



Sushi go!



Co-funded by the European Union

Competencia clave: *Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería*

Habilidades blandas: *Autocontrol, pensamiento abstracto, organización y planificación, toma de decisiones y capacidad de deducción*



Editorial
Recomendación

2 - 5
4 - 5



15 min
20 min



8+
2º - 6º

Variantes y/o pasos

- ★ Es importante explicar cómo puntuar cada carta con diferentes ejemplos al inicio del juego.
- ★ Una opción puede ser preparar algunas cartas sobre la mesa como si hubiera terminado una ronda de tres jugadores. Luego, pida a los estudiantes que calculen la puntuación de cada jugador.
- ★ Para reforzar la competencia matemática, es interesante después del juego pedir a cada alumno que cuente los puntos de todos los jugadores. Esto se debe hacer en silencio y luego se debe comprobar.

Adaptaciones para necesidades especiales

- Para estudiantes con necesidades especiales podemos retirar algunas tarjetas: Wasabi y palitos. Luego también, Sashimi y Gyoza.
- Para ayudar en el cálculo de la puntuación final, permita que los estudiantes utilicen lápiz y papel.

Reflexión

¿Qué cartas crees que son más complicadas de puntuar? ¿Cuáles son menos complicados? ¿Cuál fue la parte más difícil en la toma de decisiones? ¿Puedes relacionar este juego de mesa con algún tema? ¿Cómo? ¿Por qué?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria



	1%	3%	10%	86%
¿Jugarías de nuevo?	1%	3%	10%	86%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	4%	7%	24%	64%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	10%	5%	18%	67%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	5%	17%	28%	50%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	19%	10%	21%	50%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	16%	10%	23%	50%