









ANEXO 30: JUEGOS DE MESA PARA EL AULA

Selección para trabajar la pragmática del lenguaje y las habilidades sociales en el primer ciclo de Educación Infantil

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Thinkfun Roll and Play</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"> • Rojo: Acciones (saltar, agitar la mano, etc.). • Amarillo: Emociones (poner cara triste, poner cara alegre, etc.). • Morado: partes del cuerpo (tocarse la cara, codo) 	<p>Identificación y expresión de emociones. Atención, percepción, imitación, realización de gestos. Psicomotricidad fina y gruesa.</p>
 <p>Imagen extraída de Djeco Little Mime</p>	<p>2 años y medio- 5 años 2-4 jugadores, puede adaptarse para toda la clase 5 min Cooperativo Ed.: Djeco</p>	<p>Es un juego de mímica, consiste en ayudar a los animales a encontrar su camino a casa imitando los sonidos o los gestos de su madre. Se colocan varias cartas de animales en el centro. El primer jugador elige en secreto un animal de la mesa e imita su sonido, sus gestos o ambos, mientras que el resto tiene que adivinar de cuál se trata; si aciertan, el animal puede volver a su casa. Se juegan turnos sucesivos hasta que se coloquen las cartas del centro.</p>	<p>Lenguaje expresivo. Interpretación de las acciones de los demás, trabajo en equipo, imitación, realización de gestos. Atención, memoria, discriminación auditiva Psicomotricidad gruesa.</p>
 <p>Imagen extraída de Juegos de la Mesa Redonda Peque Chef</p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores, puede adaptarse para toda la clase. 5 min Cooperativo Ed.: HABA</p>	<p>Incluye una cazuela de cartón muy llamativa y piezas de madera de los ingredientes. Tiene distintos modos de juegos, en ellos los jugadores reconocen y nombran los distintos ingredientes, adivinan el ingrediente favorito de sus compañeros o memorizan los ingredientes de una receta.</p>	<p>Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo, interpretación de las intenciones de los demás. Atención, memoria. Psicomotricidad gruesa y fina.</p>








JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Dideco La Pandilla del Bosque</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.</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>Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo. Regulación emocional (no acertar). Atención, percepción visual, memoria, flexibilidad cognitiva, orientación espacial.</p>
 <p>Imagen extraída de Los cinco lobitos Osito hambriento</p>	<p>A partir de 2 años. 1-3 jugadores, se puede adaptar para más jugadores. 10 min Modo cooperativo Editorial HABA</p>	<p>Los jugadores tienen que dar de comer al osito hambriento con una cuchara en función de los alimentos que salgan en el dado, eligiendo el que corresponde. Se puede aprovechar la temática para explorar los gustos de cada niño y hablar de los alimentos que les gustan más o menos.</p>	<p>Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo, interpretación de las acciones de los demás. Atención, memoria. Psicomotricidad fina.</p>
 <p>Imagen extraída de Amazon Los tres cerditos</p>	<p>A partir de 2 años 1-4 jugadores 10 minutos Modo cooperativo y competitivo.</p>	<p>Juego basado en la historia de los 3 cerditos. Los tres cerditos tienen que intentar llegar a la casita antes que el lobo. Los jugadores van moviendo los cerditos o el lobo según el color que salga en el dado. Tiene dos variantes de juego, la cooperativa, en que todos los jugadores pueden mover cualquier cerdito en su turno, o la competitiva, en la que cada uno tiene que intentar que el suyo llegue antes a la casita.</p>	<p>Lenguaje expresivo y comprensivo. Regulación emocional (perder/ganar) Trabajo en equipo, interpretación de las acciones de los demás. Atención, memoria, flexibilidad cognitiva.</p>





JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de Dideco Primer frutal</p>	<p>2-5 años 10 min 1-4 jugadores. Cooperativo 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>Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo, negociación, toma de decisiones. Psicomotricidad fina, atención, reforzar conocimientos (colores y formas).</p>
 <p>Imagen extraída de Dideco Little Cooperation</p>	<p>2- 5 años 10 min 2- 4 jugadores Cooperativo 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>Lenguaje expresivo y comprensivo. Trabajo en equipo, negociación, toma de decisiones. Atención, psicomotricidad fina.</p>
 <p>Imagen extraída de Zacatrus Unicornio destello</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>Lenguaje expresivo y comprensivo. Interpretación de las intenciones y acciones de los demás. Regulación emocional (perder/ganar). Orientación espacial, psicomotricidad fina, reforzar conocimientos matemáticos.</p>

