

Ficha Técnica Docente

CHICKYBOOM



Tipo de Juego:

Competitivo / Equilibrio / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Los pollos están posados tranquilamente en su tablero de colores, pero si uno decide moverse... ¡el tablero empieza a inclinarse! Toma cuantos más pollos, balas de paja y ruedas de auto como puedas antes de que el tablero se venga abajo. Un juego de equilibrio, risas y diversión donde todo el gallinero dice ¡Chickyboom!

Edad sugerida: Desde 4 años

Tiempo de juego aproximado: 10 minutos

N° de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad: Medio



IDPS*: Clima de convivencia escolar – Participación y formación ciudadana

Asignaturas Sugeridas: Orientación - Matemática

Ámbitos Sugeridos: Plan de Convivencia Escolar – Programa de Formación Ciudadana

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	RECORDAR		CONCIENCIA DE SÍ MISMO	X
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER		AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR		CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
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)