

Ficha Técnica Docente

SUSHI GO!



Tipo de Juego:

Competitivo / Gestión de Recursos –
Memoria / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Sushi Go! es un divertido y rápido juego de cartas en el que los jugadores tratan de comer el menú perfecto de su comida favorita. Para ello, deberán combinar las cartas de la mejor forma posible, pero el problema es que las cartas circulan a toda velocidad por la mesa y en cada turno sólo se puede jugar una carta, tras lo cual las cartas cambian de mano.

Edad sugerida: Desde 8 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

Nº de jugadores: 2 – 5

Nivel de Dificultad: Medio



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar-
Clima de convivencia escolar - Participación y
formación ciudadana

Asignaturas Sugeridas: Matemática – 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	
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	X
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)