el juego de mesa

el monstruo de colores



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

el monstruo de colores

El monstruo de colores no sabe qué le pasa.
Tiene un lío de emociones y ahora le toca deshacer el entuerto y poner cada emoción en su tarro. ¿Queréis ayudarle?
Para ello, tendréis que pensar y decir qué cosas os provocan alegría, tristeza, rabia, miedo o calma. Colaborad todos juntos y, con vuestra ayuda y la de su amiga, seguro que lo conseguirá.



2-5 · 3+ · 20 min

El monstruo de colores es un cuento escrito e ilustrado por Anna Llenas. Su historia ayuda a los más pequeños (y también a los que no lo son tanto) a conocer y trabajar las emociones. Ahora también podréis disfrutarlo en forma de este juego colaborativo que tenéis entre las manos.

Componentes

1 tablero de juego

1 figura del monstruo de colores

1 figura de niña

1 dado

8 tarros para guardar las emociones

2 estantes para poner los tarros

5 fichas de emociones











¿cómo se juega?

PREPARACIÓN

Desplegad el tablero de juego sobre la mesa y colocad cada ficha de emoción sobre su espacio, de modo que muestre el dibujo. Colocad al monstruo y a la niña juntos en la casilla inicial, de color rosa.
Finalmente, mezclad los tarros y colocad cuatro en cada estante, de pie, con el orificio en la parte superior y de modo que no se vea el dibujo de la parte de atrás.
Dejad los estantes y los dados cerca del tablero.
Ahora, el jugador más joven inicia el primer turno de la partida, lanzando el dado.

CÓMO SE JUEGA

En su turno, el jugador lanza el dado y aplica el resultado obtenido:



1-2: el jugador debe mover al monstruo de colores tantos espacios como marque el dado, en el sentido que quiera.


ESPIRAL: el jugador puede mover al monstruo al espacio que quiera del tablero.


NIÑA: el jugador mueve a la niña hasta la casilla en que se halle el monstruo de colores.

OBJETIVO

Los jugadores deben colaborar para moverse por el tablero, recoger todas las fichas de emociones y poner cada una en su tarro.



identifiquemos las emociones



Cuando el monstruo acaba su movimiento en un espacio que contenga una ficha de emoción, el jugador deberá explicar a los demás jugadores algo que le provoque la emoción correspondiente al color del espacio, como por ejemplo una experiencia, un recuerdo, un objeto o un momento.
Una vez haya expresado lo que le provoca la emoción, escoge uno de los tarros de los estantes y le da la vuelta.

- Si el tarro es del mismo color que la ficha, la ponemos en el tarro y volvemos a dejar el tarro en el estante, girado, de modo que ahora todo el mundo vea que el tarro está lleno y la emoción que contiene.
- Si el tarro no es el adecuado para guardar aquella emoción, porque es de otro color, devolvemos la ficha al tablero y el tarro al estante, tal como estaba (con el dibujo oculto).
- Si el tarro muestra un revoltijo de colores, el jugador debe intercambiar la posición de dos tarros vacíos en los estantes y, luego, dejar el tarro del revoltijo girado, de modo que todos puedan verlo. Si durante la partida hay tres tarros en los estantes que muestran un revoltijo, el monstruo de colores se acuesta, aún confundido, y tendréis que volver a empezar.





Ejemplo:
Pablo acaba el movimiento del monstruo en el espacio de color amarillo, que representa la alegría. Pablo explica al resto de jugadores que se siente feliz cuando el abuelo lo va a buscar a la escuela y le lleva caramelos. Ahora puede tomar la ficha de la alegría y escoger un tarro para guardarla. Gira el tarro que ha elegido: ¡vaya, hay un revoltijo! Devuelve el tarro al estante, de modo que muestre el revoltijo; además, cambia de lugar dos tarros vacíos y deja la ficha de la alegría de nuevo en el tablero.
Si lo saben, el resto de jugadores puede ayudar al jugador que tiene el turno a recordar cuál es el tarro correcto para guardar esa emoción, pero es el jugador que tiene el turno quien decide finalmente qué tarro coger. Una vez ha dado la vuelta al tarro y ha comprobado si es correcto o no, el turno pasa al jugador sentado a su izquierda, quien lanza el dado y mueve al monstruo de colores o a la niña.

LOS ESPACIOS SIN FICHA

A lo largo de la partida, las fichas de emociones se guardan en sus tarros y los espacios del tablero van quedando libres. Si el monstruo llega a uno de estos espacios sin ficha de emoción, o vuelve al espacio rosa del amor (que no tiene ficha), el jugador debe explicar igualmente al resto de jugadores algo que le provoque la emoción correspondiente al color del espacio. Después vuelve a lanzar el dado y continúa moviendo al monstruo o a la niña por el tablero.

DESHACIENDO LOS REVOLTIJOS

La niña ayuda al monstruo a no dejarse llevar por su revoltijo de emociones. Así, cada vez que el monstruo de colores termine su movimiento en el mismo espacio que la niña, o cuando esta se mueva hasta el espacio en que se halla el monstruo de colores (porque así lo indica el dado), el jugador vuelve a dar la vuelta a uno de los tarros que muestre un revoltijo, ocultándolo. Si el monstruo acaba su movimiento en el espacio donde está la niña, el jugador da la vuelta a un tarro de revoltijo y lanza el dado de nuevo. Si no hay ningún revoltijo a la vista, solo vuelve a lanzar el dado.



FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores ganan si consiguen que el monstruo ponga las cinco fichas de emociones en sus tarros antes de que aparezcan TRES revoltijos en los estantes.

manual de uso

para familias y educadores





Una parte fundamental de nuestra educación y crecimiento como personas es la capacidad de reconocer y gestionar nuestras emociones de un modo positivo. Pero a menudo, para los más pequeños resulta difícil identificarlas y hablar de ellas por el fuerte componente personal que tienen.

Es por ello que *El monstruo de colores* es un recurso excelente para trabajar las emociones con los niños. Gracias al monstruo, y con el objetivo de ayudarle a deshacer su revoltijo, los niños y niñas pueden reflexionar y compartir, de manera natural, qué les provoca cada emoción. Pero como todos los niños y niñas son únicos y diferentes, y vosotros sois quienes mejor los conoce, os ofrecemos unas cuantas sugerencias para que podáis disfrutar del juego y sacarle todo el jugo posible.



LOS COLORES DE NUESTRO DÍA

Cuando los niños se hayan familiarizado con el mundo del monstruo de colores, los colores nos pueden servir para comentar con ellos cómo les ha ido el día, de un modo sencillo para ellos. También pueden asociar colores diferentes a estas emociones y a otras nuevas. ¿Cómo ha sido nuestro día? ¿Azul o amarillo? ¿Y eso?

CÓMO NOS HEMOS SENTIDO

El final de la partida es un buen momento para comentar con los niños cómo se han sentido mientras jugaban. Preguntadles si conocen todas las emociones que siente el monstruo o si, a veces, las tienen mezcladas; esto permitirá que los niños se conozcan mejor y, a nosotros, nos ayudará a saber qué les atrae y qué les preocupa.



NUESTRO TABLERO DE EMOCIONES

El monstruo de colores viene con un tablero lleno de cosas que le asustan, le gustan, le dan miedo o le hacen feliz, pero todo el mundo tiene su tablero de emociones personales. Dibujar con los niños su tablero de emociones o sus fichas personales es una buena manera de seguir compartiendo con ellos sus sentimientos. ¿Hay sentimientos nuevos?

PEQUEÑOS MONSTRUOS

A los más pequeños les puede costar hablar sobre ellos mismos. En este caso, llegado el momento de decir en voz alta qué les provoca una determinada emoción, podemos sugerirles que nos digan por qué el monstruo está sintiendo dicha emoción. ¿Por qué crees que el monstruo está enfadado?

¿cómo
se siente hoy
el monstruo?



amor alegría miedo rabia tristeza calma

DEVIR

Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

© Devir Iberia, S.L.
El monstruo de colores © Anna Llenas. Basado en el libro publicado por Editorial Flamboyant © 2012
Texto e ilustraciones: © Anna Llenas 2012 www.annallenas.com
Autores: Josep Maria Allué y Dani Gómez © 2018. Diseño gráfico: © Anna Llenas.
Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque. Adaptación técnica: Ceci RC. Edición: David Esbrí.