

Maleta viaxeira xogos de mesa

1º e 2º E.S.O



CENTRO DE FORMACIÓN
E RECURSOS
DE OURENSE



	Título	A partir de	Que traballamos?
1	ALTO VOLTAJE	8 anos	Cálculo, rapidez de reflexos e concentración.
2	BURNING GALLETITAS	8 anos	Secuencia numérica, estratexia, toma de decisións.
3	TIMELINE TWIST	10 anos	Cooperación, repaso de hitos históricos, dialéctica e comunicación.
4	JUST ONE	9 anos	Deducción lóxica, vocabulario, capacidade de síntesis e comunicación activa.
5	BATALLA DE GENIOS ESTRELLA	8 anos	Axilidade mental, visión espacial e planificación lóxica.
6	DIXIT	9 anos	Imaxinación e narratividade. Vocabulario e expresión oral. Autocoñecemento.
7	RUMMIKUB	8 anos	Estratexia e lóxica numérica.
8	UNÁNIMO	10 anos	Comunicación grupal, creatividade, asociación de ideas.
9	MISIÓN: CUMPLIDA	10 anos	Cooperación, pensamento lóxico matemático, deducción.
10	3 CAPÍTULO	10 anos	Estratexia, selección de obxectivos, toma de decisións.
11	THAT'S NOT A HAT	9 anos	Creatividade, habilidades de persuasión, abstracción, lóxica e fluidez verbal.
12	SOSPECHOSOS INUSUALES	10 anos	Atención, habilidades sociais, memoria, percepción visual e prexuízos.
13	LA POLILLA TRAMPOSA	8 anos	Control inhibitorio, estratexia, comunicación grupal e toma de decisións.
14	NOBEL RUN	10 anos	Repaso de hitos de mulleres da historia, estratexia, xestión de equipos e recursos.
15	PERUDO	8 anos	Secuencia numérica, memoria e deducción.
16	TANTRIX	9 anos	dahfga
17	CURIOSITY	10 anos	Pensamento computacional, programación e estratexia.
18	PAKAL	9 anos	Atención, control inhibitorio, orientación espacial e velocidade de procesamento.
19	MICRO MACRO CRIME CITY	10 anos	Cooperación e traballo en equipo, capacidade deductiva, pensamento lóxico e resolución de problemas.
20	THE NUMBER	10 anos	Toma de decisión, estadística, atención e planificación.