

EMOCIONOPOLY

Emocionopoly es un juego de mesa para trabajar las emociones. Si has llegado hasta aquí es porque te interesa la educación emocional y trabajarlo en clase o en casa, eso ya es para celebrarlo. ¡GRACIAS! A continuación, se expondrán las instrucciones a seguir, y las cartas para colocar tanto en el signo de pregunta como en el signo del corazón violeta.

¡Espero que lo disfrutes mucho! Y si lo pones en marcha, déjame en redes sociales como twitter @laupagal y con el hastag #EducarEmos

INSTRUCCIONES

1. Cada vez que pases por la casilla de salida, ganas 2 caritas sonrientes del montón.
2. Cada vez que caigas en una casilla de color, consigues una carita sonriente, si la explicas tranquilamente y con todo lujo de detalles.
3. Cada vez que caigas en la casilla de "interrogación" debes coger una carta y leerla en voz alta, respondiendo a la pregunta que haya escrita. Si la resuelves bien, ganas una carita sonriente. Si no la respondes bien, o no quieres responderla, no pasa nada: coge la siguiente carta y ¡vuelve a probar! Si la respondes, coge una carita sonriente y a seguir. Si no la respondes bien o no quieres responderla, pasa el turno a la siguiente persona y mientras sigue pensando opciones.
4. Cada vez que caigas en la casilla del "corazón violeta" debes coger una carta y leerla en voz alta. Tienes 30 segundos para hacer lo que te pide la carta, ¡date prisa! Si lo haces bien, ganas dos caritas sonrientes. ¡Y recuerda sonreír tú también!
5. Si caes en la casilla de "ir al rincón de pensar", no te preocupes, vete al rincón de pensar y di en voz alta cómo estás, qué estás pensando en ese momento y/o qué cosas bonitas has pensado a lo largo del día.

6. Si caes en la casilla del emoticono amarillo sonriente, cuenta una historia graciosa, un chiste o haz cosquillas a alguien... ¡Debes sonreír mientras lo haces y hacer sonreír al resto!
7. Si caes en las casillas que están escritas en granate y tienen corazones, debes hacer lo que ponga en ella y coger el número de caritas que te ponga delante del corazón (+1 o +3), o bien regalarlas a alguien si así lo pide la casilla.
8. Nadie pierde caritas sonrientes si no sabe o no quiere responder una pregunta. Tampoco hay persona ganadora del juego. Cuando se terminen las cartas, se termina el juego, y debemos contar cuántas caritas sonrientes tenemos. Según las que tengamos, son los segundos que debemos estar abrazando a la persona que elijamos del tablero.
9. ¿Ya lo tienes todo? A sonreír y pasarlo en grande. Recuerda mandarme por twitter alguna foto o video para animar a las demás personas a seguir usando la serie de juegos de JUPAES (Juegos Para Aprender Emociones) con el hastag #EducarEmos