

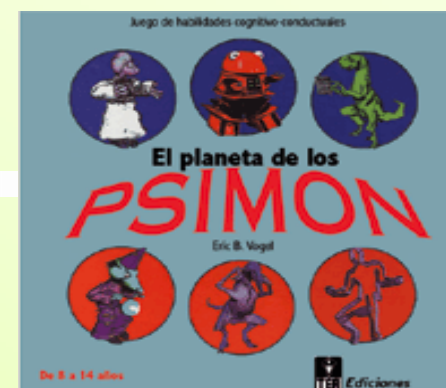
EL PLANETA DE LOS PSIMON

- Diseñado para enseñar a niños y adolescentes, de forma divertida, las técnicas cognitivo-conductuales.

- **Objetivo:** aprender a identificar los pensamientos negativos (distorsiones cognitivas) y sus efectos destructivos para sustituirlos por pensamientos positivos.

- Cada Psimon es un monstruo psicológico, es decir, una distorsión cognitiva.

- El niño aprende a identificar las distorsiones cognitivas que producen los pensamientos desadaptativos y a sustituirlos por los pensamientos positivos.



- Aplicación individual y colectiva.

- Niños y adolescentes (8-14 años).

PSIMON=monstruo
psicológico

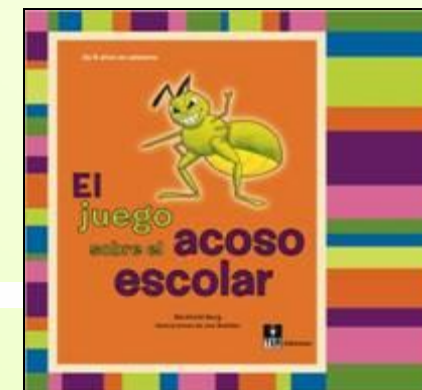
EL BINGO DE LAS EMOCIONES

- Enseña a los niños a desarrollar la **empatía**, comprendiendo y compartiendo las emociones de otros.
- Los jugadores no han de identificar en sus cartones números, sino **emociones**, lo que les permite discutir sus sentimientos y comprender las emociones propias y las de los demás.



- **Aplicación colectiva**
- **Niños de 6 a 12 años**
- **Duración: aprox. 45 min.**

EL JUEGO SOBRE EL ACOSO ESCOLAR



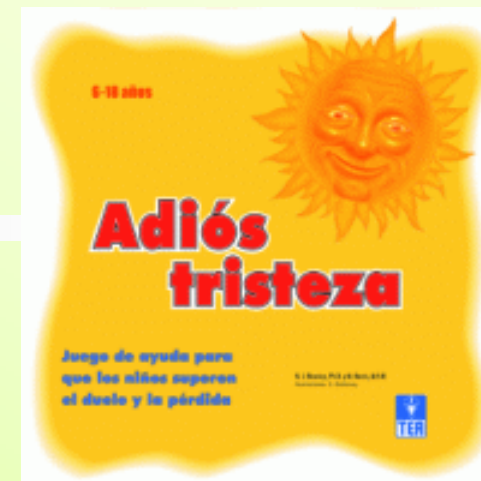
- Es un programa de intervención enfocado a los tres tipos de grupos de sujetos que intervienen en el acoso:
 - **acosadores**
 - **víctimas**
 - **espectadores**
- **Objetivo:** cambiar las actitudes y comportamientos de los tres grupos, con diferentes objetivos de aprendizaje para cada uno de ellos.



- **Aplicación individual o colectiva**
- **Niños de 8 años en adelante**
- **Duración: aprox. 30-45 min.**
- **El juego incluye también el Inventario sobre el acoso.**

ADIÓS TRISTEZA

- Las tarjetas del juego tratan varias de las facetas del **duelo** y ofrecen a los niños diversas vías para explorar sus sentimientos y trabajar sobre los procesos relacionados con el duelo y la **pérdida**.
- El tablero del juego representa el ciclo básico de la naturaleza.



- **Aplicación individual o colectiva.**
- **Niños de 6 a 18 años.**
- **Duración: aproximadamente 45 minutos por sesión.**

MI FAMILIA HA CAMBIADO



- El juego aborda las diversas fases relacionadas con la **separación** y el **divorcio** de los padres.
- Contempla **seis etapas** progresivas desde los conflictos en la pareja y el anuncio de la separación hasta las visitas a los padres una vez separados y la vida en un nuevo entorno familiar.

- Aplicación colectiva en pequeños grupos.
- Niños desde los 8 años.
- Duración: variable.