

## Ficha Técnica Docente FANTASMA BLITZ: ¡MENUDO SUSTO!



**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:** Medio



**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)