CLASE
DE JUEGOS
& juegos de clase

CO-CO-PIO

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
15 MINUTOS APROX. A PARTIR DE 2 JUGADORES

EDAD: A PARTIR DE 6 AÑOS

NIVEL EDUCATIVO: PRIMARIA

AUTOR: JOSEP M. ALLUÉ Y DANI GÓMEZ

DISEÑADOR: SISCU BELLIDO

COMPONENTES: 12 CARTAS DE GALLINAS
57 CARTAS DE JUEGO
INSTRUCCIONES

COMPETENCIAS CLAVE

Sociales y cívicas: Relación entre las personas que juegan, ya que la interacción es directa.
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: habilidades de los participantes para planificar dentro del juego la estrategia a seguir.

HABILIDADES COGNITIVAS

Planificación y organización: planificar qué estrategia seguir para poder ganar.
Toma de decisiones: qué cartas y a quién ponérselas para conseguir el objetivo.
Flexibilidad cognitiva: capacidad para poder rectificar la estrategia según el transcurso

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico matemática: planificación.
Interpersonal: relación con los demás.
Naturalista: animales.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cada jugador posee unos huevos que tiene que convertir en pollitos. Para ello dispone de otras figuras de la granja que interactúan con los demás participantes para ser el primero en llevarlo a cabo.

ADAPTACIÓN AL AULA

- Trabajar temario de la granja a través del juego.
- Trabajar los animales y su interacción.
- Imitar los sonidos de los animales o su forma de movimiento.
- Contar cuento con las tarjetas que vayan saliendo.

cayro the games