



DATOS GENERALES

Autor: Juan C. Ruiz
 Ilustrador: Pako Ávila
 Componentes: Cartas
 Mecánicas: Colección de set

DESCRIPCIÓN

RAINBOW es un juego sencillo para los más pequeños, que consiste en formar el arcoíris con los 7 colores o las 7 letras que forman la palabra Rainbow. Con la influencia de las cartas de clima que generan interacción.

DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** la atención, la toma de decisiones, gestión de cartas.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial en orden. Distribución de las cartas en tu "cielo"
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego. Juego colaborativo.

CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos divertidos para los niños tales como la formación del arcoíris.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de una estrategia válida para alcanzar la victoria, gestionando los recursos y la colocación de las cartas.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de la cartas y comprensión de reglas de juego. Capacidad de tomar decisiones sobre la marcha.
- **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 a los números ordinales para la colocación de las distintas cartas y colores en su lugar. La formación del arcoíris, así como los elementos intervinientes son elementos fundamentales.

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 el arcoíris es un tema muy atractivo para trabajar en el aula en diferentes áreas:

- Para el área de matemáticas, los conceptos de orden, delante y detrás y el conteo de cartas son posibilidades.
- Para el área de lengua, podemos trabajar pequeñas descripciones, redacciones y vocabulario relativo a la temática.
- Para el área de ciencias, el hecho de la formación del arcoíris, los fenómenos atmosféricos, los recursos renovables o el ciclo del agua son aspectos muy susceptibles de empleo.
- Para el área de educación artística, en plástica trabajamos los colores del arcoíris, los colores fríos y cálidos, el día, la noche... y respecto a música, son innumerables las canciones infantiles relacionadas con esta temática que podemos trabajar, así como la asignación de una célula rítmica para cada color y así poder crear ritmos sencillos.

En la web disponemos de una versión print & play para trabajar las emociones y de otra versión para trabajar la escala musical y los elementos básicos del lenguaje musical.

