

CRAZY FOOD

AUTOR: N/C

ILUSTRADOR: N/C

Nº DE JUGADORES: 2-4 JUGADORES

EDAD: +6 AÑOS

TIEMPO: 20 MINUTOS APROXIMADAMENTE.

MECÁNICAS: RECONOCIMIENTO DE PATRONES, ACCIÓN SIMULTÁNEA, TIRAR DADOS, LIMITADOR DE TIEMPO, COLECCIÓN.

OBJETIVO DEL JUEGO: SER EL PRIMER JUGADOR EN CONSEGUIR CINCO CARTAS.



NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: La edad mínima del juego y la necesaria capacidad de razonamiento lógico obliga a que sea aplicable solo en Primaria.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Trabajamos esta competencia estableciendo secuencias lógicas. En este caso, se trata de continuar series, tanto de colores como de formas.

Aprender a aprender

Si hacemos una reflexión después sobre el juego, puede dar lugar a adquirir estrategias y posibilidades de mejora.

Competencias sociales y cívicas

Aprendemos a respetar a los demás, a comunicarnos asertivamente, trabajamos la tolerancia a la frustración y a la empatía.

ÁREAS CURRICULARES

Matemáticas: Con Crazy Food trabajamos directamente los contenidos curriculares de la asignatura de matemáticas de seriación, colores y formas.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego de mesa Crazy Food trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

HABILIDADES COGNITIVAS

Orientación espacial: saber si tenemos que comenzar la serie por la izquierda o por la derecha dependiendo de lo que salga en los dados.

Coordinación óculo-manual: cuando sabemos cuál es la fruta o el color que continúa la serie, hay que localizarla visualmente y cogerla con la mano.

Visopercepción: diferenciar los colores y las formas de las tarjetas y de las frutas que hay sobre la mesa.

Habilidades visoespaciales: como tenemos que continuar la serie y visualizar el objeto que iría a continuación, debemos hacer esa relación espacial mentalmente.

Atención: en cuanto se tiran los dados hay que estar poniendo en marcha la atención sostenida hasta que terminemos la actividad y la selectiva para centrarnos en los estímulos que necesitamos e ignorar el resto.

Memoria: tanto visual puesto que es la vía de entrada de la información, como a corto plazo, porque tenemos que retener la información un breve periodo de tiempo.

Lenguaje: lo que vayamos haciendo va a ser a través del lenguaje interno, que nos va a ayudar a darnos las autoinstrucciones de lo que tengamos que ir cogiendo para hacer bien la secuencia.

CRAZY FOOD

FUNCIONES EJECUTIVAS:

Velocidad de procesamiento: cuanto más rápidos seamos dando la respuesta, más probabilidades tendremos de ganar.

Control inhibitorio: tendremos que inhibir las respuestas que no sean correctas, sin que tengamos la presión del tiempo.

Memoria de trabajo: debemos mantener toda la información en la memoria para poder trabajar con ella y dar la respuesta correcta.

HABILIDADES SOCIALES

Aceptación de normas: Aunque en ocasiones deseemos ir en un sentido, es el dado el que indica en qué dirección tenemos que seguir la secuencia. Además, la respuesta correcta es la que indica la tarjeta, aunque razonemos que puede ser otra.

Tiempos de espera: en el modo 2 de juego en el que no todas las personas juegan simultáneamente, hay que esperar a que nos llegue el turno, por lo que tenemos que respetar los tiempos de espera.

Cohesión grupal: este juego, como otros de velocidad, genera muchas situaciones de “casi” coger el objeto, de equivocarse por ir rápido y de expresar emoción, lo cual fomenta la cohesión social.

HABILIDADES EMOCIONALES

Tolerancia a la frustración: Relativo al punto anterior, precisamente las situaciones de equivocarse o de no conseguir coger a tiempo la fruta adecuada hace que surja cierta frustración. Especialmente aquellos niños y niñas que tengan más dificultad para acertar, la pondrán más de manifiesto. De esta forma, estaremos trabajando con juego la capacidad de tolerar dicha frustración.

Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones): durante la partida a Crazy Food, nos fijamos en las expresiones de los demás y las nuestras propias, identificamos emociones en los otros y aprendemos poco a poco a gestionarlas a través de observación social.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés. Podemos

jugar al juego en su modo normal como inicio de un tema o bloque de contenidos relacionado con la **alimentación**. En ese caso, se trataría del juego como disparador de interés, de forma que jugamos y, después, podemos hablar sobre el papel de las frutas y verduras a nivel nutricional. También podemos utilizar los propios elementos y **clasificarlos**, en cursos inferiores: cuáles son las frutas o verduras, qué tamaños tienen (las pueden ordenar de menor a mayor cómo serían en la vida real), si siempre tienen el mismo color, de qué depende, dónde crecen, etc.

ABJ: MODIFICACIONES DEL JUEGO

Variante 1. Podemos utilizarlo en clase de Educación Física y trabajar y favorecer así la motricidad gruesa, si en vez de utilizar las frutas y verduras pequeñas utilizamos cubos (o pelotas, u objetos grandes) de los mismos colores que repartimos por el espacio. Las tarjetas tendríamos que hacerlas en grande también. Se podría llevar a cabo la adaptación para jugarlo por equipos.

Variante 2. Se podría jugar eliminando la velocidad de procesamiento y trabajando siempre por turnos, de manera que se consiga la tarjeta si se acierta a la primera, pero sin la presión de competir en tiempo con otras personas.

Variante 3. Trabajamos la percepción y el reconocimiento háptico (estereognosia) si metemos todas las frutas en una bolsa opaca de tela o similar y las personas deben coger una de las piezas:

Mirando la secuencia de las cartas, gana la tarjeta la primera persona que coja sin mirar la pieza correcta. Máximo 3 personas.

Por turnos, pero utilizando las cartas de retos, de manera que, si se saca la pieza correcta a la primera, se queda con la carta.

Por equipos: Actúa cada equipo por turnos. Un jugador tiene la bolsa con las piezas y uno de sus compañeros de equipo describe una de las frutas o verduras (solo descripción, de manera que trabajamos la expresión y la comprensión oral). Si el jugador o jugadora que tiene la bolsa saca la pieza correcta a la primera, el equipo gana la carta. Si se equivoca, no gana. Después, pasa el turno al siguiente equipo. El primer equipo que consiga 5 tarjetas, gana.

La misma versión que el anterior, pero utilizando las tarjetas, de manera que el compañero/a de equipo debe “leer” la secuencia de la carta. Si por error alguien del equipo nombra la pieza correcta antes de que la coja el jugador de la bolsa, pierden la carta busquen determinadas categorías: sustantivos, verbos, adjetivos... De este modo, tendríamos un mazo con categorías bocabajo y, en el tapete, palabras variadas bocarriba.