



EMOTIONS

**“¡Da vida a tus
emociones!”**

Ref. 20547



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

¡Da vida a tus emociones!

Ref. 20547



SPECIAL
NEEDS

CONTENIDO:

El juego se compone de 2 ruletas y 40 fichas de cartón grueso resistente, muy duradero y de gran calidad. Las fichas forman 4 robots de diez piezas cada uno, y cada pieza del robot tiene en el reverso una de las diez emociones básicas que guían nuestro comportamiento: alegría, tristeza, ira, sorpresa, asco, admiración, miedo, curiosidad, seguridad y culpa.

Realizado con material ecológico que proviene de bosques sostenibles.

DESCRIPCIÓN ICONOS RULETA:



Mímica: se ha de representar la emoción a través de gestos, sin hablar ni emitir sonidos.



Sonido: se ha de representar la emoción con sonidos, sin usar palabras ni gestos.



Historia: se ha de representar la emoción narrando una historia.



Dibujo: se ha de representar la emoción mediante un dibujo.



Estrella: se puede elegir cualquiera de las 4 opciones anteriores.



Cruz: se pasa turno.

El juego incluye dos ruletas idénticas para poder jugar en dos grupos.

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 8 años.

Para los más pequeños, se recomienda montar los 4 robots para familiarizarse con las piezas que los forman antes de comenzar con el sistema de juego.



OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

- Ser capaz de nombrar, identificar y diferenciar las diez emociones básicas que guían nuestro comportamiento.
- Aprender a expresar las emociones a través de diferentes sentidos.
- Reconocer y expresar las emociones de manera verbal y no verbal.
- Desarrollar la inteligencia emocional.
- Mejorar la empatía y las habilidades sociales.
- Ampliar el vocabulario básico relacionado con las emociones.

SISTEMA DE JUEGO:

MODO "POR PAREJAS O EQUIPOS"

Objetivo: Ser los primeros en construir un robot.

Participantes: De 4 a 8 jugadores *

1. Se forman parejas o equipos.
2. Se ponen todas las piezas de los robots boca arriba mezcladas (las emociones del reverso deben estar boca abajo).
3. Por turnos, comienza la primera pareja o equipo: uno de los componentes coge una pieza cualquiera, sin enseñar el reverso a sus compañeros, ve la emoción que ha de representar y gira la flecha de la ruleta para ver cómo ha de representarla. Si sus compañeros la aciertan, se quedan la pieza del robot, si no, la devuelven al centro.
4. Pasa el turno a la siguiente pareja o equipo.
5. Cada pareja o equipo deberá construir el robot del que haya cogido la primera pieza. Si al coger una nueva pieza no corresponde con ese robot, la dejamos de nuevo en el centro y se pasa el turno a la siguiente pareja o equipo.
6. Ganará la pareja o equipo que construya antes su robot. Habrán sido los primeros en enseñarle todas las emociones a su robot ¡para darle vida!

* Pueden jugar todos juntos o en dos grupos de 4 jugadores.

En caso de hacer dos grupos, separar una ruleta y dos robots completos en cada grupo. Cada robot tiene un color distinto en el reverso para facilitar su agrupación.

Si los jugadores no son pares, se pueden formar equipos en lugar de parejas.

MODO "COOPERATIVO"

Objetivo: Construir todos juntos los cuatro robots.

Participantes: No hay un máximo de jugadores.

1. Se ponen todas las piezas de los robots boca arriba mezcladas (las emociones del reverso deben estar boca abajo).
2. Por turnos, uno de los participantes coge una pieza cualquiera, sin enseñar el reverso a sus compañeros, ve la emoción que ha de representar y gira la flecha de la ruleta



para ver cómo ha de representarla. Si sus compañeros la aciertan, se quedan la pieza del robot, si no, la devuelven al centro.

3. Se repite el paso anterior hasta que se finalizan los cuatro robots. Juntos habrán conseguido enseñarles todas las emociones a los cuatro robots ¡para darles vida!

