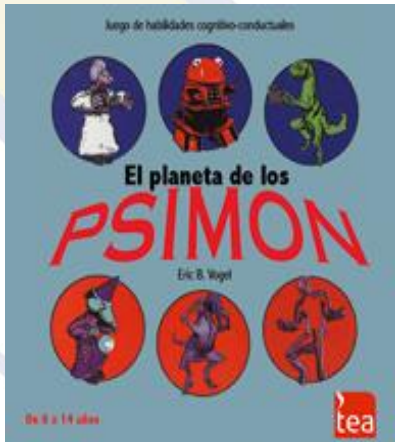




## El Planeta de los Psimon

*Autor: E. B. Vogel*

*Adaptadores: Dpto. de I+D+i de TEA Ediciones.*



**Aplicación:** Individual y colectiva.

**Tiempo:** 45 minutos aproximadamente.

**Edad:** Niños y adolescentes de 8 a 14 años.

**Finalidad:** Juego terapéutico para enseñar habilidades cognitivo-conductuales a niños y adolescentes. Durante el juego aprenden a reconocer los pensamientos negativos y sus efectos destructivos y a identificar nuevos pensamientos más positivos.

El Planeta de los Psimon es un sencillo juego de mesa que permite enseñar a los niños, de forma divertida, determinadas técnicas de la terapia cognitivo-conductuales de autores como A. Ellis o A. Beck.

Consta de un tablero y un conjunto de tarjetas cada una de las cuales representa un Psimon o monstruo psicológico. Existen tanto monstruos psicológicos malos, que representan modelos de pensamiento negativo y distorsiones cognitivas frecuentes, como Psimon buenos, que representan habilidades cognitivo-conductual positivas, capaces de derrotar a los pensamientos negativos.

A medida que avance por el tablero, el niño aprenderá a identificar las distorsiones cognitivas que producen los pensamientos desadaptativos y a sustituirlos por pensamientos positivos.

El planeta de los Psimon es una herramienta de gran utilidad para la terapia con niños y adolescentes.



**EL JUEGO COMPLETO INCLUYE:**

**Tablero de juego**

**Dado**

**5 peones**

**80 tarjetas pensamiento de las cuales 8 se suministran en blanco para que el propio terapeuta pueda incluir alguna situación adicional.**

**60 Tarjetas psimon rojas (6 tarjetas de cada uno de los 10 psimon malos)**

**36 tarjetas psimon azules (6 tarjetas de cada uno de los 6 psimon buenos)**

