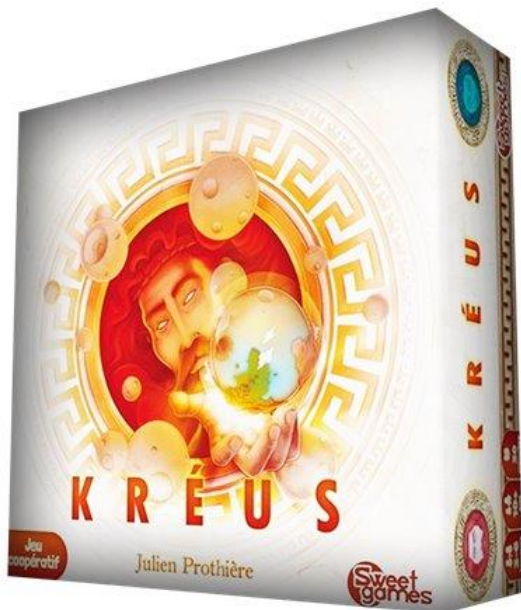


Ficha Técnica Docente

KRÉUS



Tipo de Juego:

Cooperativo / Gestión de Recursos /
Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Kréus nos sitúa dentro de la mitología griega, en donde como titanes, debemos de reconstruir nuestro planeta. Mediante la colaboración entre los jugadores y los elementos correctos se irán creando y desarrollando la base de este nuevo planeta. Empleando una buena coordinación y estrategia entre titanes estos se podrán librar de la furia de Urano, su padre, pero todo siempre en silencio, para no ser descubiertos.

Edad sugerida: Desde 10 años

Tiempo de juego aproximado: 30 minutos

N° de jugadores: 3 – 6

Nivel de Dificultad: 

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

Asignaturas Sugeridas: Orientación - Historia, geografía y ciencias sociales – Ciencias Naturales

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

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	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO	X	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)