

## Anexo 8. Selección de juegos de mesa para el aula

Prerrequisitos de la LE. 2º ciclo E. Infantil y primer ciclo de E. Primaria



## Programa inclusivo para prevenir dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura 2º ciclo de E. Infantil y primer ciclo de E. Primaria.

Anexo 8. Selección de juegos de mesa para el aula. Prerrequisitos de la LE (2º ciclo de E. Infantil y primer ciclo de E. Primaria).

Elaborado por componentes del EOEP Específico DEA, TEL y TDAH.

Versión 1 - Fecha de publicación - Febrero 2025.

## JUEGO

## CARACTERÍSTICAS

## CÓMO SE JUEGA

## ASPECTOS QUE TRABAJA



Imagen extraída de [Amazon](#)

**Hungry Monster**

+ 3 años  
10 min  
2-4 jugadores (o más, si se cuenta con más tubos de ensayo)  
Competitivo  
Ritmo de juego: todos a la vez  
Ed.: Goula

Consiste en un juego con diferentes materiales: 1 pinza, 12 piezas de madera, 8 piezas de fieltro, 1 ruleta, 4 platos de cartón y 1 monstruo de madera para trabajar la motricidad fina.

Hay dos modos de juego:

- 1) Hay que preparar una pizza de 4 ingredientes, cogiéndolos con la pinza.
- 2) Alimentar al monstruo, poniendo la comida en su boca.

Gana el alumno que se quede antes sin ingredientes.

Motricidad fina.

Destreza manual.

Discriminación y percepción visual.

Coordinación óculo-manual.



Imagen extraída de [Amazon](#)

**Bangting**

3 a 6 años  
Varios jugadores, por turnos  
Ed.: Bangting

Juego con diferentes materiales para manipular con una pinza, palillos chinos o una cuchara, todos ellos de madera.

Consta de un tablero con agujeros para colocar con precisión bolitas de colores, tableros con diseños para formar figuras y cuencos de colores para organizar las bolitas.

Motricidad fina.



Destreza manual.


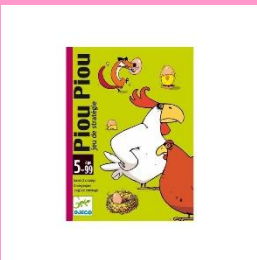
Coordinación óculo-manual.

Conceptos básicos (colores).

Discriminación y percepción visual.


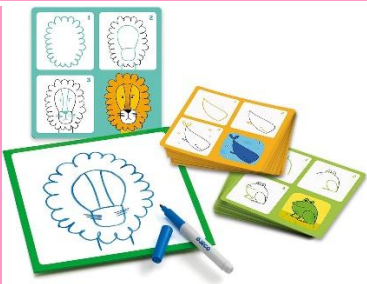
Memoria de trabajo.

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><a href="#">Imagen extraída de Dideco</a></p> <p><b>Primer frutal</b></p>	<p>2-5 años.</p> <p>10 min</p> <p>1-4 jugadores</p> <p>Cooperativo</p> <p>Editorial: HABA</p>	<p>Los jugadores tienen que recolectar toda la fruta antes de que el cuervo llegue al final del camino y se la coma. Se trabaja la toma de decisiones en equipo, para elegir mejor el tipo de fruta a meter en la cesta, teniendo en cuenta que si sale en el dado el color de una fruta que ya no queda esa jugada no se puede meter otra fruta distinta en la caja.</p>	<p>Trabajo en equipo, negociación, toma de decisiones.</p> <p>Motricidad fina, control atencional, reforzar conocimientos (colores y formas).</p>
 <p><a href="#">Imagen extraída de Dideco</a></p> <p><b>Little Cooperation</b></p>	<p>2- 5 años</p> <p>10 min</p> <p>2- 4 jugadores</p> <p>Cooperativo</p> <p>Editorial: Dideco</p>	<p>Los jugadores tienen que cooperar para conseguir que los cuatro animales crucen el puente y lleguen al iglú. El puente de hielo se va "resquebrajando", así que tienen que hacerlo con cuidado y llegando a acuerdos entre ellos.</p>	<p>Trabajo en equipo, negociación, toma de decisiones.</p> <p>Motricidad fina.</p> <p>Control atencional.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><u>Imagen extraída de Zacatrus</u> <b>Unicornio destello</b></p>	<p>3-6 años 10 min 2-4 jugadores Competitivo Editorial: HABA</p>	<p>Cada jugador elige un unicornio, que tendrá que avanzar por las casillas (nubes). Cuando no avanza ninguna casilla, el unicornio se está "tomando un pastelito", lo que ayuda a lidiar con la frustración. Hay distintos tipos de nubes. Por ejemplo, en las nubes moradas el jugador coge un cristal que entregará a otro jugador.</p>	<p>Interpretación de las intenciones y acciones de los demás. Regulación emocional (perder/ganar). Orientación espacial. Motricidad fina.</p>
 <p><u>Imagen extraída de Dideco</u> <b>Piou Piou</b></p>	<p>A partir de 5 años 2 - 5 jugadores 10 min Competitivo Edit.: Dideco</p>	<p>El objetivo es ser el primero en hacer nacer tres pollitos. Para ello hay que tener un gallo y una gallina, poner un huevo, hacerlo nacer y luego protegerse del zorro, que puede robarlo cuando ha nacido. Es necesario gestionar cartas y poner en marcha estrategias; entre ellas, robar huevos de otro jugador.</p>	<p>Interpretación de las intenciones y acciones de los demás. Regulación emocional (perder/ganar). Negociación. Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Búsqueda de estrategias.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><a href="#">Imagen extraída de Zacatrus</a></p> <p><b>Carrera de caracoles</b></p>	<p>A partir de 5 años</p> <p>2-4 jugadores</p> <p>15 min</p> <p>Cooperativo</p> <p>Edit.: HABA</p>	<p>Cada jugador recibe una carta que no puede enseñar a los demás, en la que aparecen dibujados tres caracoles. El objetivo de este juego es hacer que lleguen a la meta los tres caracoles que indica su carta. Todos los jugadores pueden mover a cualquier caracol en su turno, que son magnéticos y van subiendo por la propia caja del juego.</p>	<p>Interpretación de las intenciones y acciones de los demás.</p> <p>Regulación emocional (perder/ganar).</p> <p>Control atencional.</p> <p>Planificación.</p> <p>Flexibilidad cognitiva.</p> <p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual.</p>
 <p><a href="#">Imagen extraída de Amazon</a></p> <p><b>Activiy buttons</b></p>	<p>3 - 6 años</p> <p>1 - 4 jugadores</p> <p>Colaborativo</p> <p>Ed.: Miniland</p>	<p>Juego que consiste en enhebrar botones, siguiendo distintos patrones y secuencias.</p>	<p>Motricidad fina.</p> <p>Destreza manual.</p> <p>Coordinación mano-ojo.</p> <p>Conceptos básicos (colores).</p> <p>Memoria de trabajo.</p>
 <p><a href="#">Imagen extraída de Amazon</a></p> <p><b>Tornillos y tuercas</b></p>	<p>3- 6 años</p> <p>1 - 4 jugadores</p> <p>Colaborativo</p> <p>Ed.: Play Factory</p>	<p>Set de tornillos y tuercas de gran tamaño, con las tres formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.</p> <p>Consiste en enroscar y desenroscar. Incluye tarjetas con patrones que los niños deben copiar.</p>	<p>Motricidad fina.</p> <p>Destreza manual.</p> <p>Coordinación mano-ojo.</p> <p>Conceptos básicos (colores).</p> <p>Memoria de trabajo.</p>



JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>Pre-writing</b></p>	<p>+ 3 años</p> <p>Individual</p> <p>Ed.: Miniland</p>	<p>Plantillas de preescritura con formato divertido para crear diferentes trazos, con la direccionalidad adecuada.</p> <p>Son de plástico lavable, por lo que pueden usarse con pinturas y limpiarse fácilmente después.</p>	<p>Trazo.</p> <p>Direccionalidad.</p> <p>Grafomotricidad.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>Step by step</b></p>	<p>+ 5 años</p> <p>Individual o más jugadores</p> <p>Ed.: Djeco</p>	<p>Juego que contiene tarjetas con los pasos desglosados para realizar un dibujo sencillo. Los niños tienen que seguir esos pasos en una pizarra borrable.</p>	<p>Motricidad fina.</p> <p>Destreza manual.</p> <p>Coordinación óculo-manual.</p> <p>Memoria de trabajo.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>Step by step</b></p>	<p>+ 5 años</p> <p>Individual o más jugadores</p> <p>Ed.: Djeco</p>	<p>Juego que contiene tarjetas con los pasos desglosados para realizar un dibujo sencillo. Los niños tienen que seguir esos pasos en una pizarra borrable.</p>	<p>Motricidad fina.</p> <p>Destreza manual.</p> <p>Coordinación óculo-manual.</p> <p>Memoria de trabajo.</p>

## JUEGO



Imagen extraída de [Amazon](#)

### Step by step

## CARACTERÍSTICAS

+ 5 años  
Individual o más jugadores  
Ed.: Djeco

## CÓMO SE JUEGA

Juego que contiene tarjetas con los pasos desglosados para realizar un dibujo sencillo. Los niños tienen que seguir esos pasos en una pizarra borrrable.

## ASPECTOS QUE TRABAJA

Motricidad fina.  
Destreza manual.  
Coordinación óculo-manual.  
Memoria de trabajo.



Imagen extraída de [Amazon](#)

### Operación

+ 6 años  
Individual o más jugadores  
Ed.: Hasbro

Consiste en sacar del cuerpo del paciente la parte del cuerpo que tiene dañada, con la destreza y coordinación motora fina suficiente para no tocar los bordes y que suene la alarma.

Motricidad fina.  
Destreza manual.  
Coordinación óculo-manual.  
Partes del cuerpo.



Imagen extraída de [Amazon](#)

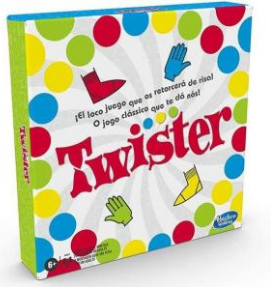


### The Noodle Game



+ 6 años  
1 a 4 jugadores  
Ed.: Falomir



Consiste en sacar noodles de una caja conjunta. Los demás jugadores pueden quitarte el noodle, por lo que hay que tener coordinación y ser rápido en llevarlo a tu plato.

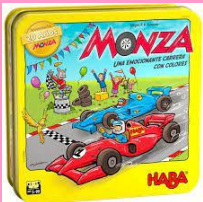
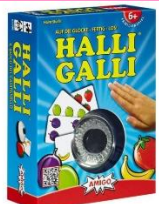

Motricidad fina.  
Destreza manual.  
Coordinación óculo-manual.






JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a> <b>Twister</b></p>	<p>+ 6 años 1 a 4 jugadores Ed.: Hasbro</p>	<p>Consiste en girar una ruleta, por turnos, y saber dónde tienes que colocar la mano o el pie y en qué color, formando posturas difíciles entre los jugadores.</p>	<p>Motricidad gruesa. Integración del esquema corporal. Orientación espacial.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Thinkfun</a> <b>Roll and Play</b></p>	<p>A partir de 18 meses. A partir de 2 jugadores. Se puede jugar con toda la clase. 5-10 min Editorial: Thinkfun</p>	<p>El juego tiene un dado de colores y 48 cartas de seis colores (8 de cada color). Cuando el jugador tira el dado, escoge una carta del color que marca el dado y hace lo que indique la carta. Ej.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo: Acciones (saltar, agitar la mano, etc.).</li> <li>• Amarillo: Emociones (poner cara triste, poner cara alegre, etc.).</li> </ul> <p>Morado: partes del cuerpo (tocarse la cara, codo)</p>	<p>Control atencional. Percepción y discriminación visual. Memoria de trabajo. Motricidad fina y gruesa. Imitación, realización de gestos, identificación y expresión de emociones.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a> <b>Dominó</b></p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores 5-10 min Editorial: Goula</p>	<p>Dominó con imágenes con distintas temáticas (animales, vehículos, etc.) Permite aprender a asociar y prestar atención a los detalles. Cuando se juegue en grupo podemos establecer turnos, darle a cada niño un número de fichas, etc.</p>	<p>Control atencional. Percepción y discriminación visual. Inhibición. Planificación. Reforzar conocimientos.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p><a href="#">Imagen extraída de Amazon</a></p> <p><b>Memo Loto</b></p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores 5-10 min Editorial: Goula</p>	<p>Combina el juego de Memory, en el que los niños dan la vuelta a las tarjetas por turnos con Loto. En el Loto los niños tienen una tablilla y se meten todas las fichas en una bolsa. Cada niño saca una ficha y si la tiene en una tablilla se la queda, y le toca el turno al siguiente.</p>	<p>Control atencional. Percepción y discriminación visual. Memoria de trabajo.</p>
 <p><a href="#">Imagen extraída de Amazon</a></p> <p><b>Pescar peces</b></p>	<p>A partir de 2 años 5-10 min 1-4 jugadores Dos modos de juego, libre y por turnos (competitivo) Editorial: Haba</p>	<p>Se colocan los peces con el imán hacia arriba y cada jugador coge un tablero y las figuras con las que completarlo. Por turnos cada jugador lanza el dado e intenta pescar el pez del color que ha salido con la caña de pescar. Si lo consigue, puede coger una ficha del mismo color del pez para su tablero. Si esa ficha ya la tiene, se queda como estaba y pasa la caña al otro jugador. Gana quien complete antes su tablero.</p>	<p>Control atencional. Percepción y discriminación visual. Coordinación óculo-manual. Inhibición. Flexibilidad. Regulación emocional (perder/ganar).</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Dideco</p> <p><b>La Pandilla del Bosque</b></p>	<p>A partir de 2 años 5- 10 min 1-4 jugadores, puede adaptarse para toda la clase. Cooperativo, incluye dos modos de juego. Editorial: Haba</p>	<p>Trae distintas piezas para montar fácilmente el bosque; este queda escondido, y puede verse a través de distintos orificios. También se compone de fichas en las que aparecen los animales por un lado y las huellas por otro; si se le quiere dar más complejidad, los niños jugarán con el reconocimiento de las huellas. El juego consiste en ayudar a la ratoncita Mía a encontrar a sus amigos del bosque. Para ello cada jugador puede mirar a través de dos orificios al bosque y tratar de memorizar los animales que ha visto. En cada turno, el adulto guiará mediante preguntas al jugador para que trate de adivinar donde está el animal que le ha tocado.</p>	<p>Control atencional. Percepción y discriminación visual. Memoria de trabajo. Flexibilidad. Orientación espacial. Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo. Regulación emocional (no acertar).</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon</p> <p><b>Dr. eureka</b></p>	<p>+ 6 años 15 min 2-4 jugadores (o más, si se cuenta con más tubos de ensayo) Competitivo Ritmo de juego: todos a la vez Ed.: Lútilo</p>	<p>Cada jugador tiene tres tubos de ensayo. En cada uno introduce dos bolas del mismo color. Luego se saca una carta del mazo y todos los jugadores tratan de reproducir la combinación de bolas que aparece. Para ello pueden pasar las bolas de un tubo a otro, pero sin tocarlas con las manos. La persona que lo consiga antes toca la carta y se lleva la tarjeta.</p>	<p>Control atencional. Planificación. Visopercepción. Destreza manual. Velocidad de procesamiento. Flexibilidad.</p>

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Zacatrus</a></p> <p><b>Monza</b></p>	<p>+ 5 años 2-6 jugadores, más si se juega por parejas 15 min Competitivo Ritmo de juego: por turnos Ed.: HABA</p>	<p>Juego de estrategia con la temática de una carrera de coches. La pista de carreras es un tablero con casillas de colores. En su turno, cada jugador tira los dados de colores y avanza su coche únicamente si tiene dados que coincidan con el color de la casilla a la que quiere mover, por lo que tiene que gestionar sus dados en función de las casillas.</p>	<p>Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Flexibilidad. Visopercepción. Reforzar conocimientos (colores). Toma de decisiones, regulación emocional (perder/ganar).</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Kinuma</a></p> <p><b>Halli Galli</b></p>	<p>+ 6 años 2 - 6 jugadores 10- 15 min Ritmo de juego: todos a la vez. Competitivo Ed.: Mercurio</p>	<p>Juego rápido en el que hay que intentar ser el primero en tocar el timbre cuando aparezcan 5 frutas iguales. Si el jugador se equivoca, tendrá que repartir a cada jugador una de sus cartas. Gana el que consiga todas las cartas.</p>	<p>Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Flexibilidad. Inhibición.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Jugar i Jugar</a></p> <p><b>Dobble</b></p>	<p>+ 6 años 2 - 8jugadores 10 min Competitivo Ritmo de juego: todos a la vez. Ed.: Play Factory</p>	<p>Es un juego de cartas en el que hay que detectar el elemento diferente entre dos o más cartas más rápido que lo demás. Tiene cinco variantes distintas.</p>	<p>Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Flexibilidad. Inhibición.</p>



JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Juegakens</a> <b>Magic Maze Kids</b></p>	<p>+ 5 años 2- 4 jugadores 15 min Ritmo de juego: todos a la vez Cooperativo Ed.: 2 Tomatoes</p>	<p>Juego cooperativo en el que todos los jugadores mueven a la vez los personajes, teniendo en cuenta que cada jugador puede mover una dirección, y que deben ir entre todos completando misiones, como conseguir ingredientes o hacer pociones.</p> <p>Las reglas son evolutivas, están diseñadas para irse introduciendo poco a poco, según los niños se van familiarizando con el juego.</p>	<p>Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Flexibilidad. Inhibición.</p> <p>Análisis de las acciones de los demás jugadores. Seguimiento de normas, tolerancia a la frustración.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Jugaia</a> <b>Jungle Speed</b></p>	<p>+ 7 años 3- 8 jugadores 10 min Ritmo de juego: todos a la vez. Competitivo. Ed.: Asmodee</p>	<p>Juego rápido en el que hay que ser el primero en identificar dos cartas iguales. Cada jugador saca una carta por turnos y se la coloca enfrente; hay un tótem en medio de todos los jugadores. El primer jugador que identifique dos cartas iguales coge el tótem y se descarta de sus cartas, entregándoselas al otro jugador con la misma carta.</p>	<p>Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Flexibilidad. Inhibición.</p> <p>Seguimiento de normas, regulación emocional (tolerancia a la frustración, perder/ganar).</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Devir</a> <b>Fantasma Blitz</b></p>	<p>+ 8 años 2- 8 jugadores 20 min Ritmo de juego: todos a la vez. Competitivo Ed.: Devir</p>	<p>Se disponen 5 objetos en el centro y se van sacando cartas. Si en la carta aparece un objeto igual en color y forma a uno que haya en la mesa, ese es el que hay que coger antes del resto de jugadores. Si no coincide con ningún objeto, habrá que coger el objeto que no coincide ni en color ni en forma con el de la carta.</p>	<p>Control atencional. Memoria de trabajo. Planificación. Flexibilidad. Inhibición.</p> <p>Seguimiento de normas, regulación emocional (tolerancia a la frustración, perder/ganar).</p>