

WHAT'S UP? JUNIOR

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
15 MINUTOS. PARA 2 JUGADORES.

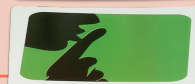
EDAD: 6+

NIVEL: PRIMARIA

AUTOR: SONIA SANMARTÍN Y BENJA BENET.

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: 75 CARTAS.



COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística: continuar una historia con significado, vocabulario.

Aprender a aprender: comprender las reglas del juego e ir comprobando durante el mismo que se están llevando a cabo.

Competencias sociales y cívicas: tolerancia a la frustración, aceptación de las normas del juego.

HABILIDADES COGNITIVAS

Atención: estar atento de lo que van diciendo los anteriores jugadores para que la historia tenga sentido y por si sale alguna carta especial.

Memoria: recordar lo que han ido diciendo los demás jugadores.

Flexibilidad mental: poder ir adaptando la historia a las imágenes que van saliendo y que tenga significado.

Lenguaje: expresarse correctamente, escuchar a los otros jugadores.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüística: tener un dominio del lenguaje para poder contar una historia.

Interpersonal: interactuar con el resto de jugadores y conocerlos.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego competitivo a partir de dos jugadores en el que hay que ir contando una historia y ampliando dependiendo de las cartas que vaya sacando cada jugador.

ADAPTACIÓN AL AULA

Se reparten las imágenes y cada jugador tiene que escribir una historia con ellas.

Para trabajar lectoescritura, tienen que escribir el nombre de cada imagen.

Hacer frases con dos de las tarjetas.

Describir las tarjetas y que los demás jugadores las adivinen.

Se pueden emplear las tarjetas para decir en qué se parecen dos objetos y en que se diferencian.