

Maleta viaxeira xogos de mesa 1º e 2º Ed. Primaria



CENTRO DE FORMACIÓN
E RECURSOS
DE OURENSE



	Título	A partir de	Que traballamos?
1	CARGOLINO VALENTINO	5 anos	Recoñecemento de patróns, pensamento computacional
2	ISLA A LA VISTA	5 anos	Memoria, cooperación toma de decisións e planificación
3	SPY GUY FANTASY	5 anos	Estratexia, dedución, cooperación, percepción espacial e visual
4	LA FIESTA DE LAS LETRAS	5 anos	Atención, memoria, cooperación, planificación, lecto-escritura, lingua de signos, composición de palabras, competencia lingüística
5	HALLI GALLI	6 anos	Cálculo mental, rapidez visual, atención
6	CARRERA DE LETRAS	6 anos	Adquisición de vocabulario, pensamento estratéxico, ortografía, conciencia fonolóxica
7	BUILDIZI	6 anos	Xeometría, resolución de problemas, pensamento lóxico
8	AL LORO	6 anos	Flexibilidade cognitiva, razoamento lóxico
9	MONSTER MATCH	6 anos	Cálculo mental, atención, percepción visual
10	SPEED CUPS	6 anos	Recoñecemento de patróns, pensamento computacional
11	OJO MANO PATA MONSTRUO	5 anos	Sumas, cálculo, resolución de problemas
12	GUYU GUYU	5 anos	Atención, a rapidez, a observación, concentración, axilidade visual e control inhibitorio
13	COLOR LINE	5 anos	Velocidade de procesamento, control inhibitorio, cores, atención e tolerancia á frustración
14	MATCH MASTER	5 anos	Memoria, control inhibitorio, pensamento lóxico, flexibilidade cognitiva, velocidade de procesamento e cálculo
15	ESCUELA DE MOSNTRUOS	5 anos	Toma de decisións, creatividade, lectura e rimas
16	PALABREA	6 anos	Vocabulario, conciencia fonolóxica, rapidez verbal
17	NUMBER UP	7 anos	Operacións matemáticas (sumas, restas, multiplicación), conceptos matemáticos simples, resolución de problemas
18	CAZAPALABRAS	8 anos	Competencia lingüística e control inhibitorio
19	TACO GATO CABRA	7 anos	Atención, fluidez verbal, pensamento lóxico
20	BANDA DE CASTORES	6 anos	Cálculo, planificación memoria