

Ficha Técnica Docente

# POLILLA TRAMPOSA



## Tipo de Juego:

Competitivo / Destreza motriz /  
Cartas



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

En este original juego, las trampas no sólo no están prohibidas, sino que probablemente estarás obligado a hacerlas para ganar. Cada jugador recibe una mano de ocho cartas y gana el primero que consigue deshacerse de ellas. Por desgracia, algunas de ellas no pueden descartarse de forma normal y los jugadores deben buscar sistemas “alternativos” para librarse de ellas.

**Edad sugerida:** Desde 7 años

**Tiempo de juego aproximado:** 20 minutos

**Nº de jugadores:** 2 – 5

**Nivel de Dificultad:** Inicial



**IDPS\*:** Autoestima académica y motivación escolar-  
Clima de convivencia escolar

**Asignaturas Sugeridas:** Orientación

**Ámbitos Sugeridos:** Plan de Convivencia Escolar

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