



GUÍA DEL
JUEGO DEL
CARNAVAL
DE LAS
EMOCIONES





CARNAVAL 2026

Querido profesorado:

Este año vamos a jugar con los personajes de nuestro carnaval zaragozano para aprender a reconocer nuestras emociones ante diferentes estímulos y a saber cómo reaccionar ante ellas.

Para ello, tenéis que montar el dado que tenéis adjunto a esta guía (o podéis jugar con otro que tengáis) y podéis hacerlo toda la clase o por grupos pequeños. Las instrucciones son muy sencillas. Solo tenéis que fotocopiar la hoja de autoevaluación que os acompañamos para que cada alumno o alumna dibuje la emoción que siente.

Recordad que hay más actividades en la web www.carnavalzaragoza.es para que las familias puedan acceder a ellas cuando lo deseen.

¡Os deseamos un Carnaval más emocionante que nunca!

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

1. Cada participante lanza el dado por turnos.
2. Cuando cae en una casilla, debe usar el personaje que corresponda. Si saca un 6, puede elegir libremente el personaje que más le guste.
3. La persona que dirige el juego busca en la guía una situación en la que el personaje dice o hace algo que puede provocar una emoción en el niño o la niña que está jugando.
4. Después, la persona que dirige el juego entrega una hoja de autoevaluación. En ella, el participante elige una de las seis emociones representadas, la que mejor describe cómo se siente, y la dibuja.
5. Tras ello, se puede hablar sobre lo ocurrido o comentarlo en grupo. El objetivo del juego es aprender a reconocer las emociones que sentimos ante distintas situaciones y aprender a controlarlas. Es importante recordar que distintas personas pueden sentir emociones diferentes ante una misma situación.



CONDE DE SALCHICHÓN

Te da un trozo de longaniza

Te tira el pollo muerto a la cara

Te saluda sonriendo y quitándose el sombrero muy educado

Como tiene mucha hambre te quita el bocadillo

Te levanta en brazos muy alto en el aire

REY DE GALLOS

Te cuenta un chiste divertido

Te tira del pelo para que los demás se rían

Hace mucho ruido con sus cascabeles

Se pone a bailar saltando encima de las mesas

Te pide que imites a un mono





CABALLERO DE LA HORNILLA

Te da un trozo de comida de su bastón

Te asusta con el antifaz

Te quiere abrazar y te chafa muy fuerte

Intenta morderte un trozo del brazo
porque tiene hambre

Monta una mesa de comida
para hacer un banquete



DON CARNAL Y DOÑA CUARESMA

Doña Cuaresma te prohíbe jugar y cantar

Don Carnal acerca su cara con cuernos

Doña Cuaresma te deja jugar con
sus siete botas

Don Carnal muerde su muslo de carne y te
lo pasa para que comas

Ambos se ponen a discutir entre ellos
pegándose con lo que llevan en la mano





LA MOJIGANGA

Te sacan a bailar delante de
toda la clase

El de la trompeta te sopla fuerte
en la oreja

Te dejan la carraca para hacer ruido

Te invitan a ponerte ropa vieja y fea

Te mira de cerca con la careta blanca

ELIGE TU PERSONAJE



El participante elige el personaje que más le
guste y quien dirige el juego le plantea una de
las situaciones enumeradas para ver cómo
reacciona



PUERTO 
VENECIA

lunares.
AGUA MINERAL NATURAL

mz
mercazaragoza



 **Zaragoza**
AYUNTAMIENTO