

MASTER MIND

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

EDAD: 7+

NIVEL: PRIMARIA

AUTOR: N/A

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: TABLERO CON AGUJEROS, CLAVIJAS
CON LETRAS Y CON COLORES.



COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática: orientación espacial

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

Aprender a aprender: comprender las reglas del juego y comprobar que las estoy cumpliendo.

HABILIDADES COGNITIVAS

Razonamiento: ir probando diferentes combinaciones e ir comprobando los resultados.

Coordinación óculo-manual: coger la clavija y ponerla en el agujero que quiero.

Psicomotricidad fina: coger la clavija con la pinza digital correctamente.

Visopercepción: distinguir los diferentes colores.

Toma de decisiones: pensar qué combinación de colores quiero poner y hacerlo.

Flexibilidad mental: ir modificando mi idea original a medida que me van dando las pistas.

Orientación espacial: el que pone el código secreto tiene que darse cuenta de que está a la inversa de lo que está viendo el otro jugador.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: resolución de problemas.

Intrapersonal: conocer al otro jugador, comprenderlo e interactuar con él.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego competitivo en el que uno de los jugadores tiene que descifrar el código de colores que ha puesto su adversario probando diferentes combinaciones.

ADAPTACIÓN AL AULA

Para educación física, se dividen en dos grupos. Los colores se representan con conos y hay que ser el más rápido en averiguarlos, así incluimos toda la parte de motricidad gruesa.