie owacje na cześć Królowej, które zaprezentujecie przy pierwszej możliwej okazji.</p>	











THE SECRET JACKAL

Wstęp

Jesteście rodziną żyraf ale szakali szpieg jest pośród was. Jak go wykryć?

1. Rozdzielcie role: 1 narrator, 1 (lub więcej) szakal oraz żyrafy
2. Narrator opíše Wam wspólna krytyczną sytuację.
3. Stwórz odpowiedź na tę sytuację używając swego “naturalnego” języka (języka żyrafy lub szakala, zgodnie z nadaną rolą)
4. Po wysłuchaniu odpowiedzi wszystkich graczy, pomyślcie kto mógłby być szakalem. Zagłosujcie zgodnie z Waszymi podejrzeniami.
5. Zagłosowano na Ciebie? Masz szansę publicznie się wybronić.

Jeśli jesteś żyrafą, staraj się używać komunikacji bez przemocy. Uważaj! Jeśli nie pójdzie Ci dobrze, inni pomyślą że to Ty jesteś szakalem i przegrasz grę.

Jeśli jesteś szakalem, staraj się używać języka szakala subtelnie, inaczej inni Cię wykryją i przegrasz grę.

Role i zasady

1. Jeśli jesteś żyrafą i większość wskaże Ciebie jako szakala, odpadasz z gry. Zanim to nastąpi masz jednak szansę się wybronić.
2. Jeśli jesteś ostatnim szakalem i większość wskaże Ciebie, gra się kończy. Ty również masz prawo próbować się wybronić.

According to the number of group members there will be one, two or three jackals (it is your choice). There must be a narrator: he/she will tell you which character you are and will tell you what are the conflictive situations you have to confront. We recommend you to improvise situations according to your daily life (workplace, school, university, etc.).

W zależności od liczby graczy w grze może być jeden, dwóch lub trzech szakali (wybór należy do Was). Musi być narrator: powie on graczom jakimi postaciami są i opíše konfliktowe sytuacje do skonfrontowania. Zalecamy wymyślać scenariusze w oparciu o doświadczenia z życia codziennego (miejsce pracy, szkoła, uczelnia, itp) Powinno zmieniać się role, również narratora, z każdą nową rundą.

Przykładowa rozgrywka...

Narrator: (Po przydzieleniu ról) Wyobraźcie sobie że jesteście w szkole. Dziecko mówi Wam że nie wykona zadania ponieważ “nie ma sensu”. Jak będziecie odpowiedzieli?

Żyrafa 1: Ja powiedziałabym że czuję się zmartwiona ponieważ te treści będą potrzebne w ostatnim zadaniu.

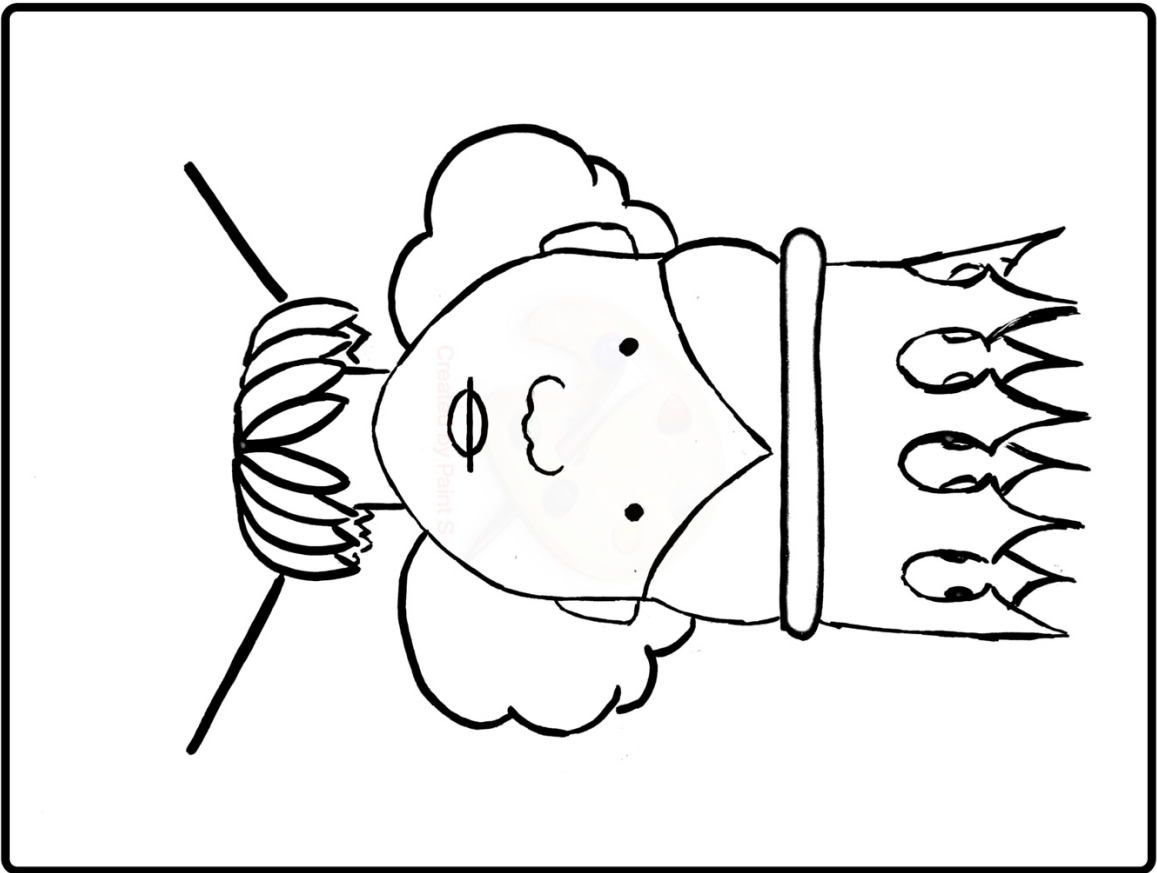
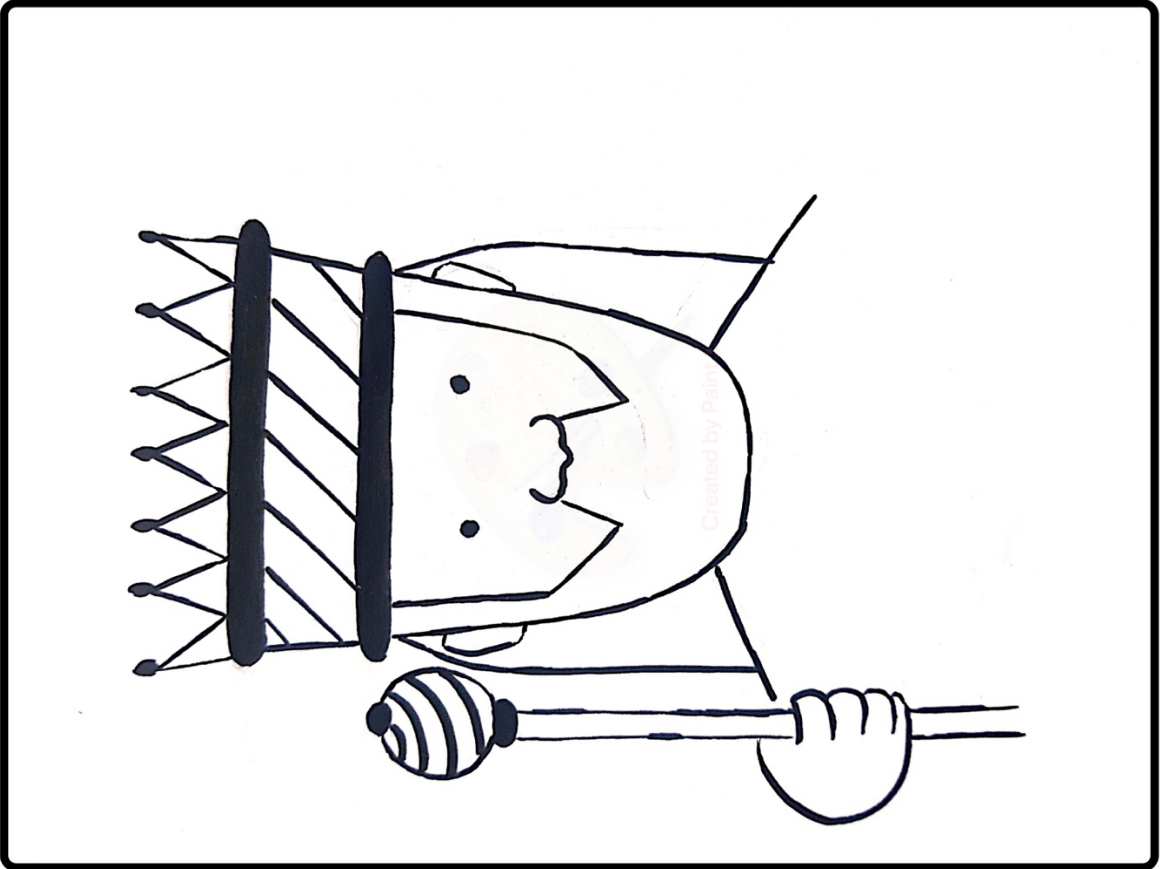
Żyrafa 2: Ja bym powiedział że byłoby super gdyby respektował proces nauczania.

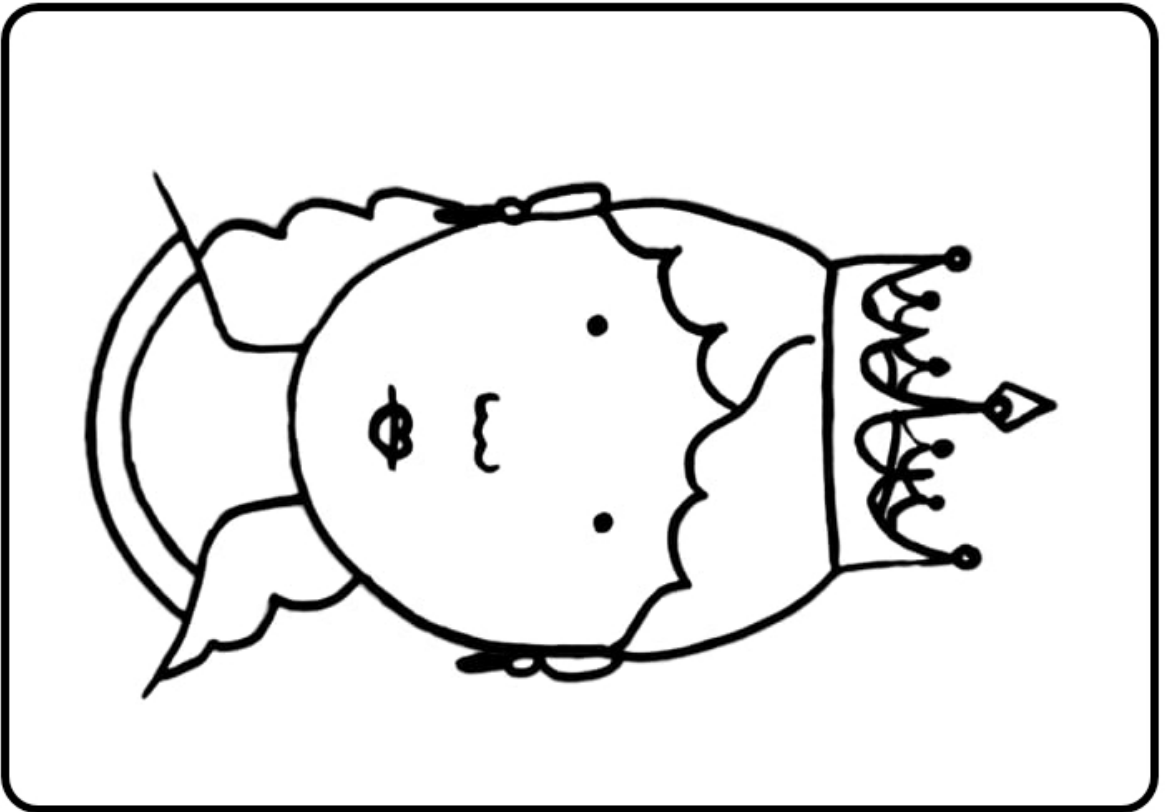
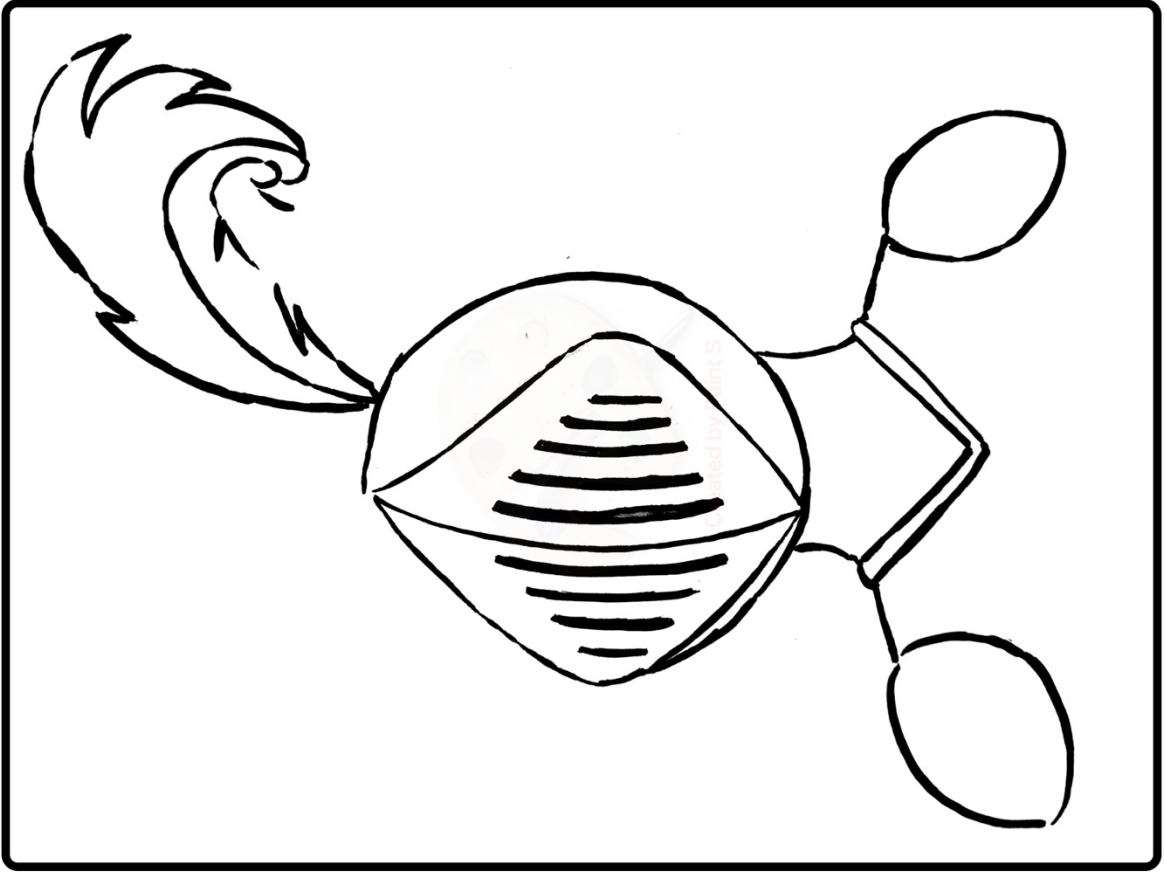
Szakał 1: Ja bym powiedział że czuję się smutny gdyż nie myśli on o zadaniu.

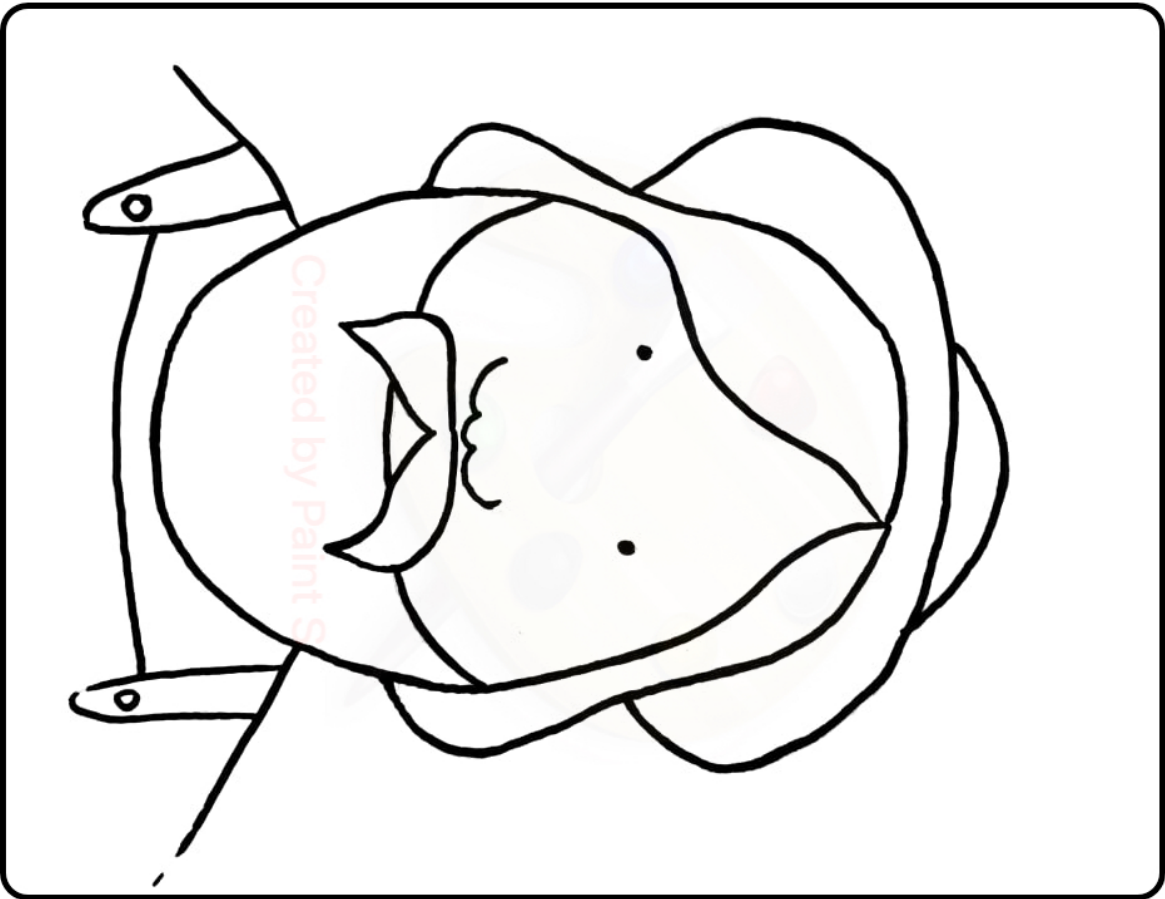
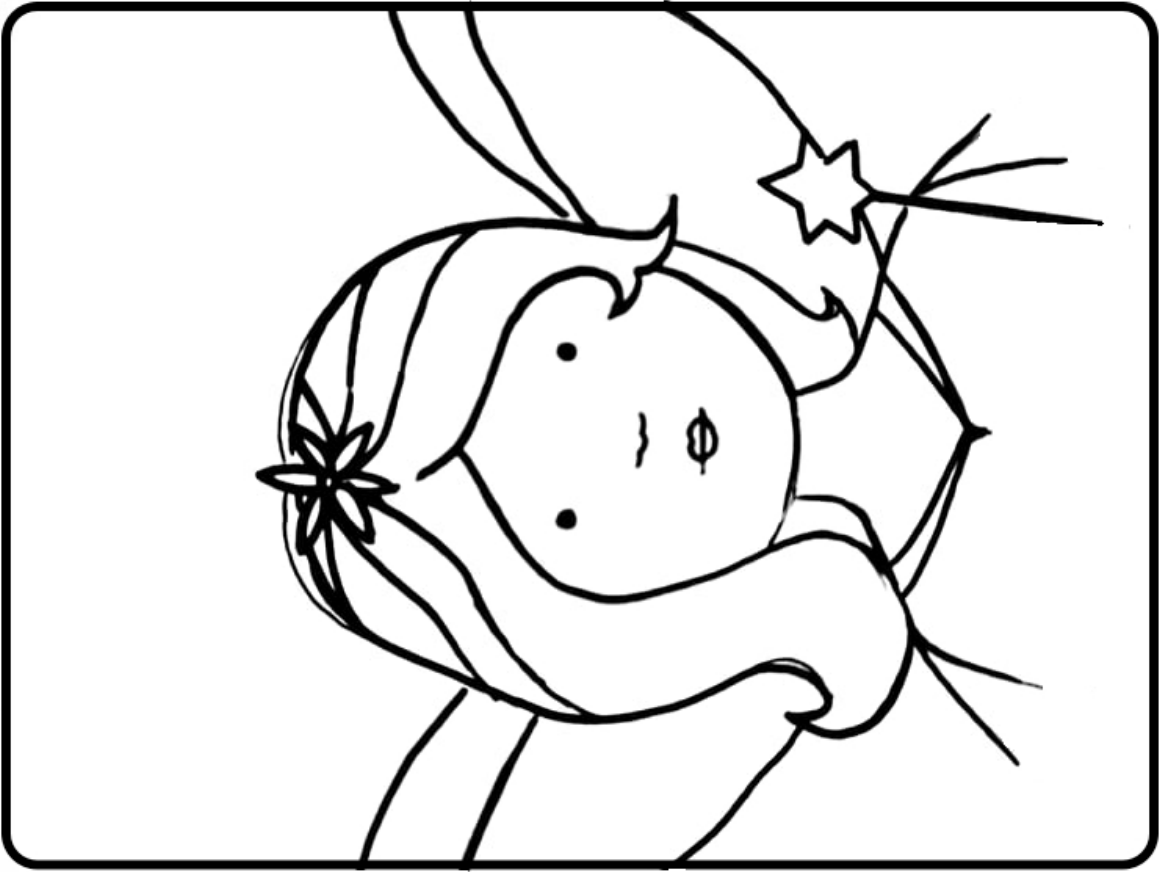
Narrator: Okej, teraz wskażcie na osobę która Waszym zdaniem jest Szakalem (Każdy wskazuje na żyrafę 2). Więc, żyrafo 2, masz jeszcze szansę się wybronić.

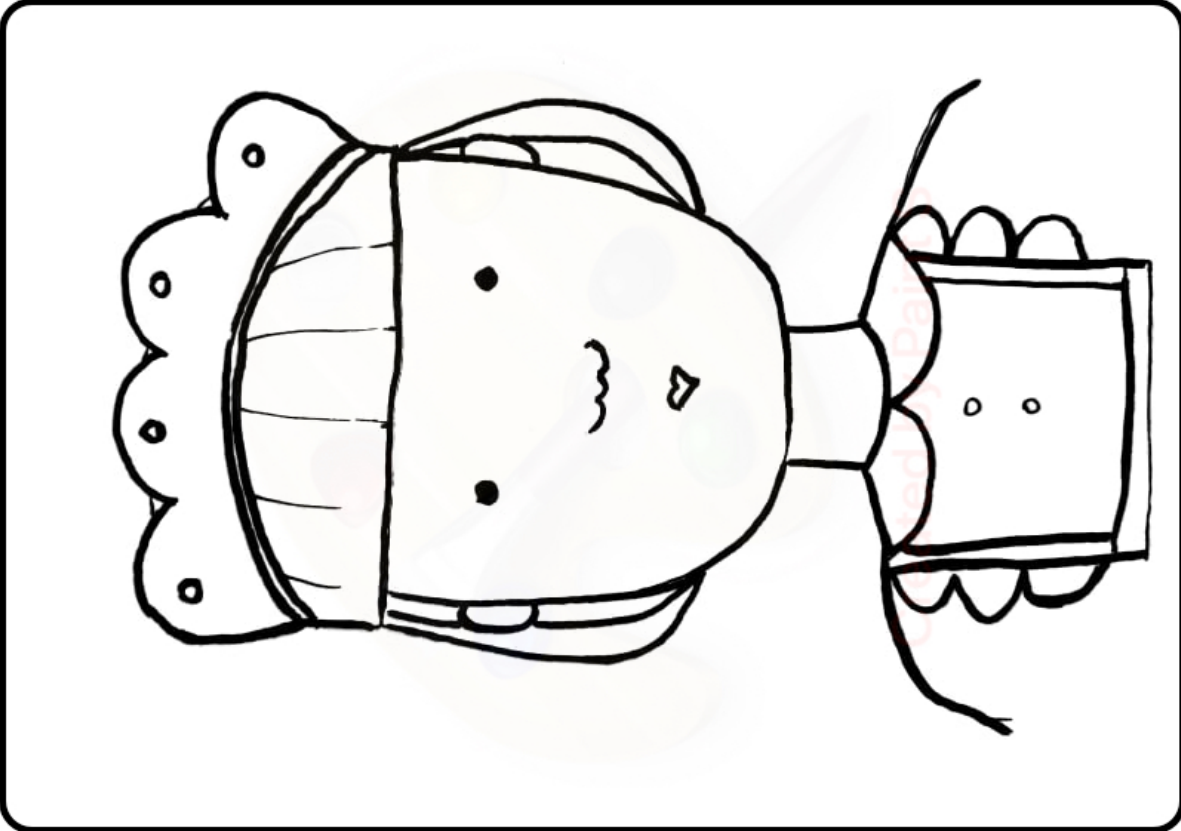
Żyrafa 2: Tak więc chciałem się poprawić, ponieważ nie byłem zbyt precyzyjny i skupiłem się na tym kto a nie co.

Narrator: Dziękuję. Więc, jesteście pewni że chcecie wskazać żyrafę 2? (Jeśli tak, wypada z gry, jeśli nie, uczestniczy dalej w rozgrywce a narrator podaje kolejną konfliktową sytuację)

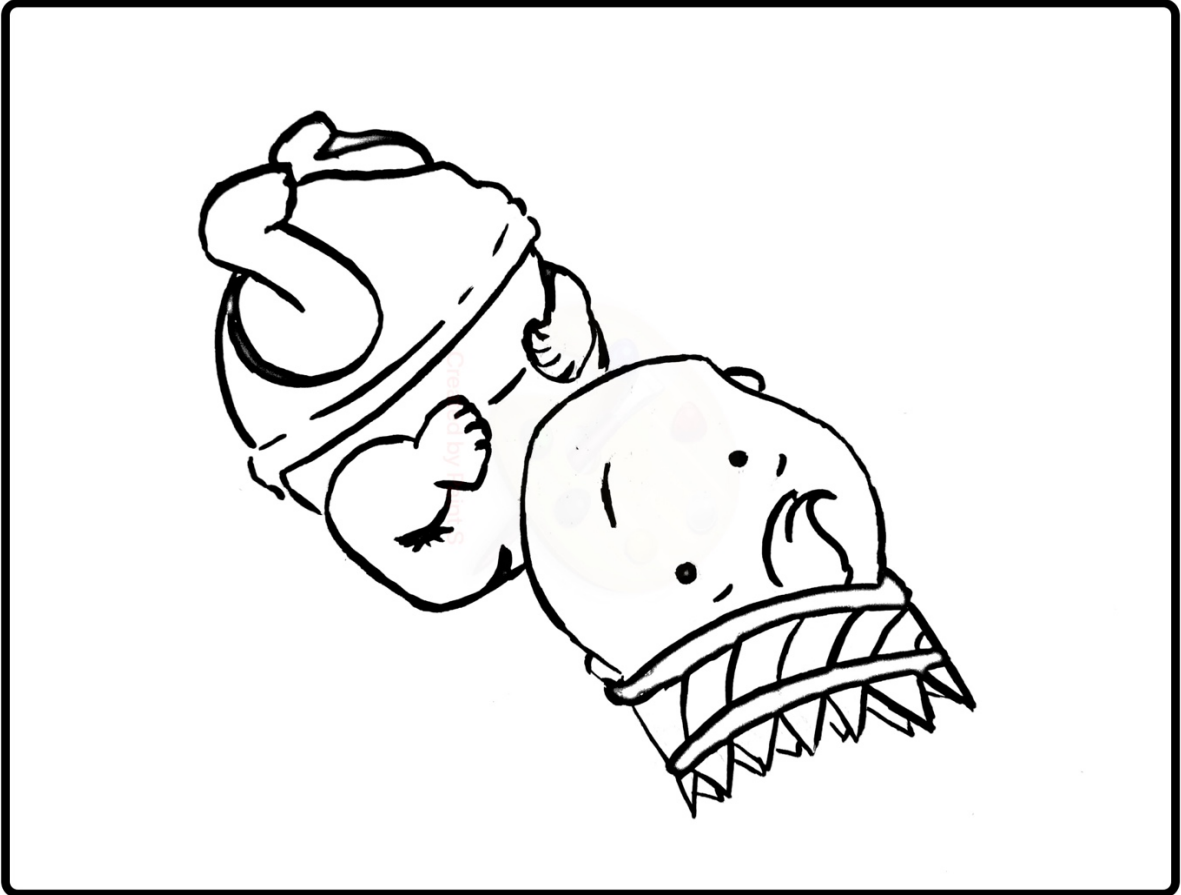








© Illustration by www.dreamstime.com/stock-illustration-vector-image/stock-illustration-vector-image-image123456789.html



KRÓLESTWO

Gra stworzona została z myślą o zaawansowanych graczach.

Liczba graczy: 3-5

Elementy gry

- **instrukcja**
- **Karta informacyjna NVC** - przypomina o 4 krokach porozumienia bez przemocy
- **karty scenariuszy** - zawierają opisy problematycznych sytuacji do omówienia
- **karty postaci** - określają postacie w które wcielią się gracze
- **karty emocji** - opisują emocje których postacie doświadczają w grze
- **karty etapów** - 4 karty które poprowadzą rozgrywkę w zgodzie z zasadami NVC

Przygotowanie

1. Rozpocznij od wyboru jednej karty scenariusza dla całej grupy.
2. Losowo wybierzcie postać dla każdego z graczy.
3. Niech każdy gracz dobierze kartę emocji dla swojej postaci.

Rozgrywka

- I. **Pierwsza runda** - odstoń pierwszą kartę etapu. Gracze przedstawiają swoje postacie i po kolei wyrażają co takiego zobaczyli lub usłyszeli co sprawiło że poczuli emocje z karty emocji. Zaleca się aby każdy kolejny gracz rozwijał swoją historię w oparciu o pomysły poprzednich graczy. Na przykład:

“Jako rycerz, czułem strach i zmieszanie gdy zobaczyłem księżniczkę samą w nocy”

“Jako księżniczka, czułam smutek gdy zobaczyłam że rycerz szedł za mną”

“Jako król, czułem się zmartwiony gdy usłyszałem że moja córka była sama w nocy”

- II. **Druga runda** - odstoń drugą kartę etapu. W tej rundzie gracze mają za zadanie odnaleźć potrzebę która mogłaby stać za emocjami które wyrazili w rundzie pierwszej oraz sformułować prośbę która według nich zaspokoiłaby tę potrzebę. Ponownie, ważnym jest aby gracze kierowali swoje prośby do pozostałych uczestników gry. Na przykład:

“Jako rycerz, mam potrzebę spójności ale różne rozkazy od króla i księżniczki to utrudniają więc chciałbym aby król oddał obowiązek ochrony księżniczki innemu rycerzowi”

“Jako księżniczka, mam potrzebę prywatności i przestrzeni więc chciałabym prosić rycerza by chodził za mną tylko gdy go o to poproszę”

“Jako król, mam potrzebę stabilności i zaufania, do czego mi daleko gdy wyobrażam sobie że ktoś morduje mi córkę, więc chciałbym ją poprosić by przestała dawać rycerzowi rozkazy sprzeczne z moimi.”

III. Trzecia runda - odsłońcie trzecią kartę etapu. Gracze mają teraz szansę odpowiedzieć na prośby z rundy 3, akceptując lub próbując ustalić inne strategie. W tej rundzie gracze formułują już pełne komunikaty, łącząc elementy z rundy 1 i 2. Na przykład:

[Rycerz]: “Gdy usłyszałem że będę otrzymywał rozkazy tylko od króla, poczułem się bezpieczny i spokojny ponieważ moja potrzeba spójności została zaspokojona”

[Księżniczka]: “Gdy usłyszałam że król chciałby być jedyną osobą która może rozkazywać rycerzowi poczułam rozczarowanie i stres ponieważ mam potrzebę niezależności i szacunku, więc chciałabym aby król pozwolił mi dawać polecenia rycerzowi.

[Król]: “Gdy słyszę że rycerz czuje się bezpieczny z moją propozycją, czuję się spokojny i zadowolony ponieważ moje potrzeby stabilności i zaufania zostały zaspokojone. Gdy słyszę że moja córka wciąż chciałaby rozkazywać rycerzowi, czuję frustrację ponieważ mam potrzebę harmonii i wolności, więc proszę ją aby słuchała rozkazów swojego

IV. Czwarta runda - odsłońcie czwartą kartę etapu. To jest ostatni etap na którym gracze zadają sobie wzajemnie pytanie czy potrzeby ich postaci zostały zaspokojone. Za każdą zadowoloną postać, gracze otrzymują 1 punkt. Maksymalna liczba punktów jest więc uzależniona od liczby postaci biorących udział.

W scenariuszu przedstawionym jako przykład, gracze najpewniej otrzymaliby 2 punkty z 3, ponieważ rycerz i król byli zadowoleni z rozwiązania, aczkolwiek księżniczka nie.

Po rundzie 4 gracze powinni wybrać inny scenariusz, postacie i emocje a następnie powtórzyć proces co najmniej 2 razy. Jeśli po 3 rozgrywkach gracze zbiorą ponad 75% maksymalnej liczby punktów - wygrywają. Na przykład, jeśli po ostatniej rundzie mają 7 punktów z 9 możliwych - daje to 77% więc wygrywają.

Zeszłej nocy ktoś widział księżniczkę poza zamkiem.	Wiedźma z obcej krainy przybyła do królestwa.
Na terenie królestwa pojawił się smok.	Sąsiednie państwo wypowiedziało wojnę.
Członek rodziny królewskiej zmarł niespodziewanie.	Król podjął ważną decyzję.
Niebezpieczna choroba rozprzestrzeniła się w kraju.	Od jakiegoś czasu w królestwie panują zamieszki.
Posłaniec z obcej krainy dostarczył ważne wieści.	Szpieg wdarł na królewski dwór.

<p>RUNDA I</p> <p>Co zaobserwowałeś i jakie to u ciebie wywołało uczucia?</p>	<p>RUNDA II</p> <p>Jakie są twoje potrzeby i prośby?</p>
<p>RUNDA III</p> <p>Odpowiedz na prośby innych.</p>	<p>RUNDA IV</p> <p>Czy potrzeby wszystkich zostały zaspokojone?</p>

Wściekłość	Zmieszanie	Podekscytowanie	Strach
Smutek	Szczęście	Nuda	Ciekawość
Spokój	Wstyd	Samotność	Nadzieja
Wdzięczność	Obrzydzenie	Zaskoczenie	Zaangażowanie





Szarafa

Jest to gra z dwiema taliami kart: jedna jest klasycznym zestawem kart, druga zaś składa się ze specjalnych kart SZARAFa (org. JARAFFE).

Gra zaczyna się od kart klasycznych. Wszystkie "10" kart czterech kolorów są na stole a pozostałe karty rozdzielane są pomiędzy graczy. Gracze nie widzą swoich kart. Każdy gracz równocześnie bierze i odwraca jedną kartę ze swojej talii. Gracz z najniższą kartą powinien zagrać pierwszy: gracz dokłada swoją kartę do jednej z linii wybierając ten sam kolor (kier, karo, trefl lub pik) w rosnącej kolejności (od 6 do Asa). Jeśli kartą którą ma gracz jest niższa niż 10, powinien położyć swoją kartę na stole zamiast obok 10 i zabrać 10 jako łapówkę. Karty łapówek pozostają na stole do końca rundy a w trakcie graczom nie wolno ich używać.

Jeśli gracze mają kartę tej samej wartości mogą zagrać w tym samym momencie. Jeśli gracz się pomyli, otrzymuje karę minus jeden punkt. Po zagranieniu wszystkich kart, gracze powinni policzyć swoje łapówki: każda karta kier jest żyrafą i daje jeden punkt, za to każda karta pik daje minus jeden punkt. Karo i trefl nie są wliczane.

The player with the lowest result is the loser of the round. In order to continue playing she/he should take one card from another – Jaraffe – deck of cards and rephrase a phrase in Jackal language into a Giraffe language. For this task she/he has only one minute. Other players control the timer and decide if the loser has succeeded to rephrase the sentence. If she/he succeeds, she/he remains in the game and the game repeats. If the loser does not succeed, she/he should leave the game and the game repeats without her/him.

Gracz z najniższym wynikiem przegrywa rundę. W celu kontynuowania gry, powinien wziąć jedną kartę z drugiej talii (Szarafa) i sparafrazować zwrot z języka Szakala na język Żyrafy. Na to zadanie gracz ma tylko minutę. Pozostali gracze pilnują czasu i oceniają czy przegrany z powodzeniem sparafrazował zdanie. Jeśli tak, pozostaje w grze i gra się powtarza. Jeśli nie, przegrany powinien opuścić rozgrywkę a gra powtarza się bez niego.

Zwroty:

1. Wyjdź
2. Zamknij się
3. Jesteś głupi
4. Zostaw mnie samego
5. Nie wchodź do mojego biura
6. Chodź tu
7. Zamknij drzwi
8. Przestań gadać
9. Nię będziesz mówił co chcesz
10. Bądź na czas
11. To Twoja wina
12. Ciągłe jestem zmęczony