



XOGAMOS UN INTRE?

Como xa sabemos, o xogo é o método máis efectivo para interiorizar aprendizaxes porque resulta atractivo e motivador. Pero non soamente falamos de contidos académicos, o xogo favorece aprendizaxes activas e significativas no ámbito emocional. Os nenos e nenas aprenden a relacionarse, frustrarse, gardar a quenda... É dicir, o xogo é a mellor ferramenta para traballar e desenvolver as Intelixencias Múltiples.

É por iso, que non soamente debemos potenciar este tipo de metodoloxías desde os colexios, senón tamén desde o ámbito familiar. Establecer un tempo de xogo con péquelos e non tan peques é importante para o seu desenvolvemento intelectual e social. Ese intre que pasamos cos nosos/ as fillos/ as xogando crea a base dun vínculo especial, no que eles/ as considéranse unha parte dun todo. Hoxe en día o tempo é algo moi valioso e por desgraza, en xeral, bastante escaso, debido aos traballos, horarios e responsabilidades dos adultos. As pantallas convertéronse en amigos inseparables dos/ as máis pequenos/ as e isto carrega consecuencias que a longo prazo poden ser perigosas: individualidade, esixencia de inmediatez, falta de creatividade, irascibilidade Por iso debemos reducir o tempo de pantalla e potenciar na medida do posible os xogos de mesa. Xogos analóxicos que realmente motivan e que obrigan á implicación social do grupo de conviventes ou amigos/ as. Unhas simples cartas, un quebracabezas ou un taboleiro mantéñennos entretidos durante horas, tanto a adultos como a nenos/ as e incrementan a relación familiar.

Existen unha infinidade de opcións para poder compartir estes pequenos momentos tanto en casa como fóra, posto que a gran variedade de entretemento da que hoxe dispoñemos, favorece o poder portar algún xogo mesmo en bolsos ou mochilas da merenda. Desde o cole queremos achegar unhas cantas opcións que non soamente farán que nos divirtamos en familia, senón que tamén nos axudarán a desenvolver ou potenciar habilidades indispensables como a memoria, a percepción visual ou a atención sostida, tanto a nenos/ as como a adultos.

XOGOS DE CARTAS

O VIRUS



Virus é un xogo de cartas onde deberás protexer os teus órganos para evitar que sexan infectados por unha enfermidade que se expande rapidamente. É un dos máis vendidos en España e o seu deseño, dinámica e formato garantiranche unha boa xornada de diversión con familia ou amigos. Este xogo é un verdadeiro potenciador de estratexia sinxela, no que os máis pequenos (e adultos) poderán comezar a superar obstáculos e aproveitar certas vantaxes.

Recomendado a partir de 8 anos

DOBBLE



Xogo de observación e rapidez para toda a familia. Hai un único símbolo común en cada unha das cartas, o primeiro en descubri-lo e nomealo gaña a carta. Con este xogo desenvolveremos a memoria, percepción e discriminación visual e a coordinación óculo-manual entre moitas outras cousas.

Recomendado a partir de 6 anos

Dentro deste xogo existen diferentes variedades desde xogar cos máis peques da casa ata poder xogar con xogos que teñen diferentes símbolos como números.





MINIMATCH

Similar ao anterior. Este divertido xogo para nenos require concentración, observación e rapidez. É ideal para pasar uns anacos divertidos e axudan a socializar aos nenos. O obxectivo é ser o primeiro en quedar sen cartas.

Recomendado a partir de 3 anos



JUNGLE SPEED

Dinámico e moi divertido, promove a interacción ademais da atención, percepción, toma de decisións, flexibilidade cognitiva e velocidade de razoamento.

Recomendado a partir de 7 anos



XOGOS DE MESA

SPEED CUPS

Os protagonistas son uns cubiletes de cores que se deben colocar de forma ordenada. A atención e a velocidade xunto coa percepción visual serán os elementos clave para conseguir a vitoria.

Recomendado a partir de 6 anos



EL LABERINTO MÁGICO

Os pequenos aprendices de magos perderon algúns dos seus obxectos no labirinto máxico. Agora tratan de recuperalos antes de que os seus mestres decátense. O labirinto está formado por paredes invisibles que os pequenos non poden atravesar. Por iso, para moverse deberán ter unha boa memoria que lles permita lembrar cales son os camiños polos que se pode pasar. Cada xogador tenta vencer ao labirinto co seu peón e ser o primeiro en conseguir cinco símbolos máxicos.

Recomendado a partir de 6 anos



CATAN JUNIOR

Catan Júnior transcorre nun anel de seis illas na que os xogadores constrúen agochos e atopan a misteriosa illa encantada, na que vive o Capitán Pantasma. Cada illa xera un recurso específico: madeira, cabras, melaza, ou espadas. Os xogadores deben usar estes recursos para construír barcos, estender os seus dominios e construír novos agochos desde os que dominar o taboleiro. Este xogo é moi sinxelo á vez que entretido e potencia o enxeño, a estratexia, a capacidade de organización, de negociación e economía.

Recomendado a partir de 6 anos



CATAN (xogo máis popular do mundo)

Trátase dun xogo de estratexia, economía e negociación que se ambienta na illa de Catan, un espazo de terra limitado pero rico en recursos naturais. Os xogadores compiten por colonizar a illa desenvolvendo e estendendo os seus poboados.

Recomendado a partir de 10 anos



JENGA

A Jenga é un xogo de habilidade física e mental. Construído sobre a simple premisa de amontoar bloques, Jenga involucra a xogadores de todas as idades, de todas as culturas... Os xogadores se turnan para retirar un bloque dunha torre e equilíbralo na parte superior, creando unha estrutura máis alta e cada vez máis inestable a medida que avanza o xogo. Son partidas rápidas e entretidas nas que a presión e a habilidade óculo-manual desempeñarán un papel moi importante.

Recomendado para todas as idades xa que existen adaptacións para os máis pequenos/as



BELLAFLOR

Presentámosvos a Bellaflor, unha simpática ovella que colleita flores! Da súa man (ou da súa pezuña) xogaremos cos números e as cores. É un xogo sinxelo para primeiros xogadores, aprendemos a identificar as cores, familiarizarnos coas quendas, as normas e a toma de decisións.

Recomendado de 3 a 5 anos





XOGO LITTLE ACTION

Na selva unha chea de amigos espéranos para celebrar unha festa chea de divertidos desafíos. O crocodilo quere subirse encima do tigre, o guepardo quere sentar na túa cabeza e o tucán quere dar voltas ao teu redor, axudámoslles? Os máis pequenos desenvolven as súas habilidades de manipulación e destreza mentres xogan cos simpáticos animais que viven na selva de Little Action.

Recomendado de 2 a 5 anos

XOGOS INDIVIDUAIS

MAGIC MAGNETIC CUBE

Cada Magic Cube contén sete pezas 3D magnéticas e transparentes cunha estrutura distinta cada unha delas e tarxetas con 108 retos a construír. O Magic Cube exercita o cerebro e habilidades como: pensamento espacial, a creatividade e imaxinación, a capacidade de concentración e a axilidade mental.

Recomendado a partir de 3 anos

RUSH HOUR

ACTIVA A TÚA MENTE CO XOGO DE LÓXICA MÁIS VENDIDO NO MUNDO!

4 niveis de dificultade para que cada xogador avance ao seu ritmo. Xogo gañador de varios premios internacionais.

- Votado por pais como un dos 25 mellores xogos dos últimos 25 anos.
- Agudiza o razoamento secuencial e a planificación.
- 40 retos de principiante a experto.

Recomendado a partir de 8 anos (existen adaptacións para os máis cativos)

LUNAR LANDING

Un xogo de lóxica e resolución de problemas. Socorro! Estás de misión nunha afastada lúa. Os teus computadores rebeláronse e quedáches incomunicado fóra da túa nave ama de cría. Agora tes que utilizar os teus cinco leais asistentes robot para atopar a forma de volver á entrada de emerxencia da nave, ou quedarás incomunicado para sempre no espazo!

Recomendado a partir de 8 anos

OS TRES PORQUIÑOS

Poderás axudar aos tres porquiños a construír as súas casas e mantelos a salvo? Os Tres porquiños é un xogo de enxeño perfecto para iniciarse nos xogos de lóxica, xa que dispón de poucas pezas grandes e fáciles de manipular. Os nenos e nenas quedarán fascinados coas figuras dos porquiños e o lobo e ao ver como os porquiños entran nas casas e se asoman ás xanelas. Os retos dispoñen de distintos niveis de dificultade que aumentan progresivamente, facilitando o desenvolvemento do pensamento lóxico á vez que os máis pequenos afezan as súas habilidades manuais e de resolución de problemas.

Recomendado de 3 a 6 anos.