

Cuando jugamos alrededor de un tablero nos escuchamos y nos expresamos. Es necesario, también, que analicemos y planifiquemos diferentes estrategias. Algunas veces, debemos adaptarnos a unas normas fijas y otras conseguimos sorprender. Y, por supuesto, no nos queda más remedio que aprender a ganar y a perder. Todas esas habilidades tan valiosas para la vida se desarrollan y aprenden jugando.

Jugar no es sólo cosa de la infancia. Es una actividad placentera, apta y necesaria para cualquier etapa de la vida. Jugar con personas de diferente edad ayuda a empatizar con diferentes estilos de sentir y pensar, y mejora los vínculos intergeneracionales. Juguemos, pues, en familia y sintámonos libres para cambiar reglas. Casi cualquier juego de mesa contiene infinitas experiencias posibles, pero va a ser necesario que una persona adulta asuma el rol de presentar y explicar, mediar y facilitar. El primer objetivo es siempre disfrutar. La oportunidad para dialogar, comentar, analizar y valorar la experiencia de juego es un regalo que viene añadido.

Esta pequeña guía contiene un puñado de juegos que, además de ser estimulantes y divertidos, ayudan a desarrollar diferentes capacidades que encontrarás señaladas, al lado de cada juego, en forma de icono. En realidad, cada uno de estos juegos contiene casi todas las bondades de todos iconos. Hemos elegido entonces, para cada caso, sólo los iconos que muestran las capacidades que más claramente se le asocian.

Más información: [https://bit.ly/JUGAR\\_creceryconvivir](https://bit.ly/JUGAR_creceryconvivir)



orientación  
educativa  
EQUIPOS

## Guía de juegos de mesa para todas las familias

# JUGAR, CRECER Y CONVIVIR



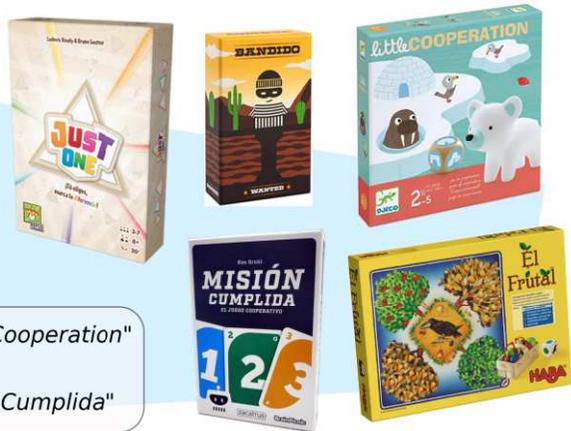
Los juegos de mesa modernos nos permiten estrechar los vínculos afectivos en la familia, ya que es una actividad conjunta y placentera, mejora aspectos intelectuales y aprovechable para conocernos y mejorar nuestras relaciones sociales



orientación  
educativa



orientación  
educativa  
EQUIPOS



Desde 3 años: "El Frutal", "Little Cooperation"  
 Desde 5 años: "Bandido"  
 Desde 8 años: "Just one", "Misión Cumplida"



Desde 4 años: "Abejitas Zum Zum"  
 Desde 5 años: "Dobble"  
 Desde 6 años: "Vaya tomate"  
 Desde 8 años: "Fantasma Blitz"



Desde 7 años: "Dixit", "Ikonikus"  
 Desde 10 años: "Doodle Rush"



Desde 4 años: "La Baraja Mutante"  
 Desde 7 años: "Animazoo"  
 Desde 8 años: "Piko Piko", "Isla Calavera",  
 "El Rey de los Dados", "La Viña", "NMBR9",  
 "Kingdomino", "Coloretto"



Desde 5 años: "Rhino Hero"  
 Desde 6 años: "Topito"  
 Desde 8 años: "Virus", "Port Royal"



Desde 6 años: "El Castillo del Terror"  
 Desde 8 años: "Draftosaurus", "Sushi Go!",  
 "Reinas durmientes"

**Inteligencia emocional**  
 Reconocer que las emociones interactúan con nuestro pensamiento y conducta.

**Cooperación**  
 Trabajar en equipo para lograr el mismo objetivo.

**Planificación y toma de decisiones**  
 Idear, organizar y decidir las estrategias a realizar.

**Atención y Memoria**  
 Escuchar, estar atento y recordar.

**Flexibilidad cognitiva y creatividad**  
 Adaptarse a situaciones cambiantes e idear nuevas respuestas.

**Comunicación**  
 Utilizar distintas formas de expresión para entendernos.

**Tolerancia a la frustración y autocontrol**  
 Aprender a controlar nuestros pensamientos y acciones.

**Cálculo**  
 Realizar distintas operaciones matemáticas.