

OBJETIVO DEL JUEGO:

Acompañar a los personajes en 3 momentos

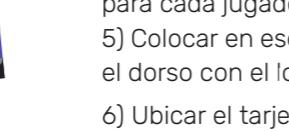
1
Identificar cuando aparecen las emociones



2
Entender qué le pasa a nuestro cuerpo

COMPONENTES

- 60 cartas
- 20 tarjetas
- Un tarjetón
- Instrucciones
- Guía para adultos



En liliá creemos que todos somos diferentes y nos pueden gustar cosas distintas por eso nuestros juegos tienen variantes. Una de ellas es en forma cooperativa donde los jugadores forman un equipo que puede ganar o perder pero siempre juntos. También se puede competir contra los demás jugadores mientras se acompaña a los personajes. Vamos a comenzar explicando este modo competitivo.



MODO COOPERATIVO - PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los jugadores en equipo buscan acompañar a los personajes hasta el final como equipo, al conseguirlo habrán ganado juntos el juego.

Se elige una carta de cada personaje al azar para cada nivel y al final del recorrido se colocan tarjetas con según la cantidad de jugadores que participen. Salvo por este detalle la configuración es similar a la del modo competitivo, incluyendo el EMOMEMO en el medio.

Ejemplo de partida para 3 participantes.



TURNOS DEL JUEGO

Al ser un trabajo en equipo, todos están invitados a responder la consigna de la tarjeta. Cada vez que lo hacen adecuadamente se avanza en el recorrido hacia el EMOMEMO donde cambia la dinámica y luego continúa hasta la FASE ESPECIAL.

MODO COMPETITIVO - PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1) Tomar las 5 tarjetas con el símbolo y dejarlas sobre la mesa cara abajo.
- 2) Cada jugador elige una al azar y muestra el personaje que va a acompañar durante la partida.
- 3) Separar las cartas que correspondan a esos personajes y armar un pequeño mazo de cada uno de modo que solo se vea el dorso.
- 4) Cada emoción tiene 3 niveles con 2 momentos y hay dos cartas para cada uno. Elegir una de ellas al azar y colocarlas sobre la mesa de mayor a menor intensidad para cada jugador en paralelo, dejando un espacio entre las del nivel 2.
- 5) Colocar en ese espacio todas las tarjetas de EMOMEMO al azar de modo que se vea el dorso con el logo del juego.
- 6) Ubicar el tarjetón en el extremo.

Ejemplo de partida para 2 participantes.



En el EMOMEMO el equipo deberá encontrar una reacción física de cada emoción en el orden según aparecen las cartas de recorrido. En el ejemplo de disposición inicial de arriba sería: Primero reacciones físicas de la timidez, luego miedo, después enojo, alegría y finalmente tristeza. Si se da vuelta una tarjeta rompiendo ese orden se deben regresar todas con el dorso hacia arriba y comenzar nuevamente.

FASE ESPECIAL

Cada jugador da vuelta una tarjeta y debe recordar algo que le pasó o inventar una pequeña historia. Para eso usa:

- SITUACIÓN que propone el jugador de la derecha (Lugar, compañía y acción: por ejemplo *"Estás en la escuela y la maestra te dice que hagas silencio"*).
- EMOCIÓN según figure en la tarjeta.
- INTENSIDAD de la emoción que propone quien está a la izquierda (*baja, media o alta*).
- En el relato no debe faltar: INTERPRETACIÓN: ¿Qué podés pensar según esa emoción? y CONDUCTA: ¿Cuál puede ser tu reacción o respuesta en esa situación?

Sugerimos para este momento utilizar la descripción que aparece en la GUÍA PARA ADULTOS

¡EMPECÉMOS! TURNOS DEL JUEGO

NIVEL 1: Identificar cuando surgen las emociones en uno mismo y en los demás (I y II). El o la más joven comienza. Da vuelta la carta inicial, que se encuentra en el extremo. Responde la consigna (donde hay 2 se puede elegir cualquiera), de hacerlo correctamente avanza a la siguiente carta y si no lo logra tiene otra oportunidad en el próximo turno. Continúa el próximo jugador de la misma manera y así sucesivamente hasta responder la segunda carta.

NIVEL 2: Entender qué le pasa a nuestro cuerpo (I y II). Se procede como en el nivel anterior, buscando resolver la consigna de la carta y en el caso que lo logre, el siguiente turno resuelve el EMOMEMO.

El objetivo de esta parte del recorrido es reconocer las reacciones físicas que acompañan a la emoción del personaje. Para eso se da vuelta cualquiera de las 15 tarjetas: si la reacción física que aparece corresponde con su personaje, se la deja cara arriba y se volteá otra de las tarjetas. Si nuevamente coincide, en el siguiente turno busca resolver la próxima carta del nivel. Pero si en alguno de los intentos la imagen de la tarjeta no coincide con el registro emocional del personaje, las vuelve a colocar cara abajo y es el turno del próximo jugador.

Hay reacciones físicas que son similares en distintas emociones, en el juego decidimos identificarlas con alguna en particular porque entendemos que es donde más se destacan y colaboran en el reconocimiento emocional propio.

NIVEL 3: Buscar regular la intensidad de la emoción (I y II).

El juego continúa de la misma manera, resolviendo las consignas de las cartas del nivel, del I al II. Quien termina la última espera nuevamente su turno para el final donde deberá responder al tarjetón.

Invitamos al adulto que acompaña en este juego a elegir y leer las consignas, inclusive profundizarlas si lo considera.

Algunas son simples, en otras se pide un ejemplo o motivo de la respuesta pero siempre es posible agregar un "¿Por qué creés que es así?" o "¿Qué sentís ahora? y así potenciar los recursos del juego.

FINAL DEL JUEGO

Llegar aquí indica que se pudo acompañar al personaje en sus 3 momentos: identificar la emoción, entender qué le pasa al cuerpo y conseguir regular la intensidad. Para finalizar el juego, hay que cumplir la última consigna. Todos deben alcanzar esta instancia, sin importar el orden de llegada.



EMOCIONES 'en equilibrio'

20 minutos 8 a 10 jugadores

+6
AÑOS
PARA JUGAR EN FAMILIA

¡BIENVENIDOS!
Los invitamos a aprender a identificar y gestionar las emociones mientras se divierten en familia. Sugerimos leer este instructivo hasta el final antes de jugar por primera vez así aprovechan todas las opciones que el juego ofrece.

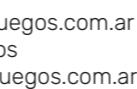
Esta es una historia sobre un grupo de personajes a los que les costaba encontrar el equilibrio. Te presentamos a los protagonistas del juego:



- ALE:** Super feliz, suele estar demasiado entusiasmada
- SNIF:** Se desanima fácil y es muy sensible
- PUM:** Siempre por estallar
- BUU:** Su alarma suena todo el tiempo
- TIKI:** Está muy pendiente de lo que piensan los demás

Ellos no siempre están así, en algunas situaciones sus cuerpos reaccionan de distintas maneras. ¡Te invitamos a conocerlos!

Edición:



www.lilajuegos.com.ar
@lilajuegos
hol@lilajuegos.com.ar

Autor:

Jonathan Kunichan

Ilustraciones:

Coco Cappello

Diseño:

Carolina Spinetto