



JUEGOS DE DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL Y
CRECIMIENTO
PERSONAL



¿QUIÉNES SOMOS?

Somos un equipo de psicólogas e ilustradora con el interés de sembrar.

A partir de nuestras experiencias profesionales, creamos una línea de juegos terapéuticos para niños, niñas, adolescentes y adultos; que favorecen el desarrollo socioemocional y el crecimiento personal y grupal.

Nuestra misión es que el juego sea una semilla que al regarse, germine en imaginación, una expresión saludable de emociones, y un florecimiento de la creatividad y potencialidad de cada persona.



Juego 1

DESCRIPCIÓN:

Este juego es una novedosa herramienta para trabajar la regulación emocional y las habilidades sociales a través del role playing. De forma lúdica, el niño/a debe ponerse en distintas situaciones que ponen a prueba sus habilidades emocionales y capacidad de resolución de conflictos. Se puede utilizar de manera individual o grupal en contextos terapéuticos, familiar y escolar.

OBJETIVOS:

- Expresión y modulación emocional
- Potenciar el desarrollo de habilidades sociales

PARTICIPANTES:

De dos a cuatro jugadores

EDAD:

+5 años

MATERIALES:

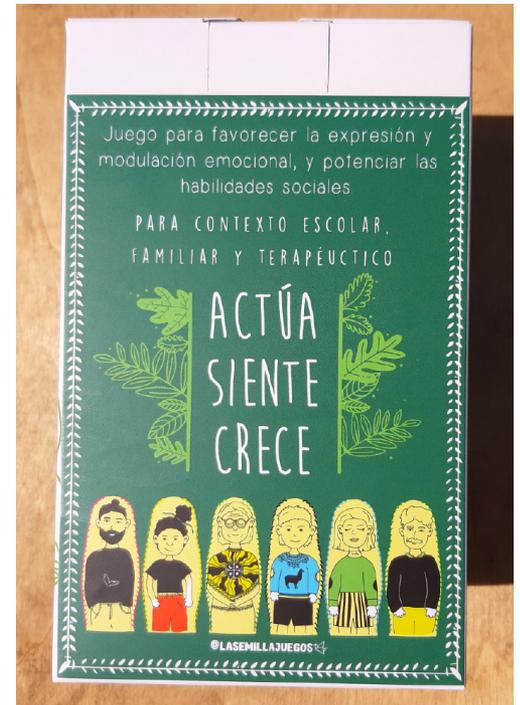
- 20 tarjetas de cada emoción: Tristeza(celeste), Enojo(naranja), Miedo(rosado), Alegría (amarillo) y Desagrado(verde).
- Títeres de dedos
- Dado

VALOR:

\$27.990

*Valor válido por 15 días

ACTÚA, SIENTE, CERECE



Juego 2

DESCRIPCIÓN:

La siembra es un entretenido tablero en el cual los participantes a través del juego y la interacción grupal, van respondiendo preguntas que los ayudan a conocerse a sí mismos, expresar sus emociones, e imaginar y reflexionar respecto al futuro.

Utilízalo en un contexto terapéutico, en un taller grupal o en familia. Aprovecha cada una de las preguntas conversar, mediar, compartir y conocerse más.

OBJETIVOS:

- Favorecer la identificación y expresión emocional
- Propiciar el autoconocimiento y el sentimiento
- Potenciar la seguridad y confianza personal
- Propiciar una mayor tolerancia a la frustración
- Potenciar una visión realista del futuro de autoeficacia

PARTICIPANTES:

De dos a cuatro jugadores

EDAD:

+6 años

MATERIALES:

- 1 Tablero
- 4 Chinitas
- 140 tarjetas (40 tarjetas semilla; 40 tarjetas de brote; 40 tarjetas de flor; y 20 tarjetas de clima)
- 2 dados.

VALOR:

\$27.990

*Valor válido por 15 días

LA SIEMBRA



Juego 3

DESCRIPCIÓN:

Set de 15 láminas ilustradas que representan situaciones sociales y problemáticas emocionales recurrentes en los niños y adolescentes de hoy. A través de éstas, y de las narraciones emergentes, podemos identificar conflictos, emociones y creencias asociadas a los diferentes escenarios.

Algunas preguntas que recomendamos: ¿Qué está ocurriendo? ¿Cómo se siente? ¿Alguna vez te has sentido así? ¿Alguna vez te ha pasado algo similar? ¿Qué le dirías? ¿Qué harías tú en su lugar? ¿Cómo termina la historia? ¿Qué te gustaría que pasara?

Este material puede ocuparse de diferentes formas y en diferentes contextos, invitando a quienes lo utilicen desplegar su creatividad para descubrir infinitas posibilidades.

OBJETIVOS:

- Identificación y expresión de emociones, problemáticas, vivencias y creencias.
- Elaboración de narrativas alternativas aliviadoras en relación a conflictos emergentes.

EDAD:

+4 años

MATERIALES:

- 15 Láminas ilustradas
- 1 Bolsa de tela

VALOR:

\$20.490

*Valor válido por 15 días



PEQUEÑOS NARRADORES



Juego 4

DESCRIPCIÓN:

El material cuenta con 25 ilustraciones diseñadas para ser interpretadas de múltiples maneras, de acuerdo a la subjetividad de cada persona. De cada lámina nacerá una historia, con el objetivo de identificar, explorar y expresar sensaciones, sentimientos y emociones.

Estas imágenes tienen elementos que sugieren temáticas como: El autoconocimiento, la contención, la liberación, la abundancia, el viaje, la percepción del tiempo, las propias sombras, los sueños, la lucha, los roles, pandemia, la adaptación en tiempos en crisis, la sobreexigencia, el/la niño/ interno/a, la disociación emoción/razón, la inseguridad, el renacer, la soledad, la multitud; y TANTAS otras que sólo descubrirás a medida que te entregues a esta aventura.

Por otra parte, el juego contiene 2 dados; uno que da cuenta del ámbito que dará contexto a la historia a relatar; y el otro, indicará el tinte emocional de ésta.

*Una modalidad alternativa para utilizar este material es ocupando sólo las ilustraciones, y que de manera libre, den cuenta y expresen qué situación o experiencia de vida les hace recordar cada una de las imágenes.

EDAD:

+12 años

MATERIALES:

- 25 Láminas ilustradas
- 2 láminas instrucciones
- 2 dados hecho a mano con madera nativa reutilizada.

VALOR:

\$27.990

*Valor válido por 15 días

LIBRO ABIERTO



Juego 5

DESCRIPCIÓN:

Mazo de 30 tarjetas que contienen preguntas que te harán vibrar, volver a experimentar, sentir y reflexionar sobre diversos aspectos de tu vida.

Se puede utilizar como tú lo desees, pudiendo sacar una a una al azar o escogiendo aquellas en las que quieras explorar, con el fin de reflexionar tanto en grupo como de manera individual.

EDAD:

Se sugiere que sean utilizadas desde los 14 años en adelante.

MATERIALES:

-30 tarjetas ilustradas
-1 libro con ejemplos de respuesta y descripciones de cómo dirigir y/o enfocar cada pregunta.

VALOR:

\$24.490

*Valor válido por 15 días

PREGUNTAS PARA SANAR EL ALMA



Juego 6

DESCRIPCIÓN:

Es un juego colaborativo inspirado en la familia y en la naturaleza, donde aparecen representados diferentes elementos de un ecosistema.

El juego consiste en lograr completar dentro del tablero estos 18 elementos, antes de 36 turnos de juego. Al ser un juego colaborativo, todos juegan en conjunto contra el tiempo, y contra las amenazas al ecosistema. Durante el juego aprenderán mucho sobre la naturaleza del sur de Chile, y sus amenazas; y además reflexionarán y profundizarán sobre diferentes aspectos relativos a la familia y los vínculos.

OBJETIVOS:

- Abordar y conocer dinámicas familiares.
- Identificar las necesidades de los distintos integrantes de la familia.
- Favorecer la coordinación en la comunicación dentro del sistema familiar.
- Potenciar el conocimiento entre los distintos integrantes de la familia.
- Propiciar la expresión de deseos, emociones y necesidades dentro del sistema familiar.

EDAD:

A partir de los 10 años

MATERIALES:

- 1 tablero (puzzle)
- 2 Fichas
- 90 tarjetas (60 tarjetas de preguntas y 30 de amenazas)
- 1 dado

VALOR:

\$39.990

*Valor válido por 15 días

CONSTRUYENDO VÍNCULOS



Juego 7

DESCRIPCIÓN:

Set de cartas diseñado para promover la autoobservación, la integración de luces y sombras, y una mayor aceptación de ti mismo/a. Así, ayudarte a florecer, creer en ti, resaltar tu brillo interior y encender tu poder. El set contiene 30 preguntas para reflexionar, y cada una de ellas acompañada de un mensaje que facilitará la profundización de ésta.

EDAD:

+12 años

MATERIALES:

- 30 tarjetas con pregunta y frase
- 1 Tarjeta instrucciones
- 1 Bolsa de tela ilustrada

VALOR:

\$22.490

*Valor válido por 15 días

CARTAS PARA FLORECER



Juego 8

DESCRIPCIÓN:

Memorice para niñas y niños, donde al jugar podrán reconocer diferentes emociones, y reflexionar respecto a sus características (sensaciones físicas, expresiones y conductas) y formas de abordarlas.

EDAD:

+4 años

MATERIALES:

- 8 parejas de emociones (alegría, tristeza, frustración, calma, miedo, enojo, vergüenza y amor)
- 16 objetos en miniatura de regulación emocional.
- 1 instructivo

VALOR:

\$15.990

*Valor válido por 15 días

REENCONTRÁNDOME: MEMORICE DE EMOCIONES



PROMOCIONES



PACK JUEGOS FAMILIARES
Construyendo Vínculos + La Siembra
\$58.990'

PACK NIÑOS Y NIÑAS
La siembra + Actúa, siente, crece + Pequeños narradores
+ Reencontrándome :
\$79.990



PACK ADOLESCENTES Y ADULTOS
Libro Abierto + Preguntas para sanar el alma + Cartas
para Florecer
\$64.990



PACK 8 JUEGOS
\$179.990





WWW.LASEMILLAJUEGOS.CL



lasemillajuegos



www.facebook.com/lasemillajuegos



semillajuegos@gmail.com

