



SEMINARIO:
EL ABJ JUEGA EN NUESTRAS AULAS

NOMBRE DEL JUEGO: FANTASMA BLITZ

ETAPA Desde 8 años

TIEMPO	15'-20'
JUGADORES	2-8

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES

<input checked="" type="checkbox"/> Lenguaje	<input type="checkbox"/> Razonamiento
<input checked="" type="checkbox"/> Atención	<input checked="" type="checkbox"/> Psicomotricidad
<input type="checkbox"/> Memoria	<input type="checkbox"/> Cálculo
<input checked="" type="checkbox"/> Visopercepción	<input checked="" type="checkbox"/> Funciones ejecutivas
<input checked="" type="checkbox"/> Organización espacial procesamiento	<input checked="" type="checkbox"/> Velocidad de

COMPETENCIAS

<input type="checkbox"/> Lingüística
<input type="checkbox"/> Matemáticas y c. básicas en ciencia
<input type="checkbox"/> Digital
<input checked="" type="checkbox"/> Aprender a aprender
<input checked="" type="checkbox"/> Sociales y cívicas
<input checked="" type="checkbox"/> Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
<input checked="" type="checkbox"/> Conciencia y expresiones culturales

ADAPTACIÓN REALIZADA

Las normas del juego real las puedes ver [AQUÍ](#)

Las variantes propuestas al juego son:

1. Para los más pequeños o participantes con discapacidad intelectual:
 - a. Fase 1: solo coger las cartas que coinciden con los objetos.
 - b. Fase 2: Solo coger las cartas que NO coinciden con los objetos.
2. Para más mayores o participantes especializados en fases anteriores, mezclar todas las cartas de las variantes anteriores.
3. En vez de coger el objeto, decir en voz alta el nombre del objeto deseado.
4. Psicomotricidad/Educación Física: juego de velocidad con las cartas y fichas en gran tamaño. Las normas son similares a las del juego real: El jugador más rápido en coger el objeto correcto será el ganador. El juego consta de 5 objetos: silla roja, fantasma blanco, ratón gris, libro azul y botella verde. Se van sacando cartas y el primer jugador de cada equipo la mira y sale corriendo, el primero que toque el objeto se llevará un punto.

Cuando en la carta aparezca un objeto igual (del mismo color y forma) ese será el correcto. Si por el contrario, no aparece nada que coincida en color ni en forma, se deberá coger el que no coincida en ninguno de estos dos atributos.

Ejemplo en este vídeo: https://www.youtube.com/watch?time_continue=27&v=-nURs16L_RE&feature=emb_logo