



Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, apenas usando linguagem corporal e expressões faciais. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária.

Tarefa/resposta: COMPAIXÃO.

Recompensa: 2 🧡🧡 fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2 🧡🧡 fichas ao monstro.





Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, apenas usando linguagem corporal e expressões faciais. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária.

Tarefa/resposta: INSEGURO.

Recompensa: 2   fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2   fichas ao monstro.





Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, apenas usando linguagem corporal e expressões faciais. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária

Tarefa/resposta: FRUSTRADO.

Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro





Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, desenhando-a num papel. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária.

Tarefa/resposta: CHATEADO.

Recompensa: 2   fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2   fichas ao monstro.





Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, desenhando-a num papel. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária.

Tarefa/resposta: SATISFEITO.

Recompensa: 2   fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2   fichas ao monstro.





Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, desenhando-a num papel. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária.

Tarefa/resposta: NERVOSO.

Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro.





Um membro da equipa deve expressar uma emoção específica sem palavras, desenhando-a num papel. Os outros membros da equipa devem adivinhar corretamente a emoção dentro do limite de 60 segundos.

Mostre a tarefa a apenas um membro da equipa adversária.

Tarefa/resposta: ASSUSTADO.

Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas pela resposta correta.

Nenhuma resposta ou resposta errada? Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro.





A equipa deve cantar uma música que associem à emoção de **FELICIDADE**.

Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas pela música correta.

Nenhuma música ou resposta incorreta?

Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro.





A equipa deve cantar uma música que associem à emoção de **RAIVA**.

Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas pela música correta.

Nenhuma música ou resposta incorreta?

Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro.





A equipa deve cantar uma música que associem à emoção de **ORGULHO**.

Recompensa: 2   fichas pela música correta.

Nenhuma música ou resposta incorreta?

Dê 2   fichas ao monstro.





A equipa deve cantar uma música que associem à emoção de **MEDO**.

Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas pela música correta.

Nenhuma música ou resposta incorreta?

Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro.





Um membro da equipa dá um exemplo de uma **microagressão** que „testemunhou” na universidade. A equipa adversária tem de adivinhar se realmente aconteceu.

Tempo limite: *2 minutos para preparação.*

Recompensa: 1  ficha pela criação da narrativa e 1  ficha para a equipa adversária pela resposta correta.

Nenhuma narrativa?

Dê 2   fichas ao monstro.





Um membro da equipa dá um exemplo de uma **microagressão** em que se „envolveu” na universidade. A equipa adversária tem de adivinhar se realmente aconteceu.

Tempo limite: *2 minutos para preparação.*

Recompensa: 1  ficha pela criação da narrativa e 1  ficha para a equipa adversária pela resposta correta.
Nenhuma narrativa?
Dê 2   fichas ao monstro.





Um membro da equipa dá um exemplo de uma **microagressão** que „experimentaram” na universidade. A equipa adversária tem de adivinhar se realmente aconteceu.

Tempo limite: : 2 minutos para preparação.

Recompensa: 1  ficha pela criação da narrativa e 1  ficha para a equipa adversária pela resposta correta.

Nenhuma narrativa?

Dê 2   fichas ao monstro.





Um membro da equipa dá um exemplo de como reagiu a uma **microagressão** na universidade. A equipa adversária tem de adivinhar se realmente aconteceu.

Tempo limite: *2 minutos para preparação.*

Recompensa: 1  ficha pela criação da narrativa e 1  ficha para a equipa adversária pela resposta correta.

Nenhuma narrativa?

Dê 2   fichas ao monstro.





Discutam como reagiriam se fossem testemunhas de uma situação como a da imagem.



Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas se a equipa participou na discussão.
Nenhuma discussão iniciada?
Dê 2 🍷 🍷 ffichas ao monstro.





Discutam como reagiriam se fossem testemunhas de uma situação como a da imagem.



Recompensa: 2 ❤️❤️ fichas se a equipa participou na discussão.

Nenhuma discussão iniciada?
Dê 2 ❤️❤️ ffichas ao monstro.





Discutam as possíveis emoções e necessidades da pessoa representada na imagem.

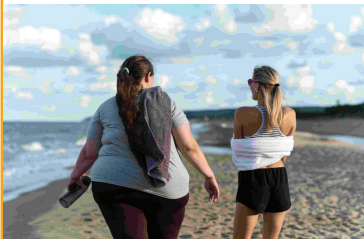


Recompensa: 2 🧡🧡 fichas se a equipa participou na discussão.
Nenhuma discussão iniciada?
Dê 2 🧡🧡 fichas ao monstro.





Discutam as possíveis emoções e necessidades das duas mulheres representadas na imagem.



Recompensa: 2   fichas se a equipa participou na discussão.
Nenhuma discussão iniciada?
Dê 2   fichas ao monstro.





Discutam como reagiriam se fossem testemunhas de uma situação como a da imagem.



Recompensa: 2 🍷 🍷 fichas se a equipa participou na discussão.
Nenhuma discussão iniciada?
Dê 2 🍷 🍷 fichas ao monstro.





equini

IMPROVING
EMOTIONAL
INTELLIGENCE

Fight