
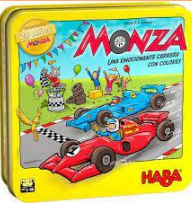







## ANEXO 6: JUEGOS DE MESA PARA EL AULA

### (Guía inclusiva TDAH Educación Primaria)

#### Selección para trabajar el desarrollo de las funciones ejecutivas en Educación Primaria

JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a> <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.: Lúdilo</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>Visopercepción, destreza manual. Atención, velocidad de procesamiento, flexibilidad cognitiva, planificación.</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Zacatrus</a> <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>Visopercepción, reforzar conocimientos (colores). Atención, planificación, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva. Toma de decisiones, regulación emocional (perder/ganar).</p>
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Kinuma</a> <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>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.</p>



JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 <p>Imagen extraída de <a href="#">Jugar i Jugar</a> <b>Dobble</b></p>	<p>+ 6 años 2 - 8 jugadores 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>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.</p>
 <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>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.</p> <p>Análisis de las acciones de los demás jugadores.</p> <p>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>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.</p> <p>Seguimiento de normas, regulación emocional (tolerancia a la frustración, perder/ganar).</p>
	<p>+7 años 3- 6 jugadores 10 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed.: Asmodee</p>	<p>En este juego, una tribu prehistórica quiere elegir un nuevo jefe. Los jugadores serán los miembros de la tribu. Para llegar a ser el jefe tienen que ir memorizando sonidos o acciones (golpes en la mesa, gruñidos, etc.) que se muestran en las cartas. Cuando</p>	<p>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.</p>

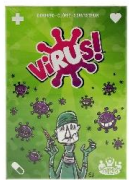

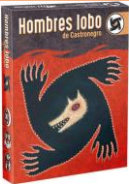
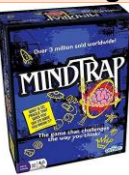




JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
<p>Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a></p> <p><b>Ugha Bugha</b></p>		<p>Llega el turno a un jugador, tiene que reproducir toda la secuencia en el orden correcto.</p>	
<p>Imagen extraída de <a href="#">HeroFreaks</a></p> <p><b>Zombie Kidz: evolution</b></p>	<p>+ 7 años 2 - 4 jugadores 15 min Ritmo del juego: por turnos Cooperativo Ed.: Asmodee</p>	<p>Juego cooperativo en el que el colegio ha sido invadido por zombies y hay que echarles para que no destruyan el gimnasio o la biblioteca. Los jugadores van realizando jugadas por turnos, expulsando a los zombies que estén en su casilla. Para ganar tienen que ponerse de acuerdo en sus jugadas y conseguir cerrar las cuatro puertas de cada esquina del tablero para que no entren más zombies.</p>	<p>Atención, planificación, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva. Trabajo en equipo, interpretación de las acciones de los demás, toma de decisiones, negociación.</p>
<p>Imagen extraída de <a href="#">Devir</a></p> <p><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>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva. Seguimiento de normas, regulación emocional (tolerancia a la frustración, perder/ganar).</p>
<p>Imagen extraída de <a href="#">Kinuma</a></p> <p><b>Alto Voltaje</b></p>	<p>+ 8 años 2- 4 jugadores 15 min Competitivo Ritmo de juego: todos a la vez. Competitivo Ed.: Mercurio</p>	<p>El objetivo de este juego es quedarse sin cartas. Cada jugador tiene una mano de cartas, y se saca una carta al centro. Sin esperar turno, simultáneamente, todos tratan de colocar su carta en el montón central que coincida con la operación a realizar que indica la carta central.</p>	<p>Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva. Cálculo mental. Seguimiento de normas, regulación emocional (tolerancia a la frustración, perder/ganar).</p>





JUEGO	CARACTERÍSTICAS	CÓMO SE JUEGA	ASPECTOS QUE TRABAJA
 Imagen extraída de <a href="#">DRIM</a> <b>Virus</b>	+ 8 años 2- 6 jugadores 20 min Ritmo de juego: por turnos Competitivo Ed.: Tranjis games	El objetivo es ser el primer jugador en conseguir un cuerpo sano. El primero que tenga los cuatro órganos sanos, vacunados e inmunizados gana la partida. Hay virus con los que se puede infectar los órganos de los demás jugadores.	Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.  Análisis de la competencia y las acciones de los demás, negociación.  Seguimiento de normas, regulación emocional (tolerancia a la frustración, perder/ganar).
 Imagen extraída de <a href="#">Thinkfun</a> <b>Rush hour</b>	+ 8 años 1 jugador 10 min Ed.: Thinkfun	Juego de lógica en el que hay un tablero con coches. Se coloca el coche de cada color en función de la carta que se saque. Se trata de ir moviendo los coches para poder sacar del atasco al coche rojo.	Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.
 Imagen extraída de <a href="#">Juguetto</a> <b>Hombres lobo de Castronegro</b>	8- 18 jugadores + 10 años 30 min Ritmo de juego: todos a la vez Colaborativo Ed.: Asmodee	Juego de cartas de roles ocultos. Los jugadores se encuentran repartidos en dos bandos, los aldeanos y los hombres lobo. El objetivo de cada bando es acabar con todos los miembros del otro, sin que se descubran los roles de cada uno.	Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.  Análisis de la competencia, negociación, simular un rol, interpretar las acciones de los demás.
 Imagen extraída de <a href="#">Amazon</a> <b>Mindtrap</b>	+ 12 años 2 jugadores o 2 equipos 5-20 min Cooperativo Ritmo de juego: por turnos cada equipo. Ed.: Pressman Games	Juego de adivinanzas y acertijos. Cada carta contiene una pregunta que los jugadores tienen que responder de manera individual o por equipos, por ejemplo: "Bob fue a dar un paseo sin llevar su impermeable, sombrero o paraguas... ¿Por qué su pelo no se mojó? Respuesta: porque no estaba lloviendo.	Atención, planificación, memoria de trabajo, inhibición, flexibilidad cognitiva.  Comprensión y expresión oral.

