



## DATOS GENERALES

**Autor:** José A. Díaz  
**Ilustrador:** Cristina Frías  
**Componentes:** Tablero, cartas, dado y tokens  
**Mecánicas:** Carrera, Interacción

## DESCRIPCIÓN

Conviértete en una de las mascotas de la casa y participa en una divertida y frenética carrera para alcanzar la nevera. Coloca trampas, cierra puertas, usa atajos.... Interacción y risas se juntan en este divertido juego para toda la familia.

## DESARROLLO DE HABILIDADES

- **Cognitivas:** La atención, razonamiento, asociación de conceptos y acontecimientos.
- **Psicomotor:** Motricidad fina, colocación espacial, lateralidad.
- **Afectivas:** Interacción con los jugadores. Juego en grupo. Respeto de reglas de juego y turnos, tolerancia a la frustración, diversión.

## CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia conciencia y expresiones culturales:** Está relacionado con aspectos referente al cuidado del medio ambiente, animales, hogar y espacio social. Relaciones sociales.
- **Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Indagación al desarrollo de estrategias mentales para alcanzar la victoria y establecer trampas y emboscadas a los rivales, realizando agrupamientos mentales y operaciones básicas.
- **Competencia para aprender a aprender:** Reflexión en procesos de la manipulación de las cartas, dado y fichas y comprensión de reglas de juego, teniendo en cuenta las distintas variables que van apareciendo con respecto al desarrollo del juego.
- **Competencia comunicación lingüística:** Promovemos riqueza de intercambios comunicativos entre los jugadores, desarrollo de historia del juego y vocabulario adecuado a la edad. Descripciones de animales, objetos y lugares. Vocabulario.
- **Competencia matemática y ciencia y tecnología:** En relación al trabajo del cálculo mental para el recuento de casillas con el dado. Polígonos, rectas, planos, escala y simetrías. Además, las distintas estaciones del año, el clima o las distintas formas de relieve.

## ORIENTACIÓN Y APLICACIÓN EN EL AULA

Nos encontramos con un divertido juego de carreras hacia la cocina, con una temática muy divertida, estrategia y gestión de cartas y alguna que otra trampita.

Es un juego muy adaptable al aula de una manera global, pudiendo trabajar muchos contenidos simultáneamente.

Podemos trabajar desde el área:

- De Matemáticas: podemos trabajar el plano, sus dimensiones, la escala, la proporcionalidad, el área, perímetro, simetría. El tablero es una fuente inagotable de actividades.
- De Lengua: trabajamos descripciones de lugares (la casa, las habitaciones, jardín...) y animales. Vocabulario específico. Relatos relacionados con una trama de la aventura: escribimos una historia usando los personajes, cuyo argumento se basa en la disparatada noche que se quedan solos en casa; aplicamos estructura de introducción, nudo y desenlace.
- De ciencias: animales, distintos tipos de materiales, contaminación acústica, alimentación saludable, energía...
- Ed. Física: podemos trabajar el juego en vivo, con diferentes roles y colocación. Establecemos distintos escenarios en el patio, con delimitando las habitaciones, las casillas con aros y las cartas con algunas habilidades para desarrollar una estrategia sencilla. Lateralidad, dirección. Posición.

