



2-4



6+



20'

DATOS GENERALES

Autor: Raúl López

Ilustrador: Alberto G. "Zaviev"

Componentes: Troquel-Puzzle, cartas y dados

Mecánicas: Gestión de dados

DESCRIPCIÓN

Storytelling es un juego que usa una mecánica de gestión de dados para partiendo de un minipuzzle de un huevo de dinosaurio, vamos retirando trozos de cascarón para ir sustituyéndolos por trozos del dino bebé. El primer jugador en completar un dino ganará.

DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** Ideal para la estimulación cognitiva debido a la formación de puzzle y gestión de dados.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, estructura espacio-temporal.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego. Frustración.

CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** El puzzle como juego que consiste en componer una figura o imagen (en este caso un huevo y un dinosaurio) de manera correcta.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia válida para alcanzar la victoria a través de la gestión de los dados y estrategia.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de los dados y las fichas del puzzle, además de comprensión de reglas de juego. Capacidad de relacionar distintas variables.
- **Competencia comunicación lingüística:** Usando los diversos intercambios comunicativos con la gestión de cada turno.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** Los dinosaurios. La prehistoria. Animales ovíparos.
- **Competencia social y cívica:** Consciencia del cuidado del medio ambiente y el NO al maltrato animal. Respeto a los animales. Juego en grupo.

ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Babydino es un juego muy propenso a la actividad en el aula, debido a su temática, su puesta en escena y su mecánica sencilla.

Con Babydino podemos trabajar:

- Aspectos de ciencias tales como los animales vertebrados, las plantas, el ecosistema, los animales ovíparos...
- Aspectos de plástica tales como los colores fríos y cálidos. El puzzle
- Aspectos de matemáticas tales como los números cardinales, el cálculo mental o las figuras geométricas.
- Aspectos de lenguas extranjeras tales como el vocabulario, partes del cuerpo, los dinosaurios...
- Aspectos de lengua tales como descripciones de animales, de lugares. Creación de poemas, redacciones...
- La gestión de dados y la toma de decisiones, junto con un poquito de interacción entre jugadores hace de Babydino un juego muy recomendable para incluir como recurso en nuestras UDIs.

