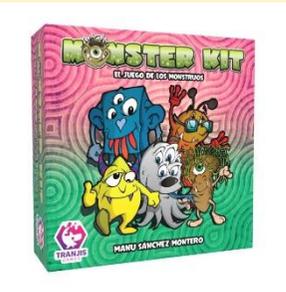


## Anexo 72. SELECCIÓN DE JUEGOS DE MESA PARA EL AULA

### Selección para trabajar la pragmática del lenguaje y las habilidades sociales en el segundo ciclo de infantil

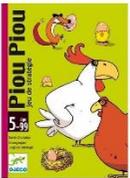
| JUEGO  | CARACTERÍSTICAS   | CÓMO SE JUEGA  | ASPECTOS QUE TRABAJA  |
|--|---|--|---|
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Dideco</a><br/><b>Monster kit</b></p>  | <p>3-6 años, mejor a partir de 4.</p> <p>1-10 jugadores (en algunos modos de juego puede usarse con toda la clase).</p> <p>10-15 min</p> <p>Múltiples modos de juego.</p> <p>Edit.: Tranjis Games</p> | <p>En el modo básico del juego puede jugar toda la clase. Consiste en que los jugadores crean su monstruo dibujándolo a partir de cinco grupos de cartas de colores. Cada carta tiene un número y una sílaba, por lo que los niños pueden intentar sumar sus puntos y juntar las sílabas para darle nombre al monstruo.</p> <p>Los otros modos de juegos van añadiendo complejidad y puesta en marcha de otras capacidades, como reconocimiento emocional, negociación con los compañeros...</p>                                   | <p>Interpretación de intención y las acciones de los demás, realización de preguntas.</p> <p>Trabajo en equipo, negociación, reconocimiento emocional.</p> <p>Atención, memoria, planificación, flexibilidad cognitiva.</p> <p>Psicomotricidad fina, percepción visual.</p> <p>Lectoescritura de sílabas, conteo.</p> |
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Átomo Games</a><br/><b>Emötiö</b></p> | <p>A partir de 4 años</p> <p>+2 jugadores (puede usarse con toda la clase)</p> <p>15-20 min</p> <p>Juego formativo</p> <p>Edit.: Átomo Games</p>  | <p>En este juego hay un dado con seis tipos de acciones posibles: inventar una historia, adivinar una emoción, representar con mímica una emoción, valorar algo que haya ocurrido ese día, etc. Por otro lado, hay un mazo de cartas de emociones, en las que se pueden incluir más o menos emociones (sólo las básicas o añadir otras más complejas).</p> <p>Por turnos o equipos, los alumnos tiran el dado y cogen una carta del mazo de las emociones, y realizan la acción que les ha tocado en relación a dicha emoción.</p> | <p>Comprensión de preguntas, interpretación de intenciones, relato, conversación.</p> <p>Reconocimiento e identificación emocional.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Atención, memoria.</p>   |



| JUEGO  | CARACTERÍSTICAS  | CÓMO SE JUEGA   | ASPECTOS QUE TRABAJA  |
|--|--|---|---|
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Asmodee</a><br/><b>Time's up Kids</b></p>      | <p>A partir de 4 años<br/>2-12 jugadores (puede adaptarse para toda la clase)<br/>10-20 minutos<br/>Cooperativo<br/>Edit.: Asmodee</p> | <p>Se trata de hacer que los demás jugadores adivinen un concepto. Hay dos rondas de juego:</p> <p>-Ronda 1: se cogen 20 cartas y se da la vuelta al reloj (dura 10 minutos). El profesor (o un alumno) se encarga de describir la carta sin decir el nombre para que los niños lo adivinen.</p> <p>-Ronda 2: se coloca el reloj de nuevo. El profesor o los alumnos, por turnos, van describiendo las cartas con mímica y sonidos.</p> | <p>Interpretación de intenciones y acciones, comunicación inferencial, inferencias lingüísticas.<br/>Trabajo en equipo.</p>               |
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Dideco</a><br/><b>Primer frutal</b></p>        | <p>2-5 años<br/>10 min<br/>1-4 jugadores<br/>Cooperativo<br/>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.<br/>Psicomotricidad fina, atención, reforzar conocimientos (colores y formas).</p> |
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Dideco</a><br/><b>Little Cooperation</b></p> | <p>2- 5 años<br/>10 min<br/>2- 4 jugadores<br/>Cooperativo<br/>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.<br/>Psicomotricidad fina, atención.</p>  |





| JUEGO  | CARACTERÍSTICAS  | CÓMO SE JUEGA  | ASPECTOS QUE TRABAJA   |
|--|--|--|--|
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Zacatrus</a><br/><b>Unicornio destello</b></p>       | <p>3-6 años<br/>10 min<br/>2-4 jugadores<br/>Competitivo<br/>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.<br/>Regulación emocional (perder/ganar).<br/>Orientación espacial, psicomotricidad fina, reforzar conocimientos matemáticos.</p> |
|  <p><a href="#">Imagen extraída de El juego de mesa</a><br/><b>¿Quién es quién?</b></p> | <p>A partir de 5 años<br/>2 jugadores<br/>10-15 min<br/>Competitivo<br/>Edit.: Hasbro Gaming</p> | <p>Cada jugador tiene un tablero con 24 personajes. En cada partida cada jugador va a tener una carta con un personaje que no puede mostrar a su compañero, ya que tiene que adivinarla. Para ello se harán preguntas tales como ¿es rubio? ¿tiene los ojos verdes? Solo se puede responder sí o no. Cuando el oponente responde a la pregunta, se deben ir eliminando los personajes que no cumplen el criterio de la pregunta.</p> | <p>Comprensión de preguntas, inferencias del contexto, interpretación de las intenciones de los demás.<br/>Regulación emocional (perder/ganar).<br/>Atención, memoria.</p>                     |
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Dideco</a><br/><b>Piou Piou</b></p>                | <p>A partir de 5 años<br/>2 - 5 jugadores<br/>10 min<br/>Competitivo<br/>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.<br/>Regulación emocional (perder/ganar).<br/>Negociación.<br/>Atención, memoria, planificación, búsqueda de estrategias.</p>     |





| JUEGO  | CARACTERÍSTICAS  | CÓMO SE JUEGA  | ASPECTOS QUE TRABAJA  |
|--|--|--|---|
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Zacatrus</a><br/><b>Carrera de caracoles</b></p> | <p>A partir de 5 años<br/>2-4 jugadores<br/>15 min<br/>Cooperativo<br/>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.<br/><br/>Regulación emocional (perder/ganar).<br/><br/>Atención, planificación, flexibilidad cognitiva, toma de decisiones.<br/><br/>Psicomotricidad fina, coordinación óculo-manual.</p> |
|  <p><a href="#">Imagen extraída de Ludilo</a><br/><b>¡Pillado!</b></p>              | <p>A partir de 5 años<br/>2-4 jugadores<br/>20 min<br/>Cooperativo<br/>Edit.: Lúdilo</p> | <p>Los jugadores son gallinas detectives que tienen que cooperar para averiguar qué zorro ha robado la tarta de la Srta. Pumpert. Para ello deben buscar pistas por la ciudad e ir descartando sospechosos.<br/>En cada tirada eligen entre buscar sospechosos o buscar pistas. Pueden tirar los dados hasta tres veces para conseguir realizar una de estas dos acciones; si no, el zorro avanza una casilla.<br/>Si el jugador ha elegido sospechoso, se destapa una carta de sospechoso y se comprueba si es o no el culpable con las pistas que se tienen.</p> | <p>Inferencias lógicas del contexto, conversación.<br/><br/>Atención, planificación, flexibilidad cognitiva, toma de decisiones, búsqueda de estrategias.</p>   |

