

# SAM THE VILLAIN

**AUTOR:** LUCÍA MOLINA

**ILUSTRADOR:** VIULETA

**Nº DE JUGADORES:** 2-6 JUGADORES

**EDAD:** + 4 AÑOS

**TIEMPO:** 20 MINUTOS APROXIMADAMENTE.

**MECÁNICAS:** COOPERATIVO, TIRAR DADOS, RECONOCIMIENTO DE PATRONES, LIMITADOR DE TIEMPO Y ACCIÓN SIMULTÁNEA.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** CONSEGUIR LLEGAR A LA CASILLA DE META ANTES QUE SAM EL LADRÓN.



## NIVEL EDUCATIVO

**Educación infantil:** en último curso se puede utilizar para trabajar el conocimiento del entorno.

**Educación primaria:** durante este ciclo se puede trabajar como juego cooperativo que es, así como en la asignatura de Lengua. Se ajusta a este nivel por dificultad en el tiempo de realización de la tarea.

## COMPETENCIAS CLAVE

### Competencia lingüística

Se pueden decir los nombres de los objetos, dónde están situados en el tablero, etc. De este modo, nos comunicamos con el resto de los jugadores.

### Aprender a aprender

Ser consciente de los procesos involucrados en el juego para poder mejorarlos y ser más rápidos en todos ellos.

### Competencias sociales y cívicas

Nos tenemos que comunicar de manera constructiva con el resto de los jugadores ya que se trata de un juego cooperativo.

## ÁREAS CURRICULARES

**Lengua castellana y literatura:** estaríamos hablando en este caso del uso directo en lengua gracias a la denominación de objetos y descripción de situaciones.

**Matemáticas:** una de las normas implica dar instrucciones a los/as compañeros/as indicando dónde está un objeto en el tablero, para lo cual se

requiere vocabulario relativo a la orientación y visión espacial.

## HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

El juego de mesa Sam The Villain trabaja, siguiendo sus reglas originales, las siguientes habilidades cognitivas, sociales y emocionales, eminentemente.

## HABILIDADES COGNITIVAS

**Atención:** selectiva porque hemos de buscar unos objetos determinados e ignorar el resto, y atención sostenida para poder terminar la tarea.

**Visopercepción:** poder diferenciar las formas y colores y los diferentes objetos que hay que encontrar, puesto que hay algunos que son muy parecidos.

**Memoria:** trabajaremos la memoria visual, para recordar los objetos que nos han salido en los dados y la memoria a corto plazo, puesto que a medida que vayamos jugando recordaremos donde hay determinados objetos que podamos necesitar localizar.

**Orientación espacial:** si hemos terminado de localizar nuestros objetos y nos sobra tiempo, podemos ayudar a otros jugadores a encontrar sus objetos dándoles pistas sobre

# SAM THE VILLAIN

## FUNCIONES EJECUTIVAS:

**Memoria de trabajo:** a medida que vayamos buscando más objetos, nos va a resultar más sencillo y vamos a ser más rápidos si podemos mantener esa información mientras jugamos.

**Control inhibitorio:** ser capaz de inhibir estímulos que no son los que buscamos, puesto que hay algunos en los que solamente varía el color.

**Planificación:** en ocasiones con hacer un barrido por el tablero podremos encontrar los objetos que buscamos, pero hay algunos casos en los que no estarán tan visibles y será probable que necesitemos alguna manera ordenada de buscarlos.

**Velocidad de procesamiento:** al tener 30 segundos de tiempo para encontrar todos los objetos que nos hayan salido en los dados, cuanto más rápidos seamos en dar la respuesta más probabilidades de ganar tendremos.

## HABILIDADES SOCIALES

**Aceptación de normas:** comprender que si el tiempo se acaba, es así y no podemos cambiarlo a nuestro criterio. El juego tiene unas normas e interiorizarlas también es una habilidad a trabajar.

**Cooperación:** saber trabajar en equipo, coordinarse, escuchar a los demás y sentir pertenencia y conocer el objetivo común. La habilidad de cooperación también se trabaja aquí.

**Cohesión grupal:** precisamente por esta cooperación, porque perdemos juntos y ganamos juntos, porque el juego nos puede hacer reír y generar tensiones y, por supuesto, recuerdos.

## HABILIDADES EMOCIONALES

**Tolerancia a la frustración:** como muchos juegos con limitador de tiempo, puede llegar la frustración de "casi" conseguirlo, pero no hacerlo. Este juego, además, no es fácil, por lo que trabajaremos especialmente esta tolerancia.

**Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones):** durante el juego expresamos

nuestra frustración, nuestra alegría al conseguirlo entre todos, nuestro orgullo, etc. Además, observando las reacciones de los demás también aprendemos de manera vicaria esa gestión emocional.

## ADAPTACIONES AL AULA

### Juego dirigido como disparador de interés

Podríamos trabajar la **competencia lingüística** no solo con la denominación de objetos, sino si utilizamos las láminas de otra manera.

Se pueden describir cosas que están pasando en ellas, tanto de manera oral como escrita, pudiendo así enfatizar en distintos contenidos. Así, aprovechamos además el contexto de cada tablero para encuadrar las actividades (parque, escuela, casa, etc).

Podría emplearse exactamente de la misma manera que el anterior, pero llevando a cabo la actividad en **inglés** o la **lengua** que se quisiera trabajar, fuera **cooficial** o **extranjera**.

## ABJ: MODIFICACIONES DEL JUEGO

**Variante 1.** Trabajamos la competencia lingüística en castellano o en otra lengua. En esta variante, una persona describe los objetos y los demás han de ser los primeros en localizarlos en el tablero. Se trataría de un modo competitivo si se hiciera de forma individual, o bien cooperativo si se hiciera de forma que deben vencer al tiempo y localizar X objetos (5, por ejemplo) en un tiempo determinado (2 minutos, por ejemplo). Estamos trabajando en este caso la expresión oral, el vocabulario y la comprensión auditiva.

**Variante 2.** Trabajamos de manera más enfatizada la competencia matemática y, en concreto, las coordenadas espaciales (pudiendo establecer "norte, sur, este y oeste" o bien "arriba, abajo, derecha, izquierda"). El objetivo sería, igual que en el caso anterior, localizar determinados objetos en el tablero, pero dando instrucciones exclusivamente con dichas coordenadas. En este caso, los turnos se irían alternando para que todas las personas que jugaran dieran instrucciones y localizaran en el espacio. Esta misma versión se puede llevar a cabo en otra lengua distinta del castellano.