

REGLAMENTO. Juego de las Emociones.

ANTES DE EMPEZAR

Una vez abierto el archivo de Power Point (o PDF) que contiene las cartas, hay que imprimir las dos primeras páginas en un color distinto al resto (sugiero amarillo o rosa claro). Estas dos páginas representan las EMOCIONES.

El resto de las cartas pueden imprimirse en cartulina blanca (o en cualquier otro color) y representan las SITUACIONES.

Hay varias cartas en blanco (sin dibujo), es para que añadas a tu gusto las imágenes que quieras y personalices el juego (quizás con algo que le guste mucho a tu peque).

Una vez tengas las cartas impresas, plastificadas, recortadas y con las esquinas redondeadas; ya podemos empezar a jugar.

REGLAMENTO

Se reparten una carta amarilla (emociones) y 3 blancas (situaciones); todas boca abajo. El jugador descubre la carta de emoción y se activa el cronometro (30 segundos).

El jugador debe reconocer la expresión emocional de la carta amarilla (de emoción) y crear una historia con los tres elementos de situación.

Tiene 30 segundos para hacerlo, que empiezan a contar desde que gira las cartas y las ve (puedes usar el cronometro del móvil o alguno de un juego de mesa que ya tengas por clase).

Para niños pequeños basta con mostrar las tres cartas blancas a la vez. Pero, para adolescentes o adultos, ir girando en secuencia las cartas (es decir, cuando ha usado la primera en el relato, destapa la siguiente) añade tensión al juego (las pruebas con adultos fueron más positivas).

Si se desea usar puntuación (va bien para lo de gestionar frustración al hacer competitivo el juego) el jugador puede quedarse las cartas blancas que haya usado "correctamente" en su relato. El uso "correcto" de las cartas blancas se valora por su lógica interna y externa por votación del resto de jugadores (así añades gestión de la presión social).

El resto de las cartas (las que no han sido usadas y no cuentan como punto) se devuelven al mazo; se puede jugar por rondas pactadas (hasta que todos los jugadores intenten 3 historias) o hasta acabar las cartas.

Si se decide que haya ganadores, ganaría el que más cartas tuviera en su lado al acabar la partida.