# 15 JUEGOS DE Educación Emocional EN GRUPO

Editorial Vamos a Jugar

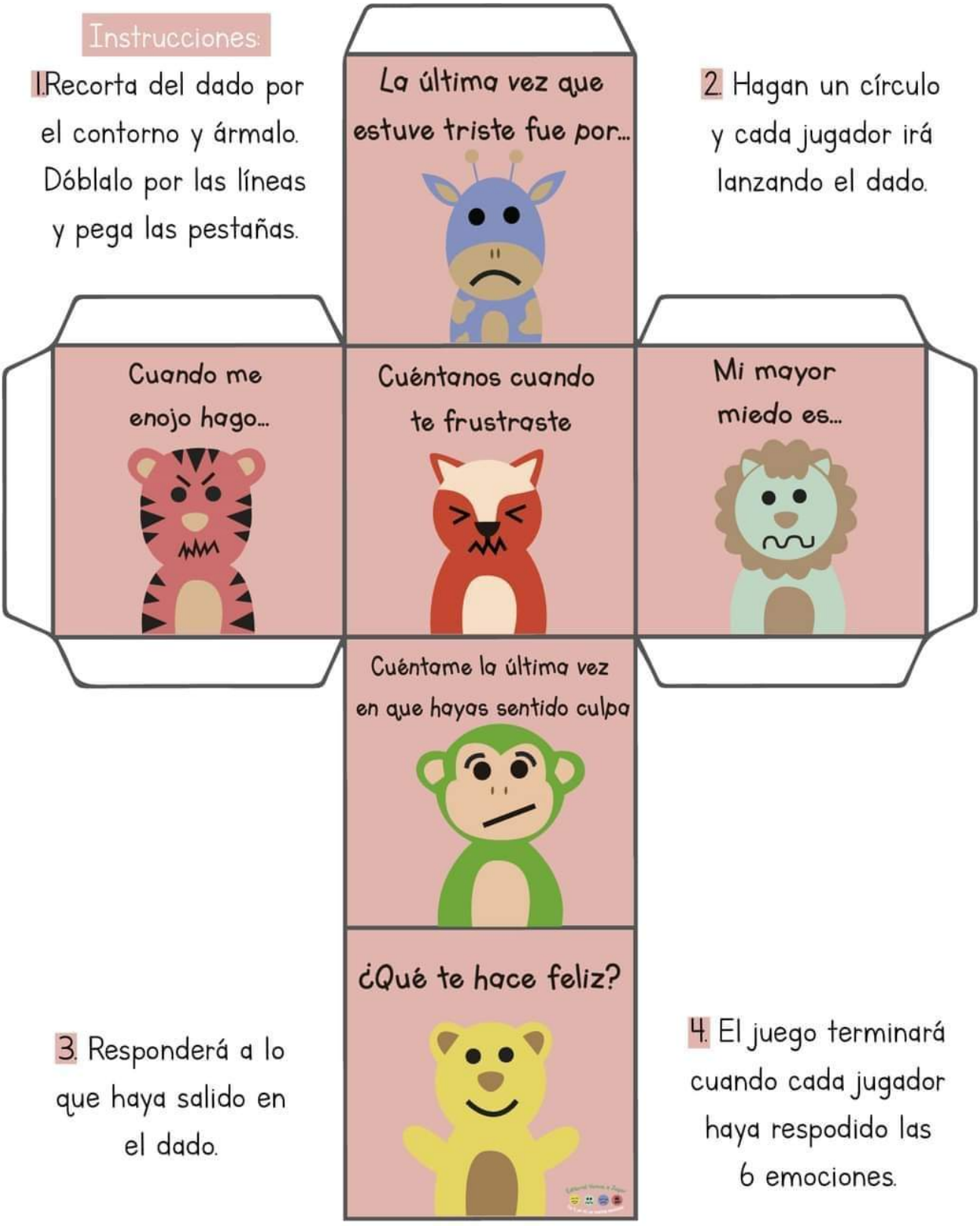
Editorial Vamos a Jugar

# JUEGO 1. TIRA EL DADO Y NOS CONOCEMOS

Instrucciones:

1. Recorta del dado por el contorno y ármalo. Dóblalo por las líneas y pega las pestañas.

2. Hagan un círculo y cada jugador irá lanzando el dado.




3. Responderá a lo que haya salido en el dado.

4. El juego terminará cuando cada jugador haya respodido las 6 emociones.

# JUEGO 2. ADIVINA LA EMOCIÓN

Instrucciones:

1. Recorta las tarjetas de emociones por las líneas punteadas.
2. Sigue las instrucciones para armar la cinta de la cabeza.
3. Un jugador toma una tarjeta sin ver y se la colca en la cabeza. Los demás jugadores le dan pistas para que adivine la emoción. Pueden hacer equipos.

Alegría

Tristeza

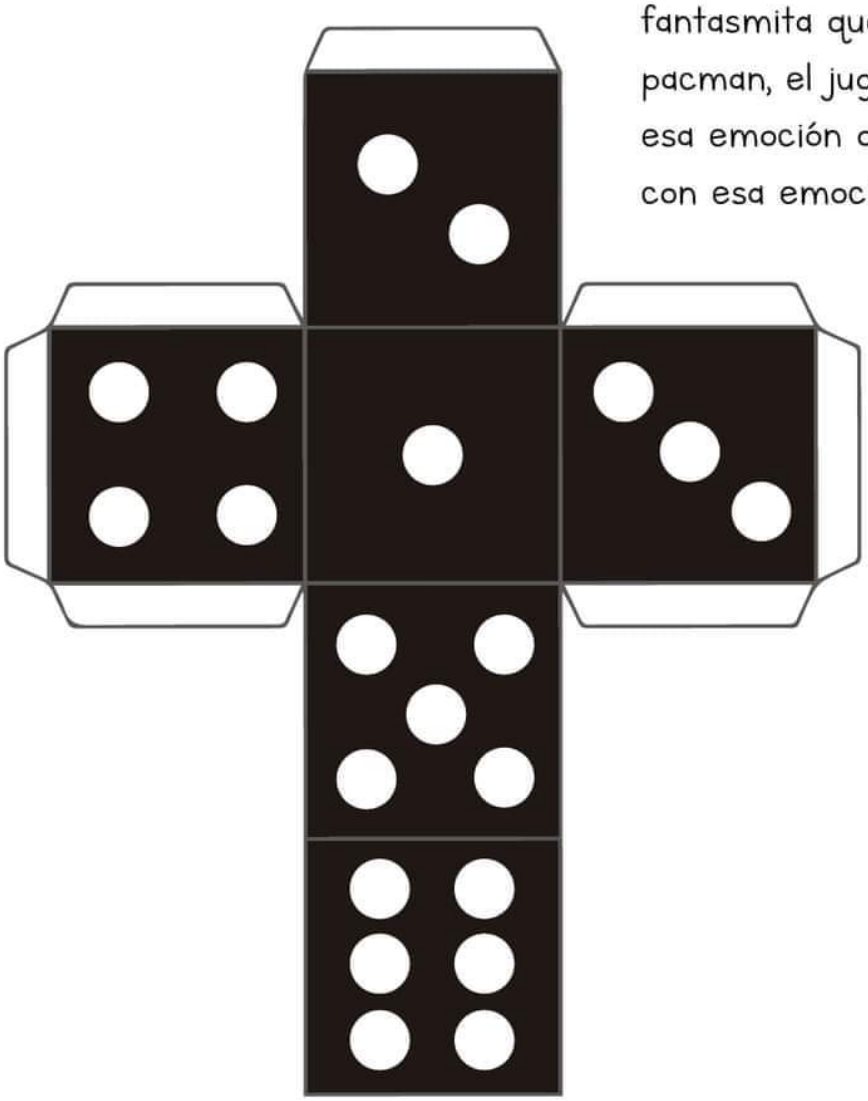
Miedo

Enojo

# JUEGO 3. EL PACMAN DE LAS EMOCIONES

Instrucciones:

1. Recorta los fantasmitas y los pacman's.
2. Recorta y arma el dado: dobla sobre las líneas y pega en las pestañas.
3. En el tablero coloca a los fantasmitas y al o los pacmans.
4. Un jugador será el pacman y otro el fantasmita.
5. El jugador del pacman lanza el dado y avanzará el número que haya salido tomando como referencia los puntitos.
6. El jugador de los fantasmitas hace el mismo procedimiento pero su intención será alcanzar al pacman.
7. Dependiendo de la emoción del fantasmita que haya alcanzado al pacman, el jugador tendrá que definir esa emoción o expresar una experiencia con esa emoción.



# JUEGO 4. APRENDE A SENTIR LA FRUSTRACIÓN

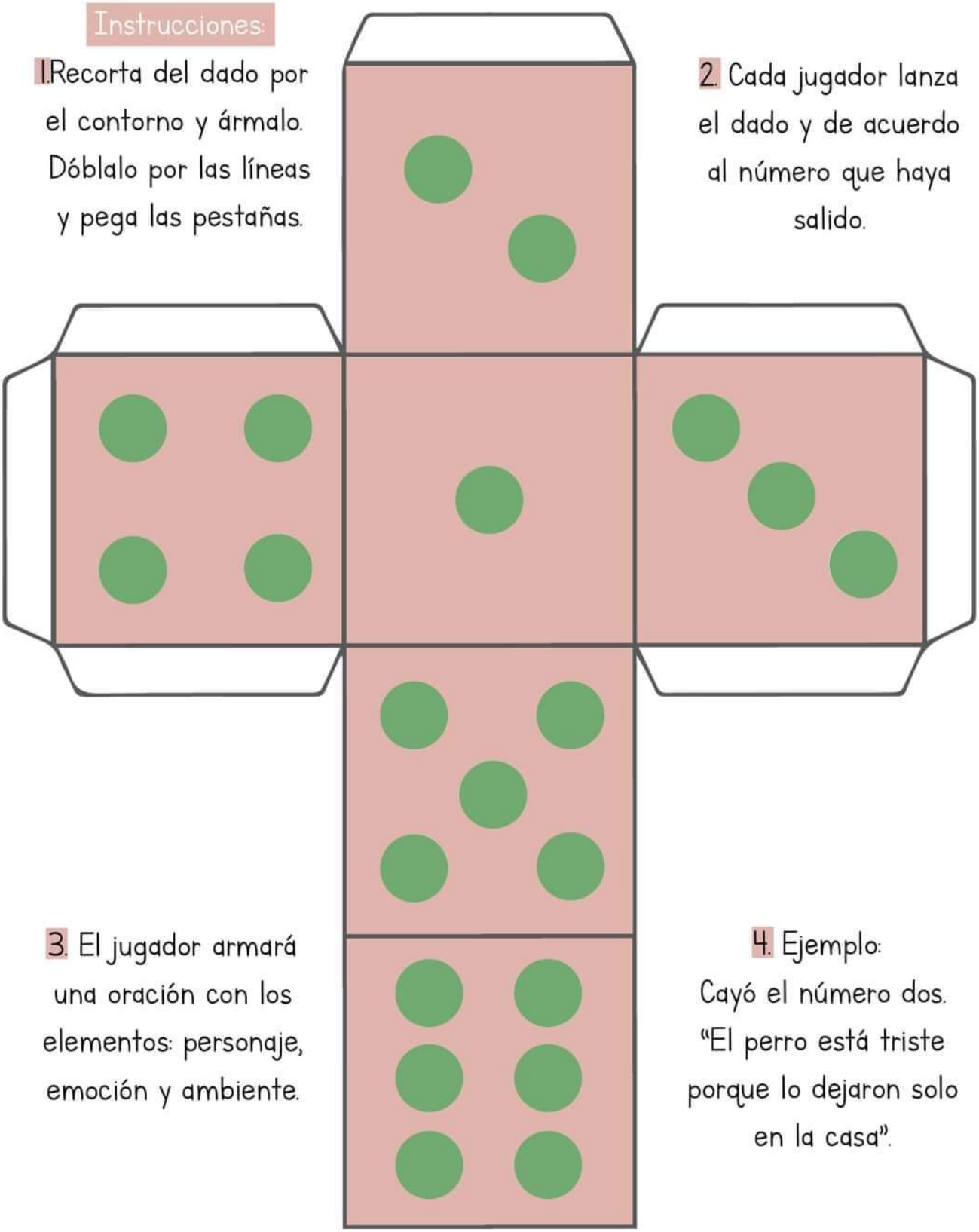
Instrucciones:

1. Recorta todos los elementos que tienen líneas punteadas.
2. Puedes pegar las tarjetitas junto con la franja alrededor del círculo.
3. El juego comienza cuando cada jugador lanza una pelotita para colocarla en el centro del círculo.

# JUEGO 5. ARMA UNA ORACION

Instrucciones:

1. Recorta del dado por el contorno y ármalo. Dóblalo por las líneas y pega las pestañas.



2. Cada jugador lanza el dado y de acuerdo al número que haya salido.

3. El jugador armará una oración con los elementos: personaje, emoción y ambiente.

4. Ejemplo:
Cayó el número dos.
"El perro está triste porque lo dejaron solo en la casa".

# JUEGO 6. ¿CUÁL ES TU EMOCIÓN?

Instrucciones:

1. Recorta las tarjetas por las líneas punteadas.
2. En los tableros recorta sólo por los lados en donde están las líneas punteadas.
3. Cada jugador toma una tarjeta. Y estos tendrán que hacerse preguntas para adivinar ¿cuál es su emoción?

Alegría

Gratitud

Miedo

Confusión

Enojo

Frustración

Amor

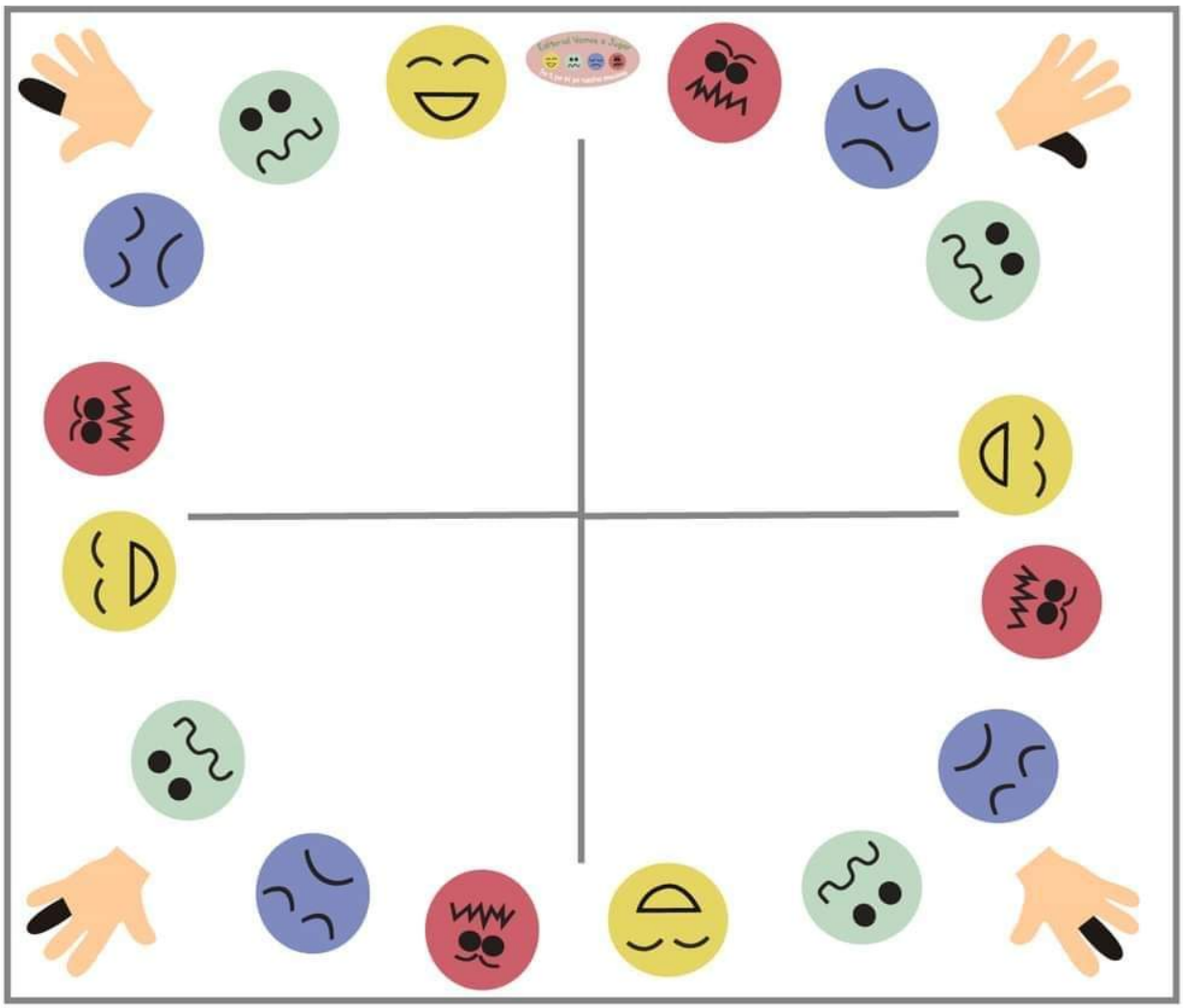
Culpa

Tristeza

# JUEGO 7. EL TWISTER DE LAS EMOCIONES

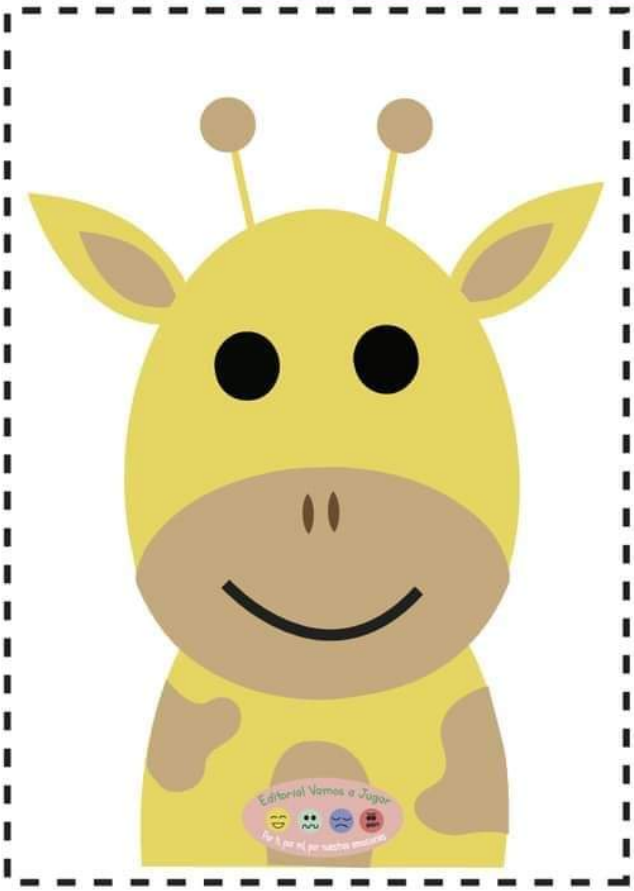
Instrucciones:

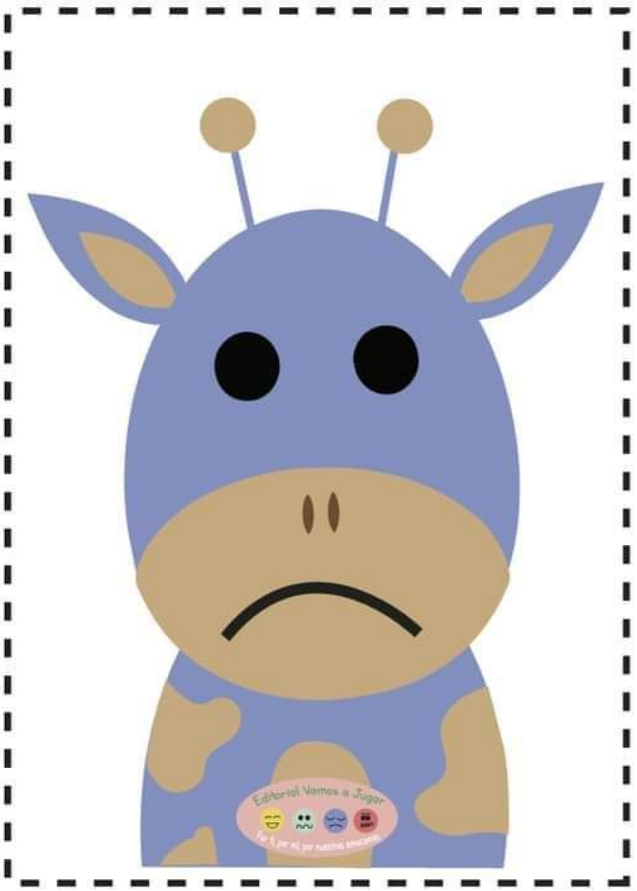
1. Recorta ambos tableros y flecha por las líneas punteadas.
2. Sujeta la flecha con un alfiler en el centro del tablero con la cruz.
3. Cada jugador gira la flecha, y en el tapete irá colocando los dedos de acuerdo a lo que indica el tablero.

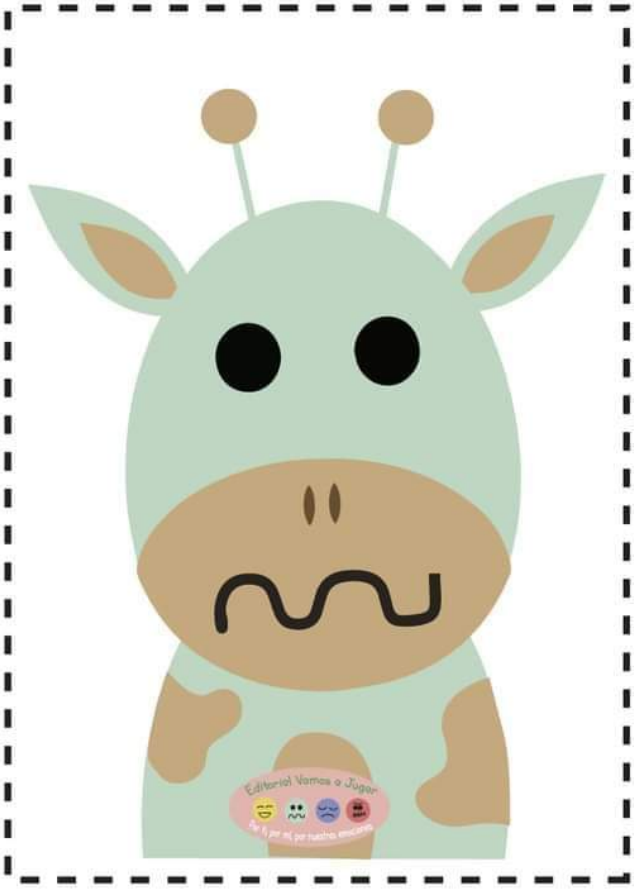


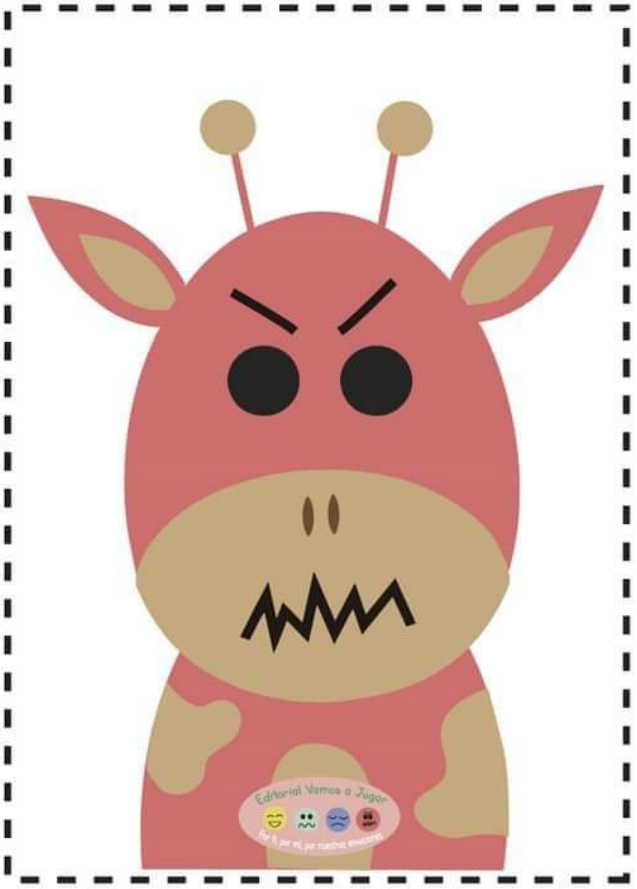
Úsalo una vez como comodín

# JUEGO 8. CARTAS DE EMOCIONES



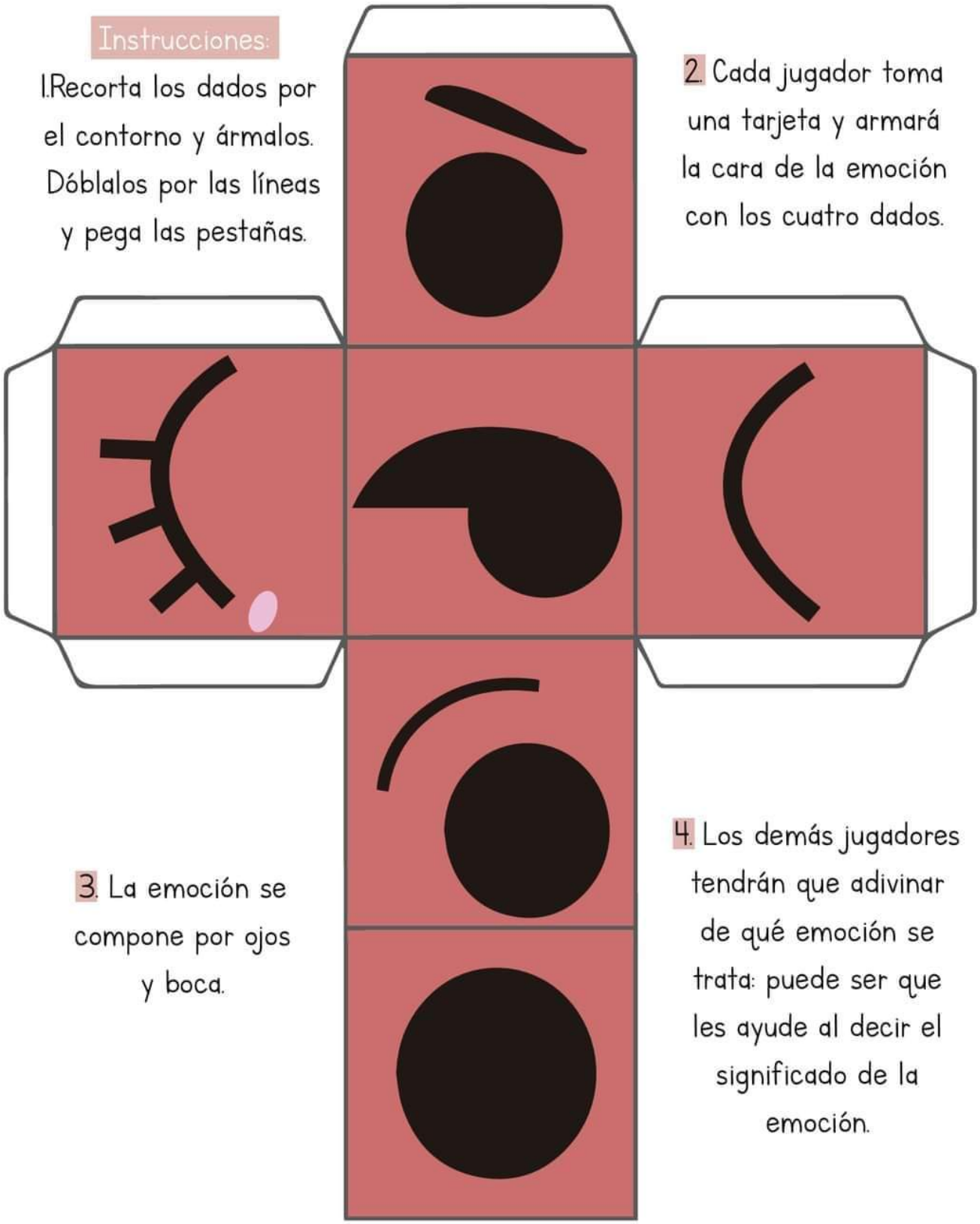



# JUEGO 9. ARMA LA EMOCION

Instrucciones:

1. Recorta los dados por el contorno y ármalos. Dóblalos por las líneas y pega las pestañas.

2. Cada jugador toma una tarjeta y armará la cara de la emoción con los cuatro dados.



3. La emoción se compone por ojos y boca.

4. Los demás jugadores tendrán que adivinar de qué emoción se trata: puede ser que les ayude al decir el significado de la emoción.

# JUEGO 10. LA RULETA DE LA EMPATIA

Instrucciones:

1. Pon en el centro de la ruleta un spinner o una flecha para que gire.
2. Reúne a todos los jugadores en un círculo.
3. Cada uno irá girando la ruleta y realizará la acción indicada.

# JUEGO 11. QUIERO CONOCERTE

Instrucciones:

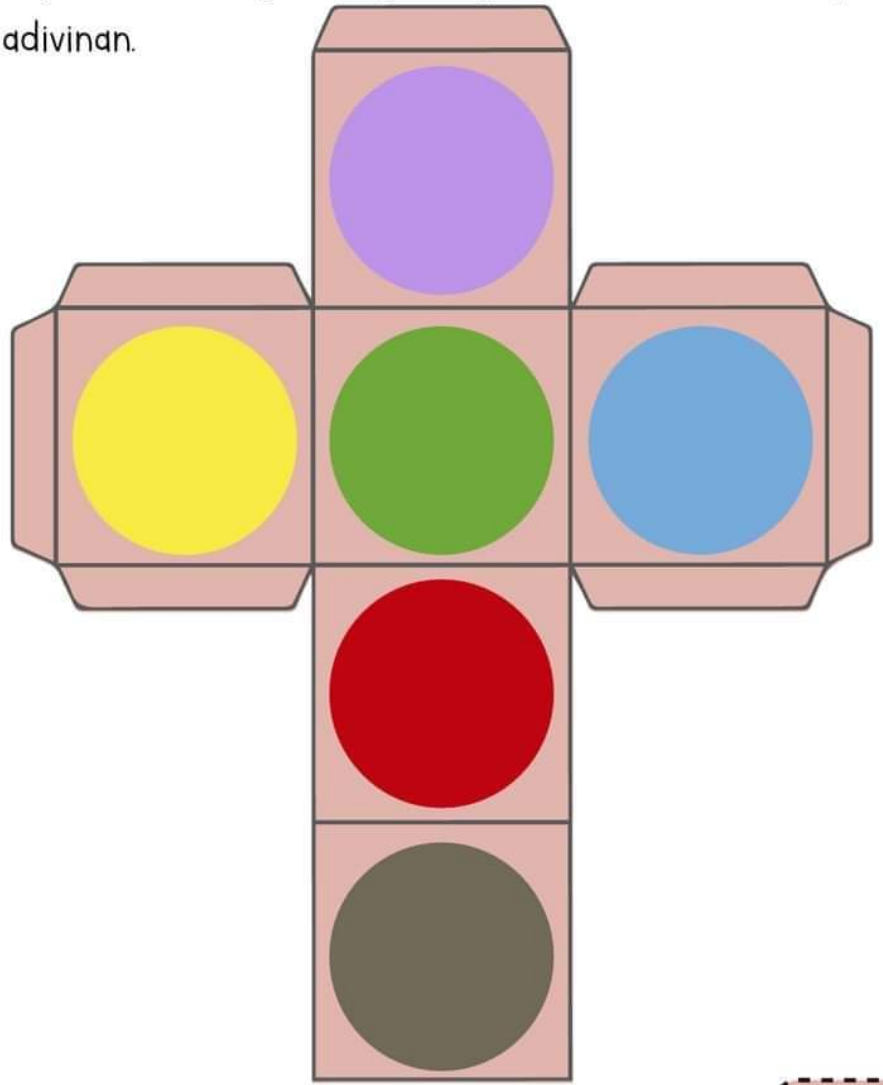
1. Recorta el tablero y arma los dados.
2. Cada jugador lanza los dados y tendrá que responder la pregunta que corresponda a la casilla, tomando en cuenta el número horizontal y vertical.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ¿Qué canción escuchas cuando estás triste? | ¿Qué no puede faltar en tu casa? | ¿A dónde te irías de viaje? | ¿Qué es lo que más disfrutas de la vida? | ¿Cuál es tu libro favorito? ¿por qué? | ¿Cuál es tu color favorito? |
| 2 | ¿Qué te gusta celebrar? | ¿Cuál ha sido tu mayor fracaso? | ¿Qué te gustaría cambiar de ti mismo? | ¿Qué platillo te sabe a familia? | ¿Cuál crees que es tu debilidad? | ¿Qué te gusta y no te gusta de las fiestas o reuniones? |
| 3 | ¿Cuál es tu rutina del día? | ¿Qué te hace enojar? | ¿Con qué valores te identificas? | Di algo de lo que te sientas orgulloso | ¿Con quién acudes al tener un problema? | ¿Cuál es tu película favorita? |
| 4 | ¿Cuál es tu deporte favorito? | Di tres deseos que pedirías | ¿Cuáles son tus fortalezas? | ¿Coleccionas algo o te gustaría coleccionar? | ¿Cuál es tu serie favorita? | Di tres palabras que te definen |
| 5 | ¿Cuál ha sido tu peor vergüenza? | ¿Cuál fue tu primer mascota? Cuéntame | ¿Qué significa para ti la Navidad? | ¿Tienes alguna filosofía de vida? | Cuéntame un recuerdo en el que hayas sentido alegría | ¿Tienes alguna fecha muy importante? |
| 6 | ¿Haz cumplido alguno de tus sueños? | Tocas algún instrumento musical | ¿Con qué superhéroe te identificas? ¿Por qué? | ¿Cómo defines a tu familia? | ¿Cuál crees que es tu mayor miedo? | ¿Cuándo fue la ultima vez que sentiste culpa? |

# JUEGO 12. DIBUJA Y TE ADIVINO

Instrucciones:

1. Recorta los dados por el contorno y armálos pegando las líneas punteadas.
2. Recorta las tarjetas por las líneas punteadas.
3. Pueden hacer grupos o en parejas. Un jugador lanza los dados y toma una tarjeta. Tendrá que dibujar la palabra con la forma y el color. Los demás adivinan.



LIBROS

COHETE

ROPA

AVIÓN

# JUEGO 13. MEMORAMA DE LA RESPIRACIÓN

Instrucciones:

1. Recorta las tarjetas sobre las líneas punteadas.
2. Ponlas boca abajo.
3. Cada jugador tendrá que encontrar el par de la respiración: el texto con la imagen.

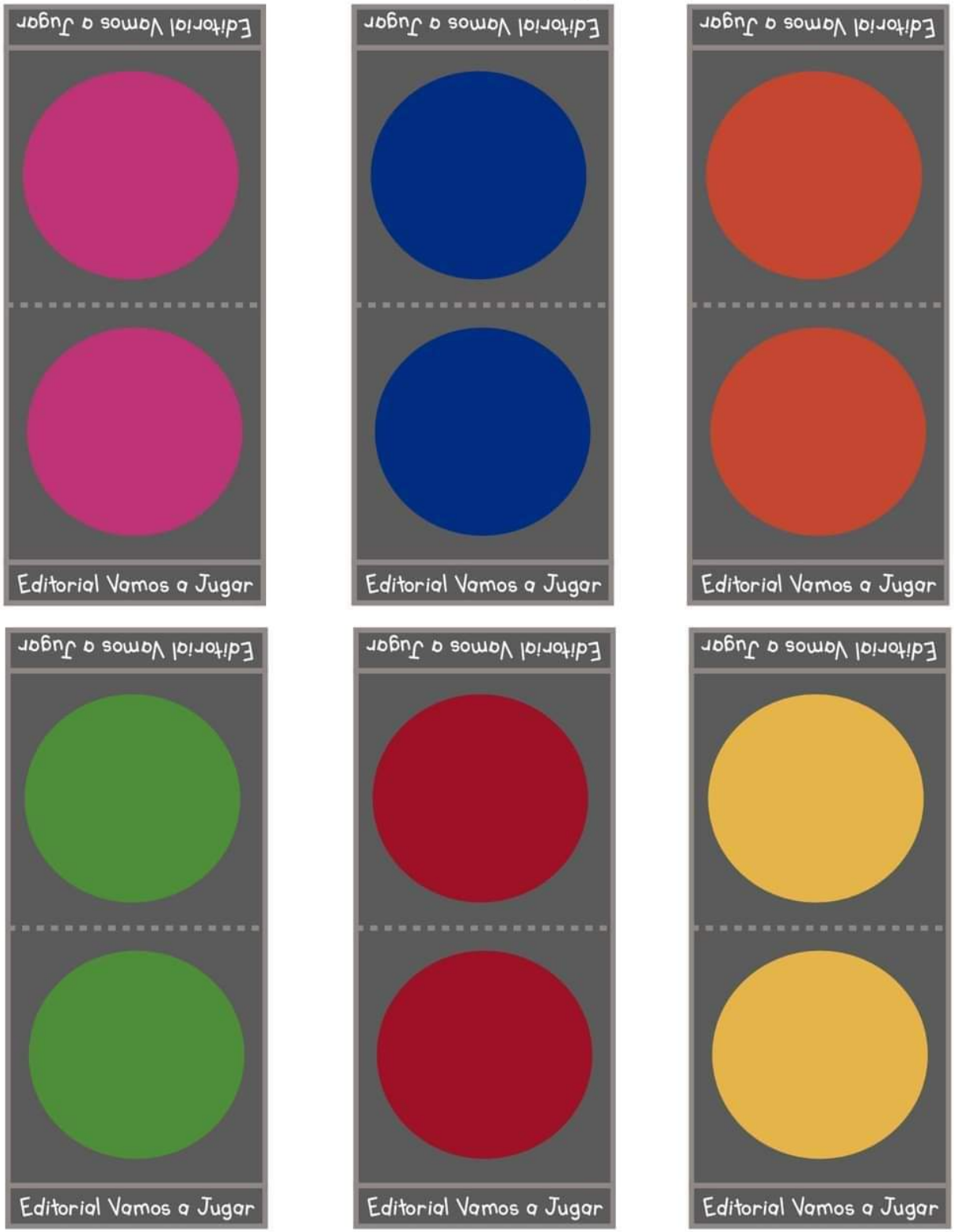
## PARA TENER MÁXIMA ENERGÍA HAGO LA RESPIRACIÓN DEL LEÓN

Imagínate que eres un león adormilado, que se acaba de levantar por la mañana. Pon las manos como si fueran zarpas de león. Estira y menea las zarpas de león por todas partes. Inspira bien hondo y, a medida que vas dejando salir el aire di: "Ahhhh"

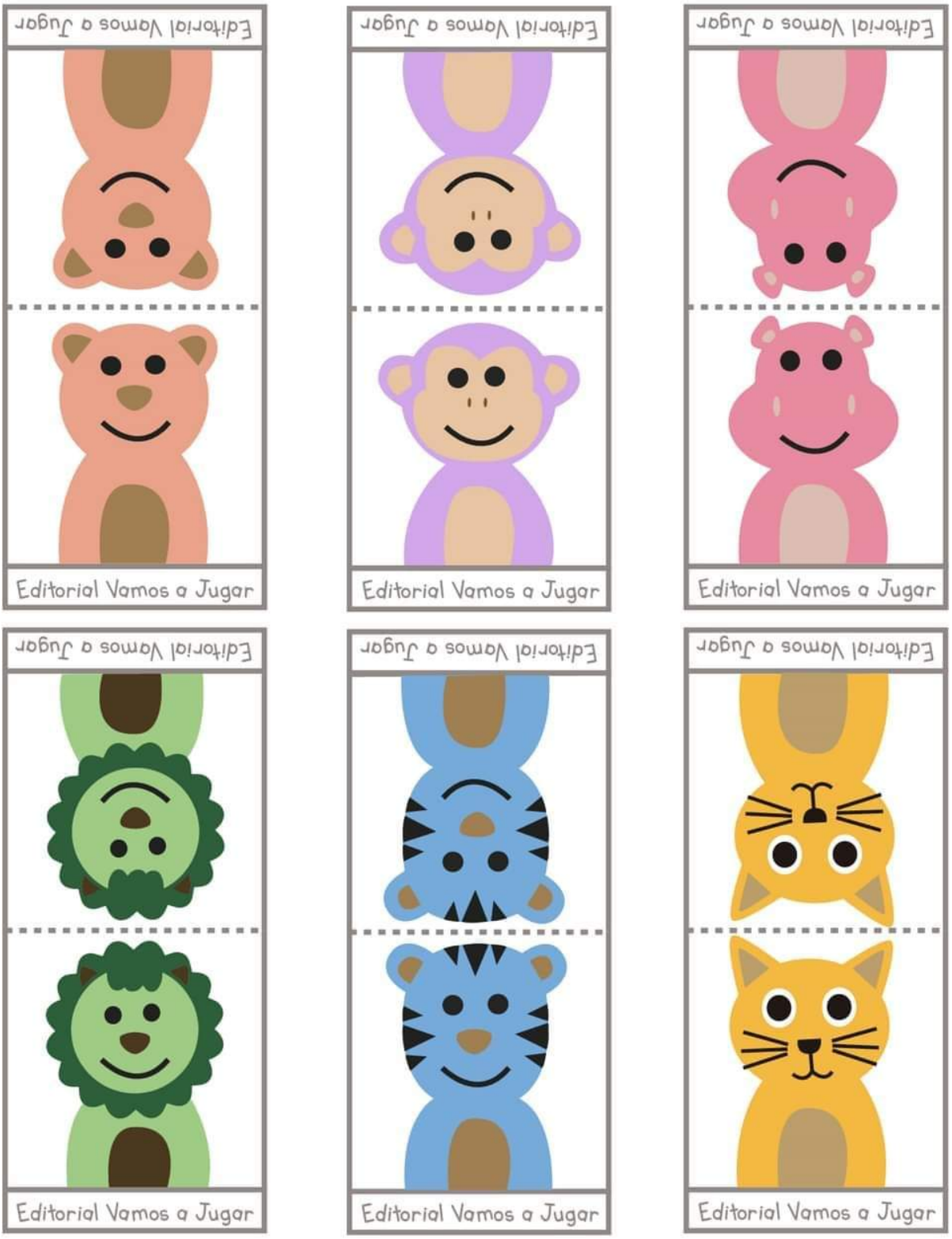
# JUEGO 11. ¿QUÉ TANTO SABES DE EMOCIONES?

Instrucciones:

1 Recorta las fichas por el contorno. Dobla por las líneas punteadas, y las pestañas en donde dice "Editorial Vamos a Jugar".



# JUEGO 15. CONOCE A TU FAMILIA

Instrucciones:

1 Recorta las fichas por el contorno. Dobla por las líneas punteadas, y las pestañas en donde dice "Editorial Vamos a Jugar".