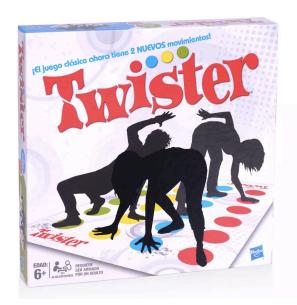


## Ficha Técnica Docente TWISTER



**Tipo de Juego:**Competitivo / Destreza motriz / Objetos



## **Descripción General**

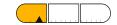
Twister es un juego que requiere destreza física y coordinación motora. Cada participante debe colocar el pie o mano en el círculo de color que le indique la ruleta. Ninguno de los jugadores puede tener las manos o los pies en el mismo círculo que otro. El juego consiste en mantenerse en pie, a pesar de las posturas incómodas que se deban adoptar. Si una persona se cae, o si su codo o rodilla toca el tablero del juego, es eliminada.

Edad sugerida: Desde 4 años

**Tiempo de juego aproximado:** 15 minutos (adaptable)

N° de jugadores: 2 - 5

Nivel de Dificultad: Inicial



IDPS\*: Clima de convivencia escolar

Asignaturas Sugeridas: Orientación

Ámbitos Sugeridos: Plan de Convivencia Escolar

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

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