

# MASTER MIND

**TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:**  
15 MINUTOS. PARA 2 JUGADORES.

**EDAD:** 7+

**NIVEL:** PRIMARIA

**AUTOR:** N/A

**DISEÑADOR:** N/A

**COMPONENTES:** TABLERO CON AGUJEROS, CLAVIJAS  
CON LETRAS Y CON COLORES.



## COMPETENCIAS CLAVE

**Competencia matemática:** orientación espacial

**Competencias sociales y cívicas:** respeto del turno y de las normas del juego, tolerancia a la frustración.

**Aprender a aprender:** comprender las reglas del juego y comprobar que las estoy cumpliendo.

## HABILIDADES COGNITIVAS

**Razonamiento:** ir probando diferentes combinaciones e ir comprobando los resultados.

**Coordinación óculo-manual:** coger la clavija y ponerla en el agujero que quiero.

**Psicomotricidad fina:** coger la clavija con la pinza digital correctamente.

**Visopercepción:** distinguir los diferentes colores.

**Toma de decisiones:** pensar qué combinación de colores quiero poner y hacerlo.

**Flexibilidad mental:** ir modificando mi idea original a medida que me van dando las pistas.

**Orientación espacial:** el que pone el código secreto tiene que darse cuenta de que está a la inversa de lo que está viendo el otro jugador.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

**Lógico-matemática:** resolución de problemas.

**Intrapersonal:** conocer al otro jugador, comprenderlo e interactuar con él.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Juego competitivo en el que uno de los jugadores tiene que descifrar el código de colores que ha puesto su adversario probando diferentes combinaciones.

## ADAPTACIÓN AL AULA

Para educación física, se dividen en dos grupos. Los colores se representan con conos y hay que ser el más rápido en averiguarlos, así incluimos toda la parte de motricidad gruesa.