|  |
| --- |
| **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** CUÁNTAS COLOREO |
| **EDAD A LA QUE VA DIRIGIDA:** 3, 4 Y 5 AÑOS |
| **MATERIAL UTILIZADO:** Un dado, lápices de colorear y un soporte como el del modelo con diez casillas. C:\Users\Maose\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\20170530_192748.jpg C:\Users\Maose\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\20170530_192731.jpg |
| **CÓMO SE JUEGA:*** Los participantes tiran el dado por turnos.
* Por cada tirada han de colorear de un mismo color tantas casillas como puntos marque el dado.
* En la siguiente tirada cambian de color.
* Gana quien antes llegue al final de la pista.
* Durante el juego deben ir verbalizando qué número o números necesitan sacar para llegar los primeros a la meta, cuántas casillas les quedan, quién va ganando…
* Cuando terminan, expresan oralmente o por escrito la descomposición del número de casillas de la pista.
* Posibles consignas:

1.- Tienes que colorear tantas casillas como puntos te salgan en el dado. Quien llegue primero al final, gana.2.- ¿Qué número (o números) podrían salirte para ganar?3.- Escribe contando los cuadraditos de cada color el número que te ha salido en cada tirada. ¿Cuántos números te han salido? ¿Qué vale su suma en total?4.- ¿Tu amigo tiene coloreados los mismos cuadraditos que tú? Mira qué números le han salido. ¿Son los mismos que los tuyos?5.- ¿Cuántas veces has tirado el dado para colorear? |
| **POSIBLES VARIABLES SEGÚN NIVEL:*** Número de dados que se tiran cada vez (un dado, o dos dados)
* Dominio numérico del dado: puntos que figuran en la cara del dado: del 1 al 6, o bien del 1 al 4, o sólo con el 2, 3, 5 (repitiendo caras con el mismo número).
* Operaciones entre los dados: si la propuesta es sumar las cantidades de los dos dados (que se tiran).
* Tipo de dados. De puntitos, de cifras.
* Número total de casillas de la pista.
 |
| **QUÉ OBSERVAMOS:*** Colorea tantas casillas como puntos le indica el dado.
* Anticipa el número de casillas que le faltan para completar la pista antes de una o más tiradas.
* Anticipa el número de tiradas que necesita para llegar a la meta.
* Descompone el número total de casillas en el conjuntos de los resultados de sus tiradas, oralmente y/o por escrito como una suma indicada.
* Comprar sus resultados con los de sus compañeros.
* Suma o resta las cantidades de puntos obtenidos en los dados.
* Guarda el turno.
* Acepta la suerte sin enfadarse.
* Interpreta correctamente, en la tabla de doble entrada, los resultados obtenidos en cada tirada por todos los participantes en el juego.
 |