

SPEED MONSTERS



AUTOR: APRONMAN (IGNACIO SÁNCHEZ USERA)

ILUSTRADOR: N/C

Nº DE JUGADORES: 2-6 JUGADORES

EDAD: + 8 AÑOS

TIEMPO: 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE.

MECÁNICAS: MEMORIA, ACTUAR, PATRONES, ACCIÓN SIMULTÁNEA.

OBJETIVO DEL JUEGO: SER EL PRIMER JUGADOR EN QUEDARSE SIN CARTAS.

NIVEL EDUCATIVO

Educación primaria: Debido a la edad mínima recomendada y al empleo de la velocidad de procesamiento como habilidad implicada en la mecánica, es en Primaria donde tiene sentido este juego. Además, el uso de las letras y sus aplicaciones también lo enfocará a Primaria, en todos los ciclos.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística

Tenemos que reconocer las letras de las cartas, identificar las que son iguales, buscar una palabra que empiece por esa letra, recordar la secuencia previa.

Aprender a aprender

De qué manera puedo memorizar todas las palabras que van surgiendo a medida que transcurre el juego. Qué estrategias puedo ir empleando.

ÁREAS CURRICULARES

Lengua castellana y literatura: En este caso podemos justificar el uso del juego en el aula, ya que con el modo base ya estamos trabajando el conocimiento alfabético, así como la ortografía natural y la arbitraria.

HABILIDADES COGNITIVAS, SOCIALES Y EMOCIONALES

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

HABILIDADES COGNITIVAS

Coordinación óculo-manual: puesto que cuando coincidan dos extraterrestres iguales o dos letras iguales hay que ser el primero en tapar el montón de cartas.

Visopercepción: ser capaz de diferenciar los colores y las formas de los extraterrestres, las letras, los colores de las cartas.

Atención: la atención sostenida, porque si nos despistamos un momento, puede que perdamos la oportunidad de tapar el montón si ha coincidido letra o extraterrestre.

Velocidad de procesamiento: el más rápido en ver lo que coincide entre dos cartas será el primero en tapar el montón y se irá quitando cartas de enmedio.

Memoria: trabajamos la memoria episódica, que hace referencia a los conocimientos que tenemos de carácter general, a la memoria verbal, ya que la información es verbal y a la memoria auditiva porque el contenido es a través de esta modalidad sensorial.

Lenguaje: se trabajan varios aspectos del lenguaje: la expresión: poder decir una palabra; comprensión: entender lo que han dicho los otros jugadores; vocabulario: cuanto más vocabulario, más sencillo será buscar una palabra en nuestro almacén léxico que empiece por una determinada letra; fluidez: la rapidez para encontrar palabras que empiecen por una

SPEED MONSTERS

determinada letra; repetición: poder repetir todas las palabras que se han dicho previamente.

FUNCIONES EJECUTIVAS:

Memoria de trabajo: para retener la información que estamos recogiendo, en este caso, las palabras que va diciendo cada jugador y la repetición de todas las otras palabras por orden.

Flexibilidad cognitiva: cada vez que un jugador comete un error, la secuencia de palabras anterior desaparece y hay que empezar otra, por lo que debemos ajustar nuestras respuestas posteriores y no decir palabras que pertenecían a otras rondas.

Velocidad de procesamiento: la rapidez en encontrar que dos cartas tienen una característica común y tapar el montón.

Control inhibitorio: aunque dos cartas tengan extraterrestres parecidos o el fondo de la carta sea del mismo color, hay que controlar el impulso de tapar el montón.

HABILIDADES SOCIALES

Aceptación de normas: Se trata de normas sencillas, pero precisamente por ello nos ayuda a interiorizar el uso de reglas en juegos estructurados.

Tiempos de espera: Aunque el jugador esté deseando que le vuelva a tocar el turno para poder enumerar la serie, ha de esperar.

Cohesión grupal: El hecho de cometer un error en algo aparentemente simple pero cuyo esfuerzo conocemos, como es memorizar una serie, hace que haya comprensión y entendimiento, risas y complicidad.

HABILIDADES EMOCIONALES

Tolerancia a la frustración: Cuando nos equivocamos en el último momento, o decimos una palabra pero recordamos inmediatamente que era otra, surge la frustración, y así la trabajamos con el juego.

Inteligencia emocional (identificación, gestión y expresión de emociones): En Speed Monsters, identificamos en los otros emociones similares a las nuestras (frustración, alegría, alivio, pena) de una manera continuada, porque en los turnos sucesivos cada persona repite las mismas acciones y las consecuencias son similares. Así, además, aprendemos, de forma vicaria y social -y por repetición-, la gestión de las mismas.

ADAPTACIONES AL AULA

Juego dirigido como disparador de interés

En Infantil 5 años o primer ciclo de primaria, para trabajar ortografía y vocabulario, se les puede pedir que cojan una carta y digan 3 palabras que empiecen por la letra que aparece en dicha carta. De esa manera, estarán más implicados en la tarea al tratarse de un material manipulativo con dibujos que son de su interés.

ABJ: MODIFICACIONES DEL JUEGO

Variante 1. Trabajamos la competencia lingüística si repartimos 4 cartas a cada jugador/a y, a la de tres, les dan la vuelta y tienen que ser los más rápidos en colocar dichas cartas por orden alfabético. La primera que ordenara las 4 bien, se las quedaría. Los demás, las que les dé tiempo a colocar bien.

Variante 2. De cara a trabajar la competencia lingüística, utilizamos los monstruos para crear historias con ellos aplicando la mecánica de storytelling. Sacamos dos cartas de monstruos y explicamos algo que les pasa a ambos. Según el nivel, puede ser una historia oral o escrita. También se puede añadir la regla de que hay que introducir en la narración una palabra que empiece por cada letra que hayamos sacado, o incluso que una de esas palabras sea un adjetivo y, la otra, un adverbio, e ir variando categorías gramaticales.

Variante 3. Se puede trabajar la memoria creando un sencillo memory. Se colocan las cartas boca abajo en un número adecuado según la edad, siempre teniendo en cuenta que deben estar las parejas. Se puede jugar a hacer

SPEED MONSTERS

memory de letras iguales o memory de monstruos iguales. En niveles avanzados, se puede introducir la regla de que si las letras son iguales, los monstruos han de ser distintos, y viceversa.

Variante 4. En la baraja tenemos 10 monstruos de cada tipo y 5 tipos diferentes, por lo que esta variante admite hasta 5 jugadoras. Se le dan las 10 cartas de un mismo monstruo a cada jugadora y, entonces, deben escribir una palabra con cada una de las 10 letras de su monstruo. La persona más rápida en escribir una palabra con cada letra, será la ganadora.

Variante 5. Se puede hacer lo mismo, pero repartiendo y dividiendo por los colores en lugar de los monstruos.

Variante 6. Se divide el mazo a partes iguales entre todos los jugadores. Cada jugador, por turnos, saca una carta y la coloca delante de sí mismo, sobre la mesa, boca arriba. Cuando hay un monstruo (o letra, o color, según la versión que deseemos y lo que queramos trabajar) que se repite delante de dos personas, las personas que estén implicadas en ese duelo deben poner la mano en el centro de la mesa lo más rápidamente posible. La primera que la ponga, se lleva todas las cartas del oponente del duelo. En el caso de ser una letra, se puede añadir la condición de que hay que ser el más rápido en decir una palabra que empiece por dicha letra. De ese modo, trabajaremos la recuperación léxica y la ortografía.

