

COMO JUGAR

Gracias por vuestro interés. En este juego encontrarás dos sets de tarjetas: **Set A** (emociones e imágenes con una mancha de color) y **Set B** (sin colores). Elige uno, salvo para el juego 1 que necesitas ambos. Además tienes tarjetas **Sentire** (emociones "intraducibles" de todo el mundo) y plantillas para crear vuestras propias tarjetas. Puedes jugar de las siguientes maneras:

- Una de las 6 modalidades de juego propuestas.
- Poniendo las tarjetas en un cubo de peluche para los más peques.
- Creando tu propia versión, ¡no dejes de contarnos!

¡Qué disfrutéis mucho!

MODO 1- JUEGO DE MEMORIA

(A y B) Mezclando dos juegos del mismo tipo forma una cuadrícula de 4 X 4 tarjetas boca abajo. Suma o resta tarjetas para ajustar la dificultad.

Por turnos se levantan dos tarjetas, si coinciden las emociones, te las llevas. Si no, le toca a la siguiente jugadora.

Gana quien tenga más parejas formadas.

Competitivo, cooperativo o contra-reloj. 2-6 jugadoras.

Variación (avanzado): Incluye tarjetas Sentire.

MODO 2- JUEGO DE FAMILIAS

Se reparten 8 tarjetas a cada jugadora. Las restantes se dejan en el centro de la mesa como mazo de robo.

La jugadora puede robar del mazo central, del descarte o de la jugadora a su izquierda. Después debe descartar una de sus tarjetas al descarte o darle una a la jugadora a la que ha robado.

Gana quien antes complete una categoría de emociones. 2-6 jugadoras.

Variación (avanzado): Incluye tarjetas Sentire, pueden ser comodines.

MODO 3- JUEGO ARCOIRIS

La mecánica es igual al juego de familias, sin embargo, el objetivo es completar un arcoiris (8 colores) con distintos estados emocionales que hemos clasificado por familias.

Recuerda robar del descarte, del mazo central o de la jugadora a tu izquierda. Siempre se deja una tarjeta en sustitución al descarte o a la jugadora a la que se ha robado.

Gana quien antes complete un arcoiris (8 colores) de familias de emociones. 2-6 jugadoras.

Variación (avanzado): Incluye tarjetas Sentire, pueden ser comodines.

MODO 4- JUEGO DE DIBUJAR

Se coloca el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Una jugadora coge una tarjeta y en un papel dibuja pistas que ayuden al resto de jugadoras a adivinar la emoción secreta. Si lo consigue, gana 1 punto y quien lo haya adivinado 2.

Pasa el turno y se repite el proceso. Se jugarán tantas rondas como elijan las jugadoras.

Gana quién más puntos tenga. Puede jugarse por equipos o de forma cooperativa.

2-6 jugadoras. Papel y lápiz

Variación (avanzado): Hipótesis de la motivación de la emoción

MODO 5- JUEGO DE MÍMICA

Se coloca el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Una jugadora coge una tarjeta y a través de mímica tiene que conseguir que el resto de jugadoras adivinen la emoción que ha tocado. Quien adivine la emoción gana 1 punto.

Pasa el turno y se repite el proceso. Se jugarán tantas rondas como elijan las jugadoras.

Gana quién más puntos tenga. Puede jugarse por equipos o de forma cooperativa.

2-6 jugadoras.

Variación (avanzado): Hipótesis de la motivación de la emoción

MODO 6- ADIVINA EN 10

Se coloca el mazo boca abajo y una jugadora roba la primera tarjeta. Las demás jugadoras hacen preguntas para intentar adivinar qué emoción ha tocado.

Las preguntas serán de sí o un no. Por tarjeta, puede darse una pista de ayuda.

Quien adivine la emoción se lleva 1 punto. Gana quien más puntos tenga tras un nº de rondas previamente elegido.

Por equipos o cooperativo. 2-6 jugadoras.

Variación (avanzado): Hipótesis de la motivación de la emoción



EL JUEGO DE :

