TARJETAS CANTIDAD:

Necesitamos las tarjetas de cantidad y elementos que se puedan contar (botones, tapones, caramelos, etc.)

Actividad:

Las hojas se colocarán encima de una mesa: una hoja en cada mesa. Estas mesas se dispondrán en una zona de la clase y en el otro extremo se pondrán otras mesas con los elementos que tengamos (por ejemplo botones y caramelos, una mesa para cada). El niño tendría que retener la cantidad, dirigirse al otro lado del aula y coger, un caramelo poniéndolo en correspondencia con el círculo de la tarjeta. El objetivo consiste en traer tantos caramelos como círculos vea, y sólo esos; lo que quiere decir que al niño, ni le pueden sobrar, ni le pueden faltar caramelos. De ser así, tendría que empezar de nuevo. Si acertase tendría que hacer lo mismo con los botones, y eso, jugando con todas y cada una de las mesas donde haya hojas de representación de cantidad mediante círculos.

Para la explicación del juego, será mejor no dar indicaciones y realizar el juego frente a los niños. Cogeremos un caramelo y lo ponemos en correspondencia con el círculo. A continuación le enseñamos las manos para que vea que no hay en ellas caramelo alguno. Haremos lo mismo con el botón. Dialogaremos con el niño para que nos diga a qué jugamos; ¿a qué juego yo?. Supongamos que nos dice: “a poner”. Seguimos el juego con dos círculos y actuaremos de la misma forma: ¿a qué juego yo?. A continuación, el profesor jugará mal intencionadamente: tomará un caramelo y solo uno, jugando con una hoja de dos círculos. Dialogará con el niño: ¿he jugado ahora “a poner”? el niño contestará que no o que sí (si dice que sí aun no ha percibido que hay que poner “tantos como”). Si contesta que no, cogeremos ahora más caramelos de los necesarios, volviéndonos a equivocar, y enseñaremos las manos, ahora con al menos un caramelo. Volvemos a preguntar, si el niño dice que no, podemos asegurar que ha entendido que hay que poner “tantos como” y solo esos. Ahora están preparados para jugar.



