

Maleta viaxeira xogos de mesa

3º e 4º E.S.O



CENTRO DE FORMACIÓN
E RECURSOS
DE OURENSE



	Título	A partir de	Que traballamos?
1	ANARCHY PANCAKES	8 anos	Atención sostida, rapidez visual e control inhibitorio.
2	MARRAMIAU	10 anos	Rapidez visual, memoria, atención sostida e control inhibitorio.
3	CATAN: EL JUEGO DE CARTAS	10 anos	Xestión e estratexia. Planificación.
4	LA TRIPULACIÓN	10 anos	Cohesión grupal, observación, estratexia, lóxica numérica.
5	LA RESISTENCIA	13 anos	Deducción, traballo en equipo, memoria, coñecemento do grupo e roles.
6	MALDITA PALABRITA	12 anos	Observación, vocabulario, creatividade e atención.
7	CAÍDA LIBRE	14 anos	Razoamento, toma de decisión, repaso de datos culturais.
8	BATALLA DE GENIOS GEMAS	10 anos	Atención, lóxica, xeometría, toma de decisión, velocidade de procesamento e visión espacial.
9	7 WONDERS ARCHITECS	9 anos	Estratexia, xestión de recursos, toma de decisións.
10	CÓDIGO SECRETO IMÁGENES	9 anos	Cohesión grupal, creatividade, pensamento diverxente, coñecemento do grupo, vocabulario e imaxinación.
11	LINKEE	12 anos	Interacción social e cohesión de grupo. Vocabulario e asociación de conceptos.
12	HANABI	9 anos	Cooperatividade, memoria, atención, control inhibitorio e comunicación co grupo.
13	THAT'S NOT A HAT INCÓGNITO	12 anos	Creatividade, abstracción, memoria e pensamento diverxente.
14	THE MIND	8 anos	Cooperación, atención, secuencia matemática e cohesión grupal.
15	HUES AND CUES	10 anos	Flexibilidade cognitiva, toma de decisións, planificación.
16	DANGER THE HIGH VOLTAGE GAME	9 anos	Secuencia numérica, planificación, estratexia e memoria.
17	CIUDADELAS	12 anos	Toma de decisións, estratexia, memoria.
18	CONCEPT	10 anos	Vocabulario, deducción, comunicación visual, asociación de iconos.
19	DÍA DE MERCADO	10 anos	Concentración, estratexia, visión espacial e planificación.
20	THE NUMBER	10 anos	Toma de decisión, estadística, atención e planificación.