|  |
| --- |
| **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. |