

COLOR LINE

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
15 MINUTOS. DE 2 A 4 JUGADORES.

EDAD: 5+

NIVEL EDUCATIVO: ÚLTIMO CURSO DE EDUCACIÓN
INFANTIL Y PRIMARIA

EDITOR: CAYRO

AUTOR: N/A

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: CILINDRO, BOLAS DE COLORES,
TABLEROS DE CARTÓN CON CÓDIGOS DE COLORES Y
UN TIMBRE. DADOS DE MADERA.



COMPETENCIAS CLAVE

Competencias sociales y cívicas: respetar el turno, tolerancia a la frustración.

Aprender a aprender: comprender las reglas del juego, utilizarlas y comprobar si las estoy siguiendo.

HABILIDADES COGNITIVAS

Coordinación óculo-manual: al coger la bola del cilindro y ponerla en su agujero correspondiente.

Psicomotricidad fina: coger la bola sin que se caiga.

Visopercepción: diferenciar el color de las bolas que salen y de dónde está ese color en el cartón.

Atención: estar atento en el entretorno porque las bolas que sacan todos los jugadores las puedo coger.

Orientación espacial: saber si la tengo que poner a la izquierda o a la derecha de otra bola.

Control inhibitorio: antes de tocar el timbre ver si necesito esa bola, porque si me equivoco me penalizarán.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Visoespacial: colocar las bolas de colores en su lugar.

Interpersonal: nos relacionamos con los demás jugadores.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego competitivo en el que hay que completar unos tableros con un código de colores. Se va sacando una bola de un cilindro y el primer jugador en tocar el timbre se la lleva a su tablero.

ADAPTACIÓN AL AULA

Podemos usarlo para la asignatura de matemáticas, más concretamente para trabajar el bloque de geometría, el apartado de orientación espacial, si tienen que decir verbalmente si la ponen a la derecha/izquierda o delante/detrás de un color determinado.

Una adaptación que podemos hacer del juego es que cada color representa una categoría gramatical y cuando salga una bola de ese color y lo tenga en su cartón, deberá decir una palabra correspondiente a esa categoría después de tocar el timbre.

Podemos trabajar lo mismo en inglés.