



2-5



5+



15'

## DATOS GENERALES

**Autor:** Paco Gomez  
**Ilustrador:** Amelia Sales  
**Componentes:** Tablero modular y tokens

**Mecánicas:** Memory, Animales

## DESCRIPCIÓN

En Ardillas del Bosque nos convertimos en pícaras ardillas que en un tablero modular ocultamos frutos para luego ir recojiéndolos intentando coger la mejor combinación de los mismos. Y por supuesto ayudándonos de los animales del bosque.

## DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** La atención, la toma de decisiones, la memoria.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego y turnos.

## CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos estaciones del año, parques naturales y protegidos.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia válida para alcanzar la victoria, gestionando la colocación de sus recursos (frutos).
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las fichas y comprensión de reglas de juego, teniendo en cuenta las distintas variables según el animal que aparezca.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad. Descripciones de lugares.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** En relación al trabajo del cálculo mental para el recuento de puntos al acabar la partida trabajamos las matemáticas de una manera divertida, así como el conteo de los diferentes frutos y elementos del juego. Además, las distintas estaciones del año, el clima o las distintas formas de relieve.

## ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Ardillas del Bosque es un divertido y sencillo juego de memoria y colocación de piezas donde la elaboración de una sencilla estrategia hace que el alumno/a marque un patrón que tendrá que llevar a la práctica.

Su temática ayuda mucho en este aspecto, ya que las ardillas y el conjunto de animales que conforman el juego es muy atractivo y puede ser una buena causa para trabajar los conceptos mencionados.

Podemos trabajar desde el área:

- De Matemáticas: conceptos tales el "ardillágono" (tablero modular adaptable según el número de jugadores. Suma y resta de puntuación.
- De Lengua: trabajamos descripciones de lugares; invención de narrativas; vocabulario.
- De ciencias: conceptos como tipos de relieve, estaciones del año, animales, cadena alimenticia, respeto al medio ambiente...

Es un juego muy susceptible de realizar actividades en el aula, además de incorporarlo a las distintas UDIs en función de los contenidos a trabajar.

