

(12)

CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2022 00184**

(22) Data de depozit: **11/04/2022**

(41) Data publicării cererii:
30/10/2023 BOPI nr. **10/2023**

(71) Solicitant:
• **ALMADIDO MIXT S.R.L., BD.FICUSULUI,
NR.19, AP.3, SECTOR 1, BUCUREȘTI, B,
RO**

(72) Inventatori:
• **HOEPPE MARIA-IRIS, STR.GEN.ERACLIE
ARION, NR.15B, SECTOR 1, BUCUREȘTI,
B, RO**

(74) Mandatar:
**APOSTOL SALOMIA P.F.A.,
STR.REGIMENT 11 SIRET NR.15, BL.E4,
ET.3, AP.54, GALAȚI, GL**

(54) **JOC EDUCAȚIONAL CU CARDURI text exclus de la
publicare, conform art. 36 alin. 1 lit. c) din HG 547/2008**

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc cu carduri, care poate fi jucat individual sau în grup, destinat educației și divertismentului. Jocul, conform invenției se compune dintr-o cutie (A) de joc care are o bază (1) cutie prevăzută cu un separator, un capac (2) și un manșon (3), în interiorul cutiei (1) în cele două părți ale separatorului sunt dispuse 60 de carduri (4) cu emoții pozitive imprimată față-verso, color, rotunjite la colțuri, un număr de opt cartoline (5) cu instrucțiuni de joc și 96 de carduri (6) cu emoții negative imprimată față-verso, color, rotunjite la colțuri, materialele din care sunt realizate fiind carton sau plastic.

Revendicări: 9
Figuri: 16



Fig. 1

Cu începere de la data publicării cererii de brevet, cererea asigură, în mod provizoriu, solicitantului, protecția conferită potrivit dispozițiilor art.32 din Legea nr.64/1991, cu excepția cazurilor în care cererea de brevet de invenție a fost respinsă, retrasă sau considerată ca fiind retrasă. Întinderea protecției conferite de cererea de brevet de invenție este determinată de revendicările conținute în cererea publicată în conformitate cu art.23 alin.(1) - (3).



Joc educațional cu carduri (*) Text exclus de la
publicare, conform art. 36 alin. 1 lit. c) din
LEGE 547/2008
(*) : **Joc educațional cu carduri.** Este un joc ce poate fi jucat

individual sau în grup. Jocul este atât instrument de divertisment pentru copii și adulți cât și instrument de lucru util învățătorilor, părinților, trainerilor, antrenorilor, coachilor, celor ce lucrează cu indivizi sau cu grupuri, domeniul de aplicare fiind unul educațional.

Se cunoaște un joc de societate brevet de invenție nr. 108652 din 16.12.1993, care este destinat atât divertismentului dar în principal *educației financiare*: participantii se familiarizează cu operațiunile cu titluri financiare ce au loc în incinta bursei de valori. Acest joc permite înțelegerea de către publicul larg a operațiunilor cu titluri financiare. Jocul se desfășoară în principal pe o tabla de joc împărțita după modelul tablei de șah, având însă 6 linii și 6 coloane, în fiecare din cele 36 de căsuțe se ajunge prin aruncarea zarurilor.

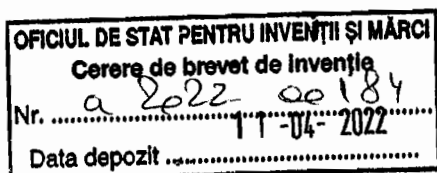
Se cunoaște un joc educațional brevet de invenție nr. 117488 din 27.02.1998, destinat *educației în alfabetizare (scriere și citire pe silabe)*, adresat copiilor din grădinițe și școli pentru utilizare individuală sau în grup. Jocul utilizează plăcuțe magnetice în sine cunoscute, cu diverse imagini, ușor de manevrat pe o tabla suport realizată dintr-un compozit polimeric, ferimagnetic.

Se cunoaște un joc de societate brevet de invenție nr. 119281 din 19.09.1997, destinat instruirii în *domeniul dezvoltării gândirii logicii și strategice*, și pentru divertisment. Jocul se compune dintr-o tablă din carton sau material plastic imprimat cu un caroiaj format dintr-o rețea de 7 linii orizontale, 5 linii verticale și 10 linii oblice, care se întâlnesc în 23 de puncte de intersecție. Între două puncte de intersecție alăturate se formează 42 de drumuri, iar între două puncte de intersecție opuse se formează 24 de intersecții. Punctele de intersecție de pe prima și a șaptea linie orizontală formează locurile de unde vor pleca la începerea jocului jetoanele, câte 5 pentru fiecare jucător.

Dezavantajele (diferențele) acestor soluții tehnice și educaționale constau în limitarea la un joc complex constructiv de divertisment, și educare doar într-o direcție specifică, *a logicii și a alfabetizării*.

Problema pe care o rezolvă invenția (*) constă în crearea de către un coach profesionist, a unor modalități (8) de lucru și a unor construcții simple, agregate în forma unui joc, bazat pe un număr mare de cărți de joc (carduri cu emoții 156 buc.) **ce au ca rol învățarea emoțiilor și gestionarea acestora.**

Mecanismul jocului constă în: cărțile de joc (le vom numi **carduri cu emoții**) separate după modul de inscripționare în emoții **pozitive** și emoții **negative** cu care se lucrează/joacă, în baza unor **modalități de joc**, descrise în **cartolinele cu instrucțiuni**.



Handwritten signature

Jocul **(*)** : se adresează educației în domeniul emoțional, prin metode care au ținută conștientizarea emoțiilor, eliberarea lor, înțelegerea și auto-controlul lor.

Funcționalitățile jocului :

- a) auto-cunoaștere prin identificarea propriilor emoții;
- b) didactic prin educare în curățarea emoțiilor negative personale și la terțe persoane;
- c) dezvoltare personală prin cunoașterea propriului profil emoțional și al altora ;
- d) creșterea coeficientului de inteligență emoțională, prin exersarea jocului și înțelegerea manifestărilor emoționale identificate în cadrul lui;
- e) conexiune socială și îmbunătățirea relațiilor;
- f) divertisment.

Jocul educațional cu carduri, (*) se compune dintr-o cutie de joc de dimensiuni înălțime H = 650mm, lungime L=110mm și lățime l=90mm, ce are o bază cutie cu separator de lungime L=108,5mm și lățimea l=194mm, un capac cutie de înălțime = 650mm; lungime L = 115mm; lățime l= 92mm, un manșon cutie care are înălțimea 650 mm, lungimea L= 111mm și lățimea l= 93mm, în interiorul cutiei în cele două părți ale separatorului se află dispuse 60 de bucăți carduri cu emoții pozitive imprimare față - verso, color, rotunjite la colțuri, cu dimensiuni de 100mmx60mm, un număr de 8 cartoline cu instrucțiuni de joc de dimensiuni 100mmx80mm și 96 de bucăți de carduri cu emoții negative, imprimare față -verso, color, rotunjite la colțuri, cu dimensiuni de 100mmx60mm, materialele din care sunt realizate sunt carton și plastic.

Conform cu prima cartolină cu instrucțiuni de joc, pot juca 2-20 persoane: primul jucător extrage aleatoriu un card cu emoții negative de culoare gri și o arată celorlalți jucători cu explicația ce înseamnă această emoție pentru propria persoană, după care unul câte unul, de la stânga la dreapta, jucătorii răspund, numai în cazul în care l-au văzut manifestând acea emoție, pentru fiecare răspuns acesta primește un punct cu minus, următorii jucători vor face la fel, pentru fiecare jucător se cumulează punctele negative primite, urmează un al doilea tur utilizând însă cardurile cu emoții pozitive, iar punctele primite vor fi cu plus, când fiecare jucător a ales un card cu emoție negativă (6) și unul cu emoție pozitivă se adună numărul de puncte și câștigă cel care are cel mai mare număr pozitiv.

Conform cu a doua cartolină cu instrucțiuni se joacă individual: prin extragerea unui card gri cu emoție negativă și în etape succesive se răspunde la o serie de întrebări legate de emoția negativă extrasă, după care se extrage un card cu emoție pozitivă cu scopul de a neutraliza emoția negativă.

Conform cu a treia cartolină cu instrucțiuni se joacă între părinți și copii: se etalează toate cardurile cu emoții negative, având înscrisurile cât mai vizibile, copilul va alege un card care

reflectă cel mai bine starea lui, va răspunde la anumite întrebări legate de aceasta după care se etalează cardurile cu emoții pozitive, copilul va alege una cu care sa o înlocuiască pe cea negativă anterior aleasă.

Conform cu a patra cartolina cu instrucțiuni se joacă în echipe sportive: și se începe prin cunoașterea obiectivului și a emoțiilor ce ar putea împiedica acest obiectiv, fiecare jucător va amesteca cardurile cu emoții negative și va extrage unul, după care va răspunde la întrebări despre acea emoție, respectiv, cum l-ar putea bloca în realizarea obiectivului, apoi fiecare jucător va amesteca cardurile cu emoții pozitive și va extrage unul intuitiv ce l-ar putea ajuta să realizeze obiectivul, fiecare jucător va răspunde ce însemna pentru el emoția pozitivă extrasă și modul în care o va utiliza în realizarea obiectivului.

Conform cu a cincea cartolină cu instrucțiuni se utilizează de către profesori și elevi în clasă, se etalează cardurile cu emoții negative cu înscrisul vizibil, se invită fiecare elev să aleagă un card cu emoția negativă care reflectă cel mai bine starea lui, apoi sunt întrebați despre emoția aleasă, după care se etalează cardurile cu emoții pozitive și sunt invitați fiecare dintre elevi să își aleagă un card cu o emoție pozitivă și să explice ce însemnă aceasta emoție pentru el și cum va fi el prin manifestarea acesteia, apoi elevii sunt invitați să scrie emoția pozitivă pe o hârtie, să o așeze pe birou și să își propună să o manifeste pe întreaga zi, profesorul se poate și el include în acest joc.

Conform cu a șasea cartolina cu instrucțiuni se utilizează ca și trainer cu, jocul cu carduri cu emoții, în grupuri astfel : se expun cardurile cu emoții pozitive cu înscrisul vizibil, fiecare participant își alege un card cu o emoție care descrie cel mai bine emoția cel mai adesea manifestată zi de zi, se solicita fiecărui participant să se conecteze la aceasta emoție și să descrie modul în care poate utiliza aceasta emoție aleasă pentru a se conecta cu ceilalți jucători prezenți, fiecare va scrie emoția și o va prezenta grupului.

Mai departe, trainerii, pot folosi jocul pentru abordarea și disiparea blocajelor sesizate în cadrul grupului, fie cele care apar pe durata sesiunilor de lucru fie cele pre-existente. Se etalează cardurile cu emoții negative cu înscrisul vizibil, invită fiecare participant să aleagă un card cu o emoție negativă care descrie starea persistentă în grup, se observă emoțiile prezentate și se facilitează de către trainer deblocarea lor prin discuții despre percepții și acțiuni, cu angrenarea întregului grup în discuție.

Conform cu a șaptea cartolină cu instrucțiuni se utilizeaza ca și coach în sesiunile cu clienții. Clientul este invitat în a-și stabili obiectivul, apoi i se propune varianta analizării posibilelor blocaje emoționale, prin lucrul cu cardurile cu emoții negative. Clientul va alege un card cu emoție negativă, care reprezintă o barieră în realizarea obiectivului, este întrebat să exploreze cu referire la cum acea emoție îl bloca și care era originea ei, apoi se ia pachetul de carduri cu emoții pozitive și se alege intuitiv unul care să neutralizeze emoția negativă anterioară, se analizează modul în care aceasta îl va ajuta la atingerea obiectivului.

Conform cu a opta cartolină cu instrucțiuni se utilizează individual când există o stare negativă: se iau cărțile cu emoții negative se etalează cu înscrisul vizibil se caută principala emoție negativă care corespunde stării interioare și se invită individul să ia o decizie de schimbare a *percepției* sau analizarea alegerii unei *acțiuni diferite* de cea care a cauzat starea. Se iau cardurile cu emoții pozitive se amestecă, se așează cu înscrisul vizibil, se alege cardul ce corespunde emoției pozitive, și se urmărește menținerea pe toata perioada zilei starea.

Jocul educațional cu carduri




prezintă următoarele avantaje:

- Realizare constructivă simplă prin utilizarea cardurilor (cărților de joc) și a cartolinelor cu instrucțiuni de joc.
 - Posibilitatea de realizare constructivă din materiale simple : carton, plastic dar se poate realiza și din alte materiale cu un design atrăgător;
 - Utilizarea unui număr mare de emoții, reprezentate prin carduri, împărțite în două categorii;
 - Se poate juca de către toate categoriile de vârstă în grupuri mixte ca vârsta sau preocupări;
 - Multifuncționalitate:
 - a) auto-cunoaștere;
 - b) învățare: să ne ajute să învățăm care sunt toate emoțiile existente și să le identificăm în noi și în ceilalți ;
 - c) didactic: să învățăm pe alții despre emoții și să îi ajutăm să le curețe pe cele neconstructive;
 - d) dezvoltare personală : ajută să vedem mai mult despre profilul nostru emoțional și eventual să ne acoperim anumite „ puncte oarbe” în comportament (acel ceva ce ”nu știam că nu știam”);
 - e) să ne creștem coeficientul de inteligență emoțională, prin aceste exerciții prin care înțelegem mai bine cum ne manifestăm emoțiile și cum suntem percepuți prin feedback-ul oferit de poveștile spuse despre noi, priviți fiind prin ochii altora;
 - f) să ne conectăm social mai bine cu copiii, prietenii, familia, grupurile de lucru, elevii, sportivii și clienții noștri ;
 - g) divertisment: să folosim jocul ca metodă de relaxare și petrecere a timpului liber;
 - h) îmbunătățirea relațiilor, creșterea stării de bine.
1. Mecanismele descrise în fiecare dintre cele 8 instrucțiuni de utilizare, permit detectarea și înlocuirea emoțiilor neconstructive;
 2. Modalități multiple de organizare, structurare, prezentare și propuneri de joc.

Se dă în continuare un exemplu de realizare a invenției în legatura cu fig. 1-16 , care reprezintă :

- fig.1.a - ansamblu general joc imagine panoramică
- fig.1.b - ansamblu general joc cu explicații ale alcătuirii fizice;
- fig. 2 - baza cutie cu separator;
- fig. 3 - capac cutie;
- fig. 4 - manșon cutie ;
- fig. 5, 6,7,8,9,10,11,12, cartolinele cu instrucțiuni de joc față-verso;
- fig. 13 – model card (carte joc) cu emoții pozitive, față-verso;
- fig. 14 – model card (carte joc) cu emoții negative, față-verso.;
- fig. 15 -set de carduri (cărți joc) cu emoțiile pozitive;
- fig. 16 set de carduri (cărți joc) cu emoțiile negative.


Prin joc învățăm ușor orice, indiferent de vârstă. Cum nu există nici materie la școală, nici cursuri pentru marele public, unde să învățăm teoria emoțiilor într-un mod popular, simplu, dar complet și sistematic, acest joc,  , vine să acopere acest vid și să ofere oamenilor accesul la acest tip de informație prin joc.

În centrul său ca și concept se află jocul cu carduri (cărți) pe care sunt marcate emoții și adresarea de întrebări în jurul emoțiilor, pentru a ne cunoaște mai bine, prin joc, pe noi și pe ceilalți, și pentru a căpăta claritate în gândire.

Emoțiile sunt parte principală din experiența de viață. Și în funcție de cum învățăm să le recunoaștem și gestionăm, ne creștem șansele de a reuși într-un număr mai mare din obiectivele pe care ni le propunem de-a lungul vieții. Nu există vârstă la care sa nu ne fie util un mai bun auto-control emoțional, înțelegând mai bine emoțiile în varietatea lor, și modul în care ne influențează zi de zi, concret, devenim mai conștienți, mai apti de control în ceea ce privește reacțiile emoționale și deciziile noastre.

Emoțiile neconstructive, observate, sau neobservate necesită atenția fiecăruia dintre noi, și o schimbare, dacă dorim performanță mentală și fizică, deoarece aceste stari generează rezultate sub nivelul de potențial, până la distructiv. Cunoașterea lor corectă, monitorizarea și eliminarea lor poate îmbunătăți folosirea potențialului uman.

Cuvântul „emoție” provine din cuvântul latin *emovere* = energie într-o stare în mișcare.

La baza construcției jocului  a stat folosirea **întrebării și a introspecției** ca o modalitate de a găsi răspunsuri la stările de blocaj din anumite momente. O emoție este considerată ca fiind un mesager cu două roluri posibile: de schimbare a *percepțiilor sau*

acțiunilor. Odată identificată emoția blocată și înțeleasă cauza și lecția, aceasta nu mai produce efectele negative de blocaj.

Construcția și modalitățile de organizare, structurare, prezentare a jocului sunt simple, complete, pe înțelesul tuturor, pot fi replicate pe cale industrială, prin tipărire și pot fi folosite de indivizi și grupuri. Jocul are 156 carduri de joc inscripționate cu 156 emoții, grupate în 2 categorii: 96 negative și 60 pozitive. Și cele 8 instrucțiuni clare sub formă de cartoline de utilizare/joc.

Conform cu fig. 1, 2 și 3 jocul se compune dintr-o cutie de joc A ce are o baza cutie cu separator (1), un capac cutie (2), un manșon cutie (3), 60 de bucăți carduri cu emoții pozitive (4), 8 cartoline cu interacțiuni de joc (5) și 96 de bucăți de carduri cu emoții negative (6),

Din punct de vedere dimensional coordonatele cutiei A sunt : înălțime $h=650\text{mm}$; lungime $L = 110\text{ mm}$ și lățime $l= 90\text{mm}$. Coordonatele capacului 2 sunt : înălțime = 650mm ; lungime $L = 115\text{mm}$; lățime $l= 92\text{mm}$. Cutia A are culoarea OLIVE, PANTONE nr. 618C și un fundal asemănător pielii de șarpe, model mini hexagonal, pe care sunt imprimate o scurta descriere, logo și slogan, alte informații despre joc și vârsta indicată pentru utilizatori.

Manșonul 3 al cutiei A are înălțimea 650 mm , lungimea $L= 111\text{mm}$ și lățimea $l= 93\text{mm}$. Separatorul cutiei 1 are lungimea $L = 108,5\text{mm}$ și lățimea $l - 194\text{ mm}$

În interiorul cutiei, în cele două părți ale separatorului cutiei 1 se afla dispuse 156 carduri (cărți) imprimate față -verso, color, rotunjite la colțuri.

Cele 156 de carduri din care 60 pozitive (4) și 96 negative (6) au fiecare dimensiunile $100\text{mm} \times 60\text{mm}$

Cardurile (cărți) cu 60 de emoții pozitive (4) conform cu fig. 5 și 6 sunt cărți de joc, pe care sunt înscrise pe orizontală 60 de emoții pozitive. Dimensiuni: $100\text{ mm} \times 60\text{ mm}$.

Spatele cardurilor cu emoții pozitive este reprezentat de logoul jocului. Culoare este Pantone 618 C, olive, pattern tip fagure, pe care este scris cu negru, având un simbol ce conține 4 mici carduri. Materialul este carton.

Fața cardurilor cu emoții pozitive are fond alb, pe care este înscrisă emoția, cu negru având dedesubt o crenguță galbenă de măslin cu 8 frunze galbene și însemnul din logo, o line întreruptă de 4 puncte. Materialul este carton.

Spatele cardurilor cu emoții negative este reprezentat de logoul jocului pe fond gri Pantone . Culoare este Pantone 641, gri deschis, pattern tip fagure, pe care este scris cu negru și având un simbol ce conține 4 mici carduri. Materialul este carton.

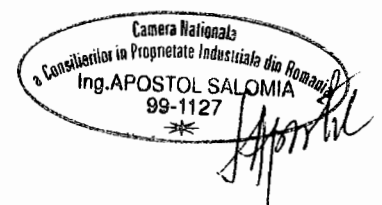
Fața cardurilor cu emoții negative are fond gri foarte deschis Pantone 641 , 10%, pe care este înscrisă emoția, cu negru având dedesubt o crenguță galbenă de măslin cu 8 frunze galbene și însemnul din logo, o line întreruptă de 4 puncte. Materialul este carton.

Cardurile (carti) cu 96 emoții negative (6) conform cu fig. 7 și 8, pe care sunt înscrise pe

orizontală 96 de emoții negative. Dimensiuni: 100 mm x 60 mm. Față gri deschis pe care este înscrisă emoția, Pantone 641 în transparență având dedesubt o crenguță gri de măslin cu 8 frunze gri și însemnul din logo, o line întreruptă de 4 puncte. Spatele cardului este reprezentat de logoul jocului. Culoarea este Pantone gri 641, scris cu negru pe fundal de tip fagure și având un simbol ce conține 4 carduri.

LISTA CU CELE 60 CARDURI CU EMOȚIILE POZITIVE

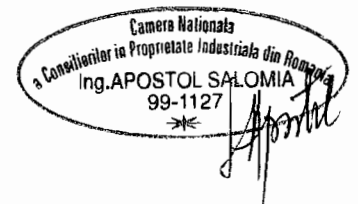
	ROMÂNĂ	ENGLEZĂ
1	acceptat	accepted
2	amuzat	amused
3	echilibrat	balanced
4	recunoaștere	acknowledgement
5	atracție	attraction
6	cu sufletul împăcat	aligned with my soul
7	însuflețit	alive
8	viteaz	brave
9	calm	calm
10	capabil	capable
11	grijă	caring
12	fermecător	charming
13	compasiune	compassion
14	confortabil	comfortable
15	mulțumire	contentment
16	curajos	courageous
17	hotărât	decided
18	dorit	desired
19	empatie	empathy
20	împuternicit	empowered
21	încântat	enchanted
22	bucurie	gladness
23	festiv	festiv
24	în toane bune	good mood
25	prietenos	friendly
26	fericire	happiness
27	plin de dorință	full of desire
28	împlinit	fulfilled
29	onorat	honored
30	impetuos	impetuos
31	important	important
32	potențial manifestat	manifested potential
33	pace interioară	inner peace
34	optimist	optimist



35	inspirat	inspired
36	pasiune	passion
37	performant	performant
38	rezistent	resistant
39	sprijinit	supported
40	minunat	wonder
41	mândrie	proudness
42	încrezător în sine	self confident
43	triumf	triumph
44	înțelept	wise
45	pregătit	readyness
46	stralucitor	shinny
47	de încredere	trusted
48	inclus	included
49	relaxat	relaxed
50	simpatie	sympathy
51	vibrant	vibrant
52	ușurat	relieved
53	puternic	strong
54	viu	vivid
55	apreciat	appreciated
56	bucuros	joy
57	iubire	love
58	adoratie	adoration
59	iubit	beloved
60	aventuros	adventurous

LISTA CU CELE 96 CARDURI CU EMOȚIILE NEGATIVE

	Româna	Engleză
1	agitat	agitated
2	blocat	blocked
3	înșelat	cheated
4	abandonat	abandoned
5	agonie	agony
6	anxios	anxious
7	confuz	confused
8	afectat	affected
9	alarmat	alarmed
10	plicitisit	bored
11	consternat	consterned
12	înfrișat	afraid
13	vexat	annoyed
14	batjocorit	bullied
15	laș	coward
16	cinism	cynicism

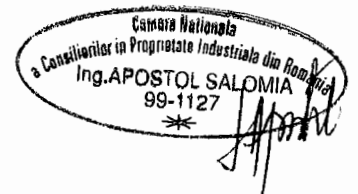



17	dezinteresat	disengaged
18	dezgustat	disgusted
19	exclus	excluded
20	defensiv	defeated
21	disperat	desperate
22	descurajat	discouraged
23	falsitate	falsity
24	dărâmat	demolished
25	dezamăgit	disappointed
26	invidie	envy
27	frica de necunoscut	fear of unknown
28	deprimat	depressed
29	desconsiderare	disconsidered
30	exasperare	exasperation
31	ferocitate	ferocity
32	furios	furious
33	fără speranță	hopeless
34	infatuare	infatuation
35	izolat	isolated
36	sombu	gloom
37	umilit	humiliated
38	insultat	insulted
39	gelozie	jealousy
40	vinovăție	guilty
41	rănit	hurt
42	intoleranță	intolerance
43	judecat	judged
44	ură	hate
45	indiferență	indifference
46	iritat	irritated
47	mințit	lied
48	însingurare	loneliness
49	mort pe dinăuntru	mortified
50	inconfortabil	not comfortable
51	fără putere	powerless
52	manipulare	manipulated
53	neglijat	neglected
54	fără magie	not magic
55	durere	pain
56	respingere	rejected
57	minimizat	minimised
58	nervos	nervous
59	panicat	panicked
60	remușcare	remorsed



M. Roșca

61	a-ți lipsi ceva/cineva	missing something/somebody
62	neapreciat	not appreciated
63	scos din sărite	peevied
64	reprimat	repressed
65	repulsie	repulsion
66	rușine	shame
67	stupefiat	stupefied
68	turmentat	tormented
69	resemnare	resigned
70	șoc	shocked
71	prost	stupid
72	torturat	tortured
73	revoltat	revolted
74	mic	small
75	suferință	sufferance
76	neacceptat	unaccepted
77	tristețe	sadness
78	furat	stilled
79	tensiune	tension
80	cu sufletul neîmpăcat	not alligned with my soul
81	separare	separation
82	înmărmurit	stunned
83	terorizat	terrorised
84	dezechilibrat	unbalanced
85	neclar	unclear
86	ne-performant	under-performing
87	neiubit	unloved
88	neplăcut	unpleasant
89	nevalorizat	unvalorized
90	subestimat	underestimated
91	nemerituos	unworthy
92	supărat	upset
93	risipire	waste
94	slab	weak
95	îngrijorare	worried
96	fără un scop	purposeless



Cartolinele (5) in număr de 8, conform fig.6-16 au față-verso, cu instrucțiuni de utilizare. Dimensiunile lor sunt 100mm X 80 mm. Materialul din care sunt realizate poate fi carton alb sau oricare material rotunjit la colțuri. Pe suprafața lor sunt înscrisuri : astfel în stânga sus avem  . Se mai pot identifica pictograme individualizate în dreapta sus, pentru fiecare dintre cele 8 instrucțiuni de joc.

Descrierea detaliată a multifuncționalității jocului

(A1)

În continuare este prezentat mecanismul descris în fiecare dintre cele 8 instrucțiuni de utilizare, ce permite detectarea și înlocuirea emoțiilor neconstructive.

Prima cartolină de instrucțiuni se adresează după cum urmează :

1. JOACĂ- TE PENTRU DISTRAȚIE CU PRIETENII SAU FAMILIA, 2-20 de persoane
Conceptul este: câștigătorul va fi persoana care este cunoscută că manifestă mai multe emoții pozitive decât negative.

1) Primul jucător ia teancul cu cărți cu emoții neconstructive (de culoare gri) și trage o carte aleatoriu. O arată și celorlalți.

Ex: furios . Spune către ceilalți ce înseamnă această emoție pentru el/ea

2) Apoi, cereți, unul câte unul, de la stânga la dreapta, participanților să răspundă în cazul în care te-au văzut manifestând acea emoție, când și cum (primești minus - 1 punct pentru fiecare răspuns când cineva poate povesti despre tine o situație când te-a văzut manifestând această emoție) .

3) Următorul jucător va face același lucru.

Notați numărul de puncte negative acumulate de fiecare .

4) Faceți același tur și cu setul de carduri cu emoții pozitive.

Fiecare poveste va oferi plus +1 punct. Notați și numărul de puncte pozitive.

5) La sfârșitul unui tur, când fiecare unul ales o carte negativă și una pozitivă, adunam numărul de puncte și câștigă cel care are cel mai mare număr pozitiv.

6) Repetați mai multe tururi, dacă doriți. Simțiți-vă bine. Câștigați conștientizare. Bucurați-vă de prezență. Bucurați-vă de comunicare. Înțelegeți punctele oarbe. Conectați-vă. Sărbătoriți!

Exemplu de a ține scorul:

Jucătorul 1	Jucătorul 2	Jucătorul 3	Jucătorul 4	Jucătorul 5
---	--	-	---	-
+++	++++	++++	++	+++++
Total	Total	Total	Total	Total
-1	+2	+3	-2	+4

A doua cartolină de instrucțiuni se adresează după cum urmează :**II. JOACĂ INDIVIDUAL CA SĂ AI NOI CONȘTIENTIZĂRI**

1) Oferă-ți 15 min. de liniște. Gândește-te în pace la un obiectiv pe care dorești să îl realizezi.

2) Ia cardurile cu emoții negative, amestecă-le, cu intenția de a extrage emoția care îți parazitează sistemul nervos și te deranjează în atingerea acestui obiectiv .

Trage intuitiv * un card gri .

- a) Continuă prin a te întreba: Ce înseamnă?
 - b) Unde localizezi această emoție în organism?
 - c) Ce formă și culoare are?
 - d) Care este evenimentul sursă care a cauzat această emoție?
 - e) Care este impactul pe care această emoție îl are asupra ta?
 - f) Ce alte conexiuni are această emoție în ființa ta ?
- 3) Ia această emoție din ființa ta, la fel cum ai scoate un tricou umed, rapid. Emoția a fost menită să îți arate o schimbare necesară în percepție sau acțiune.
- * = Dacă sunteți sunteți o persoană de emisferă stângă, mai logică, puteți alege cartea cu emoții având cărțile așezate cu de emoțiile vizibile
- 4) Acum, ia setul cu emoții pozitive și intuitiv alege una, cu scopul de a neutraliza emoția neconstructivă.
- Pune-o în locul în care a fost emoția negativă. Închideți ochii. Lasă-o să crească în tine.
- 5) Uite-te cum emoția negativă blocat această emoție benefică a se manifesta.
 - 6) Înțelege lecția pe care ar trebui să o înveți.
 - 7) Asociază emoția pozitivă cu un simbol. Ia simbolul cu tine pentru totdeauna.
 - 8) Apoi, analizează modul în care această descoperire te va ajuta îți atingi obiectivul.

A treia cartolina de instrucțiuni se adresează după cum urmează :

III. JOACĂ CA ȘI PĂRINTE, ÎNVAȚĂ-I PE COPII EMOȚIILE ȘI CONECTAȚI-VĂ MAI BINE

Când copiii experimentează emoții negative, îi putem ajuta să să fie mai conștienți de ele, să înțeleagă sursa lor și să câștige auto-control.

1) Etalați toate cărțile cu emoții negative, pe masă, cu cuvintele reprezentând emoțiile, cât mai vizibile. Invitați copilul să aleagă una care reflectă cele mai bine starea lui / ei de spirit. Întreabă:

- a) ce înseamnă această emoție pentru tine?
 - b) de unde această emoție a intrat în inima ta?
 - c) ce poți învăța din această situație?
 - d) cum aş putea să te ajut să eviți să te confrunți cu ea din nou?
- 2) Acum etalează setul cu emoții pozitive.

Invită copilul să aleagă una cu care să înlocuiască emoția negativă anterioară.

Întrebați-l cum anume o va manifesta .

Îți ajuți copilul să elibereze emoția negativă și să afle mai multe despre el /ea. Relația va câștiga în calitate. Jucându-vă, poți crea o conexiune mai profundă cu copilul tău.

A patra cartolină de instrucțiuni se adresează după cum urmează :

IV. JOACĂ CU ECHIPELE SPORTIVE ȘI/SAU CU PERFORMERII INDIVIDUALI

Cu o echipă:

- 1) Întrebați în pregătirea de jocului: Care este obiectivul vostru specific?
- 2) Ce emoții individuale ne- ar putea opri să câștigăm?
 - a) Fiecare persoană va amesteca pachetul gri și va extrage intuitiv o carte gri .
 - b) Fiecare va răspunde ce înseamnă și cum această emoție l-ar putea opri pe el / ea să câștige.
- 3) Apoi, fiecare va extrage din teancul cu emoții pozitive, intuitiv, una care l-ar putea ajuta să câștige.
 - a) Fiecare va spune ce înseamnă pentru el și modul în care el decide să o manifeste în joc.
 - b) Invitați-l să ia cu el / ea această emoție ca un simbol.

Cu o singură persoană :

- 1) Întrebați în pregătirea de jocului : Care este obiectivul tău specific?
- 2) Cere sportivului să ia teancul de cărți cu emoții negative, și să le amestece cu intenția de a găsi intuitiv emoția pe care îi parazitează sistemul nervos și i-ar putea bloca succesul.
- 3) Va extrage un card.

Întreabă-l:

- a) Ce înseamnă pentru tine?
- b) Scanează-ți corpul. Unde simți această energie, această emoție blocată în corpul tău?
- c) Scoate această emoție afară din tine, așa cum scoți un tricou umed, rapid .
- d) Emoția a fost menită să îți arate o schimbare necesară în percepție sau de acțiune . Ce crezi că ai nevoie să schimbi în percepția ta sau în acțiune?
- e) Care este lecția pe care ai nevoie să o înveți acum?
- 4) Acum, ia set cu pozitive emoții și alege în mod intuitiv una, pentru a neutraliza permanent emoția neconstructivă.
 - a) Alege un card cu o emoție pozitivă, intuitiv.
 - b) Ce înseamnă pentru tine?
 - c) Puneți această emoție în locul celui negative anterioare.

Închide ochii. Lasă-o să crească în tine. Asociați această emoție benefică cu un simbol.

- d) Ia cu tine în joc, acest simbol, pentru a-ți aminti ce emoție porți în interiorul tău.
- 5) Acum, analizează modul în care această conștientizare te va ajuta în atingerea obiectivului tău.

A cincea cartolina de instrucțiuni se adresează după cum urmează:

V. JOACĂ ÎN CLASĂ PENTRU A-I ÎNVĂȚA PE COPII EMOȚIILE

Ca profesori, atunci când copiii experimentează emoții negative, știm că procesul de învățare încetinește.

Dar, ne putem ajuta elevii să fie mai conștienți

cu privire la emoțiile neconstructive, să înțeleagă sursa lor, și să câștige auto - control .

1) Etalează cardurile cu emoții negative pe masă, cu inscripțiile emoțiilor vizibile. Invită fiecare elev să aleagă unul care să reflecte cel mai bine starea lui / ei de spirit.

2) Întreabă-i :

a) ce înseamnă asta pentru tine?

b) de unde a venit această emoție în inima ta ?

c) ce ai putea învăța din această situație?

c) cum te - aș putea ajuta să eviți să o experimentezi pe viitor?

3) Acum , ia setul cu pozitive emoții.

a) invita pe copii să aleagă una care lui/ei îi place.

b) cere-le să explice ce înseamnă această

emoție pentru el/ea și cum el/ ea va fi prin manifestarea acesteia.

c) cere-i să o înlocuiască pe cea anterioară cu ea.

4) Apoi invite-i să scrie emoția pozitivă pe un post-it , se o pună fiecare pe birou și să o manifeste pe durata întregii zile.

Ca un profesor, te poți de asemenea, include și pe tine în acest joc.

Un mediu pozitiv va crea rezultate pozitive și mai rapide.

A șasea cartolină de instrucțiuni se adresează după cum urmează:

VI.CA ȘI TRAINER, UTILIZAREA CĂRȚILOR DIN JOCUL SOCRATIC ÎN GRUPURI

1) Pentru a sparge gheața :

a) Expuneți cardurile cu emoții pozitive pe masă, cu inscripțiile emoțiilor vizibile .

b) Invitați fiecare participant să aleagă o carte cu o emoție care descrie cel mai bine emoția ce mai prezentă în manifestarea lor de zi cu zi.

c) Cere ca fiecare, să se conecteze la această emoție, și să descrie modul în care el / ea ar putea folosi această emoție pentru ca să se conecteze cu colegii / grupul, astăzi .

c) Fiecare va scrie emoția caracteristică pe un post și o va afișa vizibil pentru grup.

d) Recunoașteți grupul pentru toate aceste vibrații bune care vă vor însoți în această zi în care veți lucra împreună .

e) În cazul în care aveți de-a face cu momentele dificile, decideți să opriți un pic cursul, să creați un moment de respiro, sa invitați oamenii sa bea apă, deschideți ferestrele, și să invitați oamenii să respire și să se reconecteze la emoție ancoră pozitivă de la începutul cursului.

f) Ca și trainer, este bine să ai și tu ancora ta emoțională.

2) Pentru a aborda starea sau blocarea activității unei echipe în mediul de afaceri .

Pune cărțile cu emoțiile negative pe masa, cu emoțiile vizibile.

Invită fiecare participant să aleagă o carte care descrie emoția persistentă în grup în ultima lună. Încurajează oamenii să exprime ceea ce simt. Apoi facilitează discuția despre posibile soluții pentru a transcende această cauză sursă a acestor sentimente cu care se confruntă.

3) În cazul în care apar momente încordate în timpul cursului / reuniunii.

Observați ce emoții sunt prezente. Ca și trainer, nu lua nimic personal.

Dă o pauză, și creează un moment pentru un exercițiu.

Etalează cărțile cu emoții negative vizibile și

invită participanții să aleagă ce emoțiile sunt prezente în cameră. Discutați sursa lor și sugestii cu privire la modul în care grupul le poate depăși. În calitate de trainer, formator sau facilitator, tu știi că acele emoții neconstructive de la un astfel de eveniment pot devia cursul execuției celor stabilite a le face împreună. Folosește forța grupului și a inteligenței sale colective pentru a restabili curățenia, autenticitatea și scopul în ceea ce trebuie să faceți.

Dacă tu ai provocat acea energie : scuză-te, recalibrează-te și mergi înainte, ancorat la o emoție pozitivă autentică.

A șaptea cartolină de instrucțiuni se adresează după cum urmează:

VII. CA ȘI COACH, FOLOSITII- LE ÎN SESIUNILE CU CLIEŢII DVS.

1) Invitați clientul să-și stabilească pe ce va lucra, problema / obiectivul.

Numai dacă simți este nevoie, dacă îl simți pe client încărcat emoțional, cere-i permisiunea să explorați un pic în jurul straturilor de emoții neconstructive care se află în jurul atingerii acestui obiectiv.

2) În cazul în care răspunsul este da, invită-l să ia setul de carduri cu emoții negative să le amestece și intuitiv să aleagă una care reprezintă o barieră pe care o are în atingerea obiectivului.

În funcție de tipul de client, dacă este mai mult de dominanță emisferică stângă(bazat pe logică) decât intuitiv, invită persoana să găsească emoția, având cărțile etalate cu emoțiile vizibile, și invitați-l să o aleagă pe cea pe care o consideră cea mai grăitoare ca fiind un un posibil blocant.

Apoi, întrebați :

a) Ce înseamnă această emoție?

b) Unde simți această emoție în corpul tău?

c) Ce formă și culoare nu are?

d) Care este evenimentul sursă care a cauzat-o?

e) Cum această emoție te impactează

f) Ce alte conexiuni are această emoție în ființa ta?

g) Invită clientul: să ia această emoție, și să o scoată din sistemul lui, așa cum ar scoate un tricou, umed, rapid.

Spune-i, apoi: emoția a fost

un mesager venit să - ți arate o schimbare necesară în percepție sau acțiune .

3) Întrebați clientul: care lecție crezi că se cere a fi învățată de tine în jurul acestei emoții?

4) Acum cereți clientului să ia pachetul de cărți cu emoții pozitive și să aleagă intuitiv unul, menit să neutralizeze permanent emoția neconstructivă. Invitați-l/o o să închidă ochii și să o lase un pic să crească în interior. Cereți-i să asocieze această emoție benefică cu o simbol. Invitați clientul apoi să pună emoția prin exercițiu mental, în interiorul său, și să o internalizeze.

5) Apoi invita coaché-ul/clientul să analizeze modul în care această descoperire îl/o va ajuta în atingerea obiectivului.

Avansați apoi mai departe în ședință, în explorarea altor aspecte pe care clientul dorește să exploreze .

A opta cartolină de instrucțiuni se adresează după cum urmează :

VIII. FOLOSIȚI- LE SINGUR, CREATIV

A. Când ai o stare mai neplăcută:

Ia cărțile cu emoții negative,

răsfiră-le cu cu emoțiile în sus,

toate vizibile, și încearcă să găsești principala emoție negativă care este instalată în tine .

După ce ai identificat-o alege chiar în acel moment:

a) să schimbi percepția despre situația cauzei principale care a creat acest sentiment;

b) sau decide efectuarea de acțiuni diferite în acest tip de situații.

Înțelege lecția care a fost ascunsă în spatele acestei emoții parcate în sistemul tău emoțional!

Emoțiile vor rămâne întotdeauna în, ca o energie blocantă, noi până când vom învăța lecția.

B. Când te duci undeva și îți dorești să îți schimbi starea de spirit :

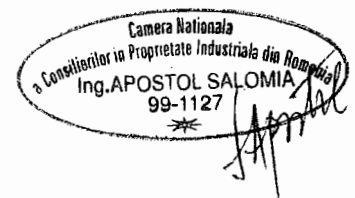
a) Ia cardurile cu emoții pozitive, amestecă-le sau pune-le cu inscripția emoțiilor în sus, toate vizibile, și să încercă să găsești emoția/le pe care îți dorești să le instalezi în tine.

b) Ca și un parfum, această/e emoție/i te poate însoți toată ziua, dacă tu decizi acest lucru . Cultivă această emoție pozitivă astfel încât să fie prezentă în interacțiunile tale, astăzi. După cum tu decizi să îți pui un parfum pe piele, tot așa, poți pune această emoție în mintea și sufletul tău și o poți reîmprospăta pe durata zilei!

Noi suntem maestrul stărilor noastre. Iar stările noastre impactează caracterul nostru , iar caracterul nostru ne impactează destinul.

Pe ceea ce vei pune atenția, va crește în viața ta . Cultivă conștient emoții pozitive în tine și fii responsabil de ce emoții crezi în ceilalți.

Stă în puterea ta să trăiești o viață pozitivă.



REVENDICĂRI:

1. Joc educațional cu carduri (A) caracterizat prin aceea că, se compune dintr-o cutie de joc (A) de dimensiuni înălțime H = 650mm, lungime L=110mm și lățime l=90mm, ce are o baza cutie (1) cu separator de lungime L=108,5mm și lățimea l=194mm, un capac cutie (2) de înălțime = 650mm; lungime L = 115mm; lățime l= 92mm, un manșon cutie (3) care are înălțimea 650 mm, lungimea L= 111mm și lățimea l= 93mm, în interiorul cutiei (1) în cele două părți ale separatorului se află dispuse 60 de bucăți carduri cu emoții pozitive (4) imprimată fata - verso, color, rotunjite la colțuri, cu dimensiuni de 100mmx60mm, un număr de 8 cartoline cu instrucțiuni de joc (5) de dimensiuni 100mmx80mm și 96 de bucăți de carduri cu emoții negative (6), imprimată fata -verso, color, rotunjite la colțuri, cu dimensiuni de 100mmx60mm, materialele din care sunt realizate sunt carton și plastic.

2. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că, în conformitate cu prima cartolina cu instrucțiuni de joc (5), pot juca 2-20 persoane, primul jucător extrage aleatoriu un card cu emoții negative (6) de culoare gri și o arată celorlalți jucători cu explicația ce înseamnă această emoție pentru propria persoană, după care unul câte unul, de la stânga la dreapta, jucătorii răspund, numai în cazul în care l-au văzut manifestând acea emoție, pentru fiecare răspuns acesta primește un punct cu minus, următorii jucători vor face la fel, pentru fiecare jucător se cumulează punctele negative primite, urmează un al doilea tur utilizând însă cardurile cu emoții pozitive (4), iar punctele primite vor fi cu plus, când fiecare jucător a ales un card cu emoție negativă (6) și unul cu emoție pozitivă (4) se adună numărul de puncte și câștigă cel care are cel mai mare număr pozitiv.

3. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că, în conformitate cu a doua cartolină cu instrucțiuni (5) se joacă individual prin extragerea unui card gri cu emoție negativă (6) în etape succesive se răspunde la o serie de întrebări legate de emoția negativă extrasă după care se extrage un card cu emoție pozitivă (4) cu scopul de a neutraliza emoția negativă.

4. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că în conformitate cu a treia cartolina cu instrucțiuni (5) se joacă între părinți și copii, se etalează toate cardurile cu emoții negative (6), având inscripțiile cât mai vizibile, copilul va alege un card care reflectă cel mai bine starea lui, va răspunde la anumite întrebări legate de aceasta după care se etalează cardurile cu emoții pozitive (4), copilul va alege una cu care să o înlocuiască pe cea negativă anterior aleasă.

5. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că în conformitate cu a patra cartolină cu instrucțiuni (5) se joacă de către echipe sportive

[Handwritten signature]

și se începe prin cunoașterea obiectivului și a emoțiilor ce ar împiedica atingerea acestui obiectiv, fiecare jucător va amesteca cardurile cu emoții negative (6) și va extrage unul, după care va răspunde la întrebări despre acea emoție, respectiv cum l-ar putea bloca în realizarea obiectivului, apoi fiecare jucător va amesteca cardurile cu emoții pozitive (4) și va extrage unul intuitiv ce l-ar putea ajuta să realizeze obiectivul, fiecare jucător va răspunde ce înseamnă pentru el emoția pozitivă extrasă și modul în care o va utiliza în realizarea obiectivului.

6. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că în conformitate cu a cincea cartolină cu instrucțiuni (5) se joacă între profesori și elevi, în clasă, se etalează cardurile cu emoții negative (6) cu înscrisul vizibil, se invită fiecare elev să aleagă un card cu emoția negativă care reflectă cel mai bine starea lui, apoi sunt întrebați despre emoția aleasă, după care se etalează cardurile cu emoții pozitive (4) și sunt invitați fiecare dintre elevi să își aleagă un card cu emoție pozitivă și să explice ce înseamnă aceasta emoție pentru el și cum va fi prin manifestarea acesteia, apoi elevii sunt invitați să scrie emoția pozitivă, pe o foaie, să o așeze pe birou și să exerseze să o manifeste pe întreaga zi, profesorul se poate și el include în acest joc.

7. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că în conformitate cu a șasea cartolină cu instrucțiuni (5) se utilizează ca și trainer cu folosirea cardurilor în grupuri astfel : se expun cardurile cu emoții pozitive (4) cu înscrisul emoției vizibil, fiecare participant își alege un card cu o emoție care descrie cel mai bine emoția cel mai bine manifestată de el/ea, cel mai frecvent, zi de zi, se solicită fiecărui participant să se conecteze la aceasta emoție și să descrie modul în care poate fi utilizată emoția aleasă pentru a se conecta cu ceilalți participanți prezenți, fiecare va scrie emoția și o va prezenta grupului, pentru abordarea blocajelor negative se etalează cardurile cu emoții negative (6) cu înscrisul vizibil, fiecare jucător alege un card cu emoție negativă (6) care descrie starea persistentă în grup în ultima perioadă, se observă emoțiile prezentate și se facilitează de trainer deblocarea lor prin discuții despre percepții și acțiuni, cu participarea grupului.

8. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat prin aceea că în conformitate cu a șaptea cartolina cu instrucțiuni (5) se utilizează de către coach în sesiunile cu clientul, acesta este invitat să stabilească obiectivul, apoi dacă se observă încărcătura emoțională, este invitat într-un exercițiu de descoperire, să amestece cardurile cu emoții negative (6) și să aleagă de către participant un card cu emoție negativă care reprezintă o barieră în realizarea obiectivului, este întrebat cu referire la acea emoție, să exploreze surse, manifestări, lecții de învățat, apoi se ia pachetul de carduri cu emoții pozitive (4) și se alege intuitiv unul care să neutralizeze emoția negativă aleasă anterior, se analizează modul în care va ajuta la atingerea obiectivului.

9. Joc educațional cu carduri (*) conform cu revendicarea 1, caracterizat

prin aceea că. în conformitate cu a opta cartolina cu instrucțiuni (5) se joacă individual când există o stare negativă se iau cărțile cu emoții negative (6) se etalează cu înscrisul vizibil se caută principala emoție negativă care corespunde stării interioare, se analizează cauza sursă și se ia o decizie de schimbare a percepției sau efectuarea unei acțiuni diferite de cea care a cauzat starea, apoi se iau cardurile cu emoții pozitive (4) se amestecă se așează cu înscrisul emoției vizibil, se alege cardul ce corespunde emoției pozitive și se menține pe toata perioada zilei starea.

Fig. 1.a. SET COMPLET JOC

(*)

, imagine panoramică.

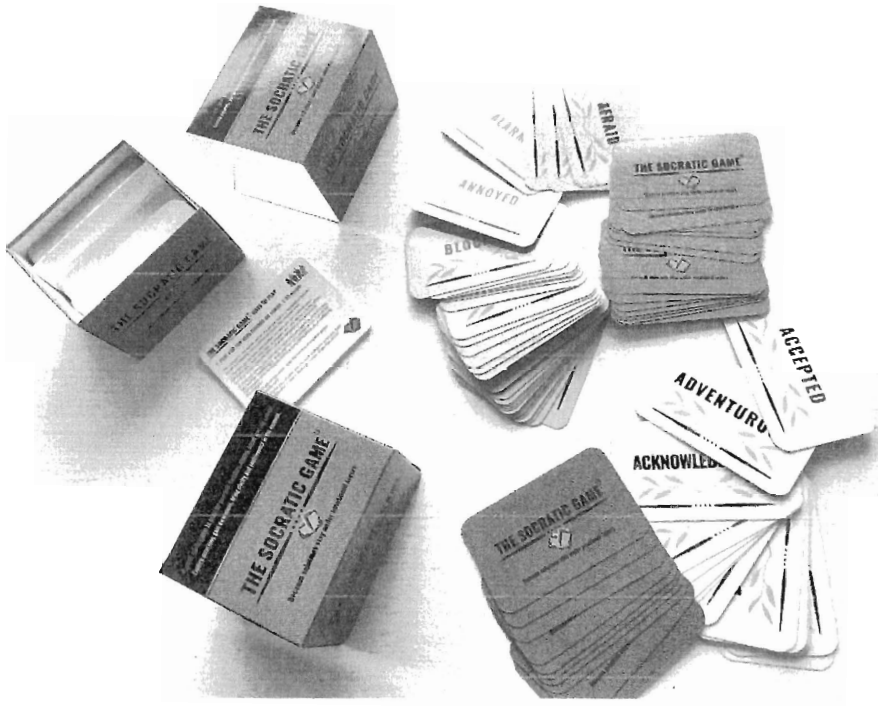


Fig.1.b.SET COMPLET JOC

(*)

cu explicații conținut și alcătuire.



- 1.Baza cutiei, cu separator
- 2.Capac cutie
- 3.Manșon cutie(etui)

4.Carte cu emoție pozitivă (sunt 60 buc. diferite)

5.Cartoline cu instrucțiuni de joc, sunt 8 buc. diferite)

6.Carte cu emoție negativă (sunt 96 buc. diferite)

Camera Ratională
a Consilierilor în Proprietate Industrială din România
Ing.APOSTOL SALOMIA
99-1127

before

Fig. 2 – baza cutiei

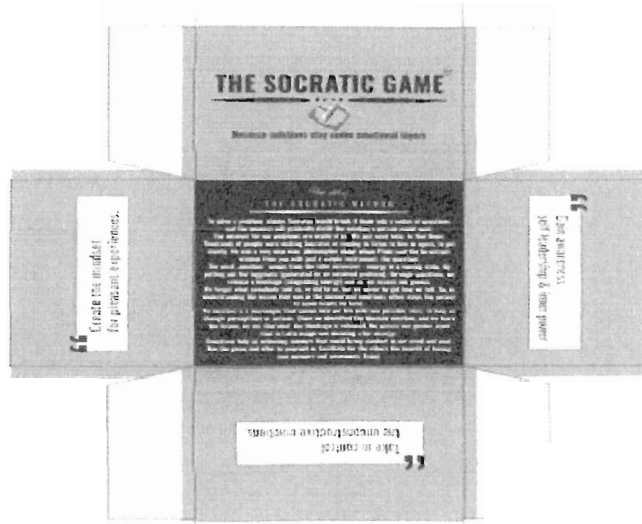


Fig. 3 – capac cutie



Camera Nationala
a Consilierilor in Proprietate Industriala din Romania
Ing. APOSTOL SALOMIA
99-1127
*
Apostol

W. Bepko

Fig. 4 – manșon cutie

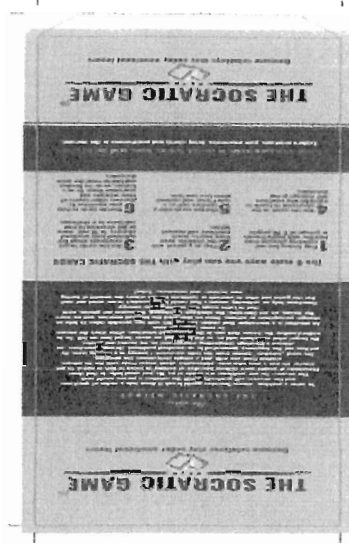


Fig. 5-12 – cartolinele cu instrucțiuni și metode de utilizare.

Fig.5, cartolina 1, față-verso

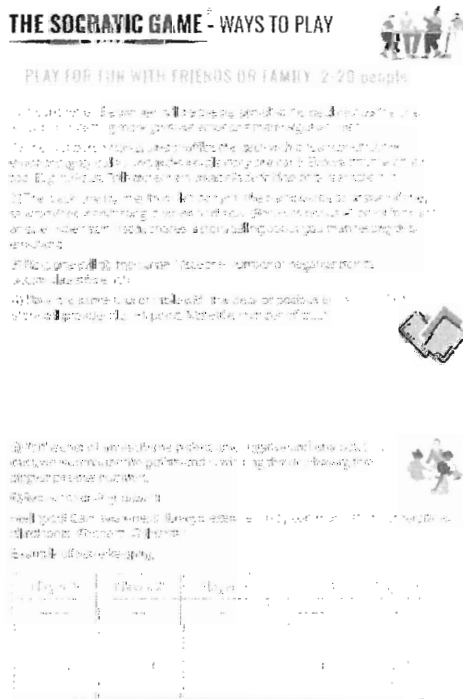
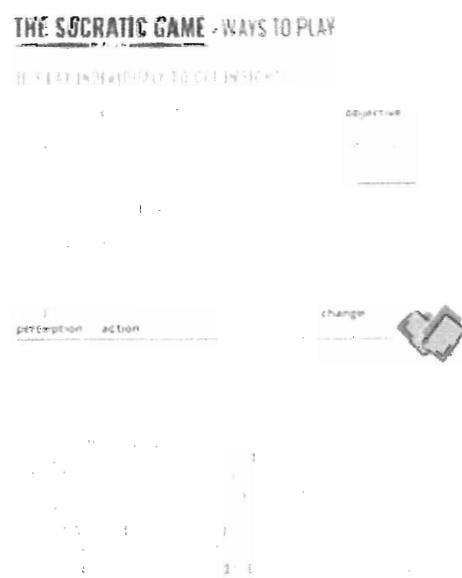


Fig.6, cartolina 2, față-verso



Cometa Natională
 & Consilierii în Proprietate Industrială din România
 Ing. APOSTOL SALOMIA
 99-1127

SOCIETATEA COMETA
 S.R.L.
 AMPLASAT
 BLOK ESTI, CALDAREA
 110000 BUCUREȘTI

3

Fig.11, cartolina 7, față-verso

THE SOCRATIC GAME - WAYS TO PLAY

HOW TO HELP SOMEONE WITH THEIR GOALS

1) Invite the client to set up the issue/objective... 2) If the answer is Yes, invite him/her to take the cards with negative emotions...

3) Invite the client to take the cards with positive emotions... 4) Invite the client to analyze how this discovery will help him/her in reaching their goal...

Fig.12, cartolina 8, față-verso

THE SOCRATIC GAME - WAYS TO PLAY

HOW TO HELP SOMEONE WITH THEIR GOALS

A When you feel bad... Understand the lesson that was hidden behind this emotion parked on your system! B When you go somewhere and you want to change your mood...

Fig. 13 -exemplu card cu emoții pozitive, față-verso,



ACCEPTED

Fig. 14- exemplu card cu emoții negative, față-verso



ABANDONED

Camera Nationala a Consilierilor in Proprietate Industriala din Romania Ing.APOSTOL SALOMIA 99-1127

Handwritten signature and a circular stamp.

28

Fig. 15 -cardurile cu 60 emoții pozitive, set

THE SOCRATIC GAME		SUPPORTED			HAPPINESS
ACCEPTED	BALANCED	TRIUMPH	COMFORTABLE	ENCHANTED	HONORED
ACKNOWLEDGMENT	BRAVE	TRUSTED	CONTENTEMENT	FESTIVE	IMPETUOUS
ALIGNED WITH MY SOUL	CALM	VIBRANT	COURAGEOUS	FRIENDLY	IMPORTANT
ALIVE	CAPABLE	VIVID	DECIDED	FULL OF DESIRE	INNER PEACE
AMUSED	CARING	WONDER	DESIRED	FULFILLED	INSPIRED
APPRECIATED	CHARMING	WISE	EMPATHY	GLADNESS	JOY
ATTRACTION	COMPASSION	INCLUDED	EMPOWERED	GOOD MOOD	LOVE
MANIFESTED POTENTIAL	RESISTANT				
OPTIMISTIC	SELF CONFIDENT				
PASSION	SHINY				
PERFORMANT	SYMPATHY				
PROUDNESS	STRONG				
READYNESS	SUPPORTED				
RELAXED	TRIUMPH				
RELIEVED	TRUSTED				

Camera Nationala
 a Concilierii in Proprietate Industriala din Romania
 Ing. APOSTOL SALOMIA
 99-1127
 *



[Handwritten signature]

27

Fig. 16 – cardurile cu 96 emoții negative, set

THE SOCRATIC GAME	BORED	DEMOLISHED	ENVY	INSULTED
ABANDONED	BULLIED	DEPRESSED	EXASPERATION	GUILTY
AFFECTED	CHEATED	DISENGAGED	EXCLUDED	HATE
AFRAID	CONFUSED	DESPERATE	FALSITY	HOPELESS
AGITATED	CONSTERNED	DISAPPOINTED	FEAR OF UNKNOWN	HUMILIATED
AGONY	COWARD	DISCONSIDERED	FEROCITY	HURT
ALARMED	CYNICISM	DISGUSTED	FURIOUS	INDIFFERENCE
ANNOYED	DEFEATED	DISCOURAGED	GLOOM	INFATUATION
UNPLEASANT	NOT MAGIC	REPPRESSED	SMALL	TORMENTED
UNVALORIZED	PAIN	REPULSION	STILLED	TORTURED
UNDERESTIMATED	PANICKED	RESIGNED	STUNNED	UNACCEPTED
UNWORTHY	PEEVED	REVEALED	SCHEMERED	UNALIGNED WITH MY SOUL
UPSET	POWERLESS	SADNESS	STUPID	UNBALANCED
WASTE	PURPOSLESS	SEPARATION	SUFFERANCE	UNCLEAR
WEAK	REJECTED	SHAME	TENSION	UNDER-PERFORMING
WORRIED	REMORSED	SHOCKED	TEARFUL	UNLOVED
				MISSING SOMETHING/SOMEBODY
				MORTIFIED
				NEGLECTED
				NERVOUS
				NOT APPRECIATED
				NOT COMFORTABLE

Camera Nationala
 de Proprietate Industriala
 Ing. APOSTOL SALOMON
 99-1127

Stampa circulara: ROMANIA
 Camera Nationala de Proprietate Industriala
 Ing. APOSTOL SALOMON
 99-1127

7