

XOGOS EDUCATIVOS DE MESA PARA O 1º E 2º DA E.S.O.



1. ALTO VOLTAJE: Cálculo mental rápido, sumas e restas sinxelas, rapidez de procesamento e atención.
2. BURNING GALLETITAS: Toma de decisións, faroleo, atención, planificación e resolución de conflitos sociais.
3. TIMELINE TWIST: Lóxica temporal, clasificación cronolóxica, traballo en equipo e percepción histórica.
4. JUST ONE: Conciencia léxica, vocabulario, dedución, comunicación e expresión verbal.
5. BATALLA DE GENIOS ESTRELLA: Percepción viso-espacial, resolución de problemas e velocidade de procesamento.
6. DIXIT: Creatividade, expresión oral, narración, abstracción e traballo emocional/social.
7. DIXIT DAY DREAMS: Expansión
8. RUMMIKUB: Series numéricas, lóxica, planificación, atención e cálculo básico.
9. UNÁNIMO: Vocabulario, campos semánticos, asociación de ideas e comunicación.
10. MISIÓN CUMPLIDA: Razoamento lóxico-matemático, cooperación, planificación e operacións combinadas.
11. 3 CAPÍTULOOS: Narración, creatividade, comprensión e cohesión grupal mediante historias curtas.

12. THAT'S NOT A HAT: Percepción visual, atención aos detalles, discriminación e control inhibitorio.
13. SOSPECHOSOS INUSUALES: Deducción, observación, toma de hipóteses e pensamento crítico.
14. LA POLILLA TRAMPOSA: Resolución de problemas, planificación e coordinación óculo-manual.
15. NOBEL RUN: Estratexia, toma de decisións e planificación de rutas/recursos.
16. PERUDO: Probabilidade, lexenda de información, faroleo e cálculo mental básico.
17. TANTRIX: Percepción xeométrica, pensamento espacial, seriación e resolución lóxica.
18. CURIOSITY: Exploración, dedución e pensamento científico (observación e formulación de hipóteses).
19. PAKAL: Resolución lóxica, planificación e xestión de recursos (dependendo da edición).
20. MICRO MACRO CRIME CITY: Percepción visual, atención aos detalles, dedución e resolución de misterios.