



2-4



5+



20'



DATOS GENERALES

Autor: Manu Sánchez

Ilustrador: Alberto G. "Zaviev"

Componentes: Cartas tamaño tarot.

Mecánicas: Colección de set, memory y velocidad visual.

DESCRIPCIÓN

El Castillo del Terror es un juego terroríficamente divertido para todas las edades que contiene 62 cartas grandes entre personajes, objetos y monstruos.

Ilustraciones de gran calidad.

DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** la atención, la toma de decisiones, el cálculo mental, gestión de cartas
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego

CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos de monstruos clásicos, válidos para trabajar el contenido de Halloween en áreas extranjeras.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia válida para alcanzar la victoria, gestionando los recursos.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de la cartas y comprensión de reglas de juego.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad.
- **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 objetos del juego.

ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Partimos de la base que El Castillo del Terror es un juego sencillo con alguna interacción muy útil a la hora de llevarlo tanto al aula ordinaria como al aula de PT, específica o AL. Su temática ayuda mucho en este aspecto, ya que los monstruos clásicos y el hecho de que sea un grupo de niños/as los encargados de cazarlos dentro de un castillo, hace que el juego se pueda adaptar muy fácilmente a un proceso de gamificación que podemos llevar a cabo en nuestro aula.

Podemos trabajar desde el área de Matemáticas conceptos tales como las unidades y la decenas, la suma, los grupos de números e incluso las figuras geométricas, incluyendo aspectos del juego en la tarea diaria de clase en la resolución de problemas y actividades. Además, su narrativa, se hace indispensable para trabajar la lectura comprensiva así como el texto narrativo.

En diferentes áreas, podemos incluirlo con actividades puntuales para lenguas extranjeras (aplicando expresiones y vocabulario), ed. Artística (plástica con colores cálidos y fríos y efectos sonoros de terror y suspense).

Disponemos de un cuadernillo tipo de actividades relacionadas con El Castillo del Terror para aplicar en el aula en la web.

