

## Ficha Técnica Docente

# FANTASMA BLITZ



**Tipo de Juego:**  
Competitivo / Rapidez / Cartas



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

Uno de los jugadores revela la carta superior de la baraja, de tal manera que quede visible para todos. Los jugadores deben intentar tomar el objeto que coincida en su forma y color con el mostrado en la carta. Si no hay objeto que cumpla los requisitos, los jugadores deben tomar el que ni se muestre en la carta, ni comparta color con ninguno de los objetos que aparezcan en ella.

**Edad sugerida:** Desde 8 años

**Tiempo de juego aproximado:** 15 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 8

**Nivel de Dificultad:** Inicial



**IDPS\*:** Clima de convivencia escolar.

**Asignaturas Sugeridas:** Orientación.

**Ámbitos Sugeridos:** Plan de Convivencia Escolar - Inclusión y Programa de Integración Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	RECORDAR	X	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	X
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR	X	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	X
EMPATÍA		CREAR		—	

\*IDPS: Indicadores de Desarrollo Personal y Social evaluados en la prueba Simce.

(La información aquí entregada corresponde a orientaciones y sugerencias otorgadas por Observatorio del Juego)