

NOMBRE O TÍTULO DE LA ACTIVIDAD O JUEGO	QUITAR Y PONES
---	----------------

NÚMERO DE PARTICIPANTES	PREFERIBLEMENTE GRUPOS DE 6. TODOS DEBEN PARTICIPAR
MATERIALES	DADO GRANDE DE GOMA ESPUMA, BASOS, DE PLÁSTICO Y DEPRESORES, FOLIO Y LAPIZ
LUGAR	CUALQUIER LUGAR
TIEMPO APROXIMADO	30 MINUTOS
FUENTES	PROPIAS
A QUÉ MOMENTO DEL PROCESO PUEDE ASOCIARSE	CONSTRUCCIÓN DEL NÚMERO
RECOMENDADO PARA EL NIVEL:	INFANTIL DE 3, 4, 5 AÑOS Y PRIMER CICLO SEGUN LA DIFICULTAD QUE VAYAMOS FIJANDO
DESCRIPCIÓN	<p><b>Primer nivel</b>  Un grupo lanza el dado( tod@s participan).  Otro grupo) dicen que numero salió, lo busca en la tabla numérica y coloca en el vaso tantos depresores como indica el número.</p> <p><b>Nivel más avanzado</b>  Sumando o restamos al número que ha salido, uno , dos, cinco... etc. según la evolución del grupo. (contar hacia delante o atrás)  Añadir decenas, centenas. según el nivel con el que trabajemos.  Realizar diferentes operaciones de cálculo sobre el número que salió esta lo presenta con el símbolo correspondiente en la tabla numérica  Estas consignas deben anunciarse con los signos o símbolos correspondientes mas, menos, cuadrado para la centena, circulo para la decena, etc.  Representar , según el momento en que nos encontramos en la pizarra, folio , o con palillos.</p>

--	--