EMOTIONS

“Bingo: sonidos de las emociones”

Ref. 20630

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES

BINGO: SONIDOS DE LAS EMOCIONES

Ref. 20630

3-8 years | SPECIAL NEEDS | 1-12 players

CONTENIDO:

- CD AUDIO MP3
- 24 CARTONES con FOTOGRAFIAS
- 50 FICHAS ROJAS
- 1 Guía para el uso de CD MP3

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 8 años.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

Juego de **asociación** para aprender a diferenciar **emociones básicas**. Sistema de juego tradicional del **bingo**: consiste en asociar la imagen de cada emoción con su sonido correspondiente. Saber cómo nos sentimos y reconocer cómo se sienten los demás es fundamental para el buen desarrollo personal del niño, así como para fortalecer su autoestima.

DESCRIPCIÓN:

El **CD AUDIO MP3** contiene 24 PISTAS:

- **Pistas 1 a 12**: cada pista contiene un único sonido para trabajar cada emoción por separado (véase tabla con el orden de sonidos)
- **Pistas 13 a 24**: cada pista contiene los 12 sonidos de emociones repartidos al azar de forma diferente (véase tabla con los cartones ganadores en cada pista).

Los **24 CARTONES** con FOTOGRAFIAS se distribuyen en:

- 12 cartones con **marco rojo** para el profesor (cartones del 1 al 12)
- 12 cartones con **marco azul** para los alumnos (cartones del 13 al 24)

SISTEMA DE JUEGO Y RECOMENDACIONES DE USO

1. **MARCO ROJO** (cartones de 1 a 12): Escuchar los 12 sonidos de emociones y asociarlos con las fotografías de gran tamaño. Puede jugar TODA LA CLASE.

www.akroseducational.com

Nº PISTA	Nº CARTÓN	SONIDO	EMOCIÓN
1	1	Risa	Alegría, felicidad
2	2	Llanto	Tristeza, pena, dolor
3	3	Sorpresa	Asombro, admiración, fascinación
4	4	Enfado	Enojo, fastidio, cólera, disgusto
5	5	Beso	Cariño, aprecio, amor, afecto
6	6	Burla	Desprecio, desaire, mofarse
7	7	Grito	Miedo, susto
8	8	Asco	Aversión, aprensión, repugnancia, repulsión
9	9	Bostezo	Cansancio, sueño, agotamiento
10	10	Saborear	Degustar algo bueno, paladear
11	11	Tiritar	Temblar, tener escalofríos, sentir frío
12	12	Dormir	Descansar, soñar

2. **MARCO AZUL** (cartones del 13 al 24): Bingo de sonidos. Pueden jugar hasta 12 NIÑOS con cartón individual por niño, o 24 NIÑOS compartiendo un cartón entre 2 niños.
   - Para esta forma de juego se repartirán **4 fichas rojas** junto con cada cartón.
   - Para cada pista existe un orden de **cartones ganadores** conforme se van escuchando los sonidos:

	CARTONES GANADORES					
PISTA	1°	2°	3°	4°	5°	6°
13	15	20	14, 17, 22, 23	13, 24	16, 18, 19, 21	
14	23	17	14	13, 24	16, 18, 19	15, 20, 21, 22
15	19	20	15, 24	16	13, 18, 21	14, 17, 22, 23
16	22	23	17, 20	13, 18, 19, 24	14, 15, 16, 21	
17	17	16	14	15, 21	20, 22, 23	13, 18, 19, 24
18	24	20	13, 17, 22	14, 15, 21	16, 18, 19, 23	
19	13	21	15, 20, 24	16, 18, 19	14, 17, 22, 23	
20	16	17	13, 18	19	20, 21, 22	14, 15, 23, 24
21	14	17	16	23	15, 20, 21, 22	13, 18, 19, 24
22	18	13	14, 16, 21	15, 17, 24	19, 20, 22, 23	
23	20	15	23	19, 24	16, 17, 22	13, 14, 18, 21
24	21	13	22	14	16, 18, 19, 23	15, 17, 20, 24

ACTIVIDADES:

El objetivo es verbalizar las emociones y aprender a reconocerlas, tanto en nosotros mismos como en los demás.

UNA FOTO, UNA PREGUNTA

El profesor enseñará una de las fotografías de los niños (cartones de 1 a 12 con marco

www.akroseducational.com

rojo) y poniéndole nombre propio al niño o niña (cada vez cambiará el nombre para facilitar a los alumnos la creación de nuevas historias) preguntará:

Dificultad 1

"¿Qué le ha pasado a ... (Luís) que está triste?"

Los niños inventan situaciones que le han podido llevar a expresar esa emoción.

Dificultad 2

"¿Qué le ha pasado a ... (Luís)?"

Los niños identifican la emoción e inventan situaciones que le han podido llevar a expresar esa emoción.

www.akroseducational.com

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES