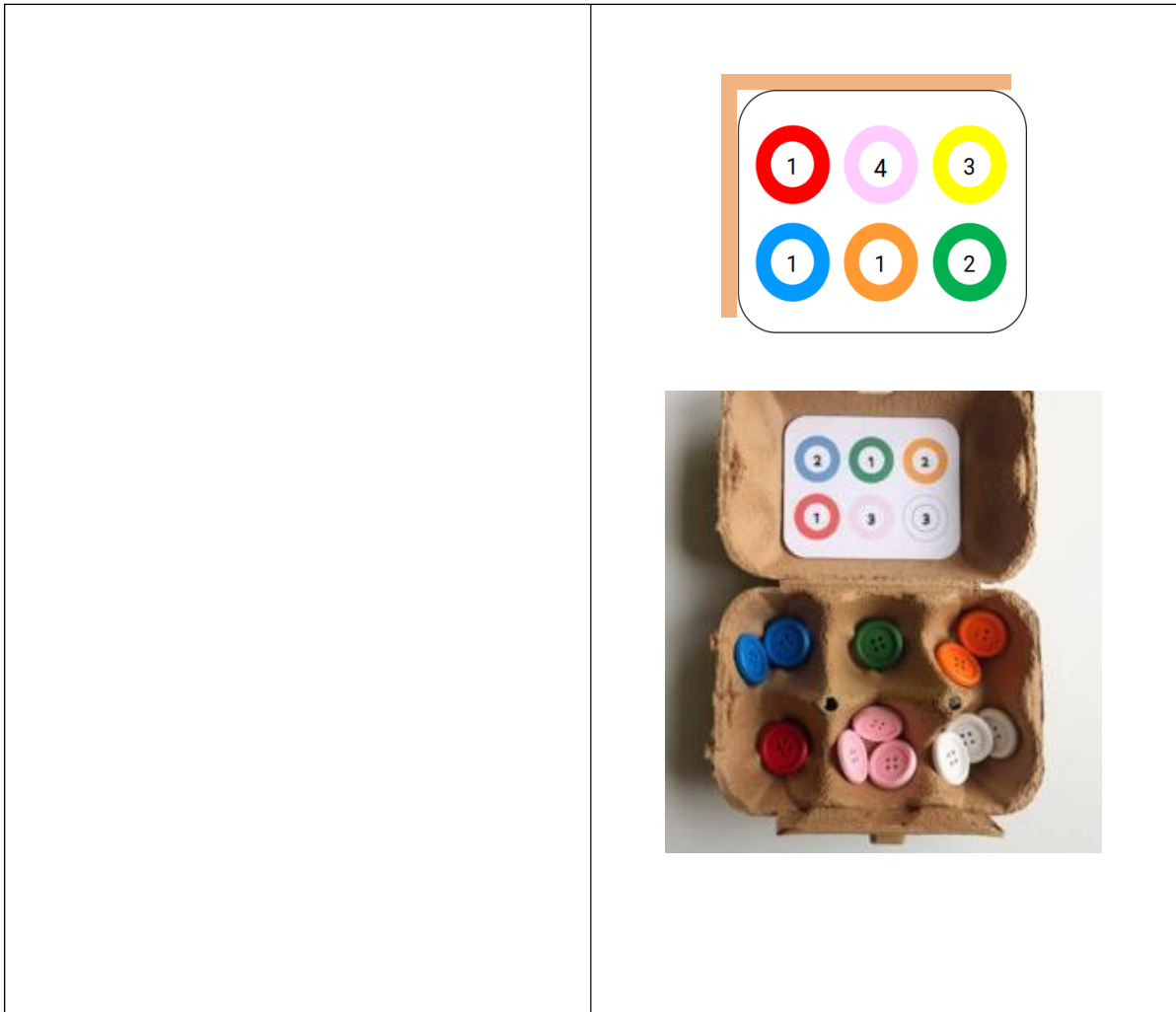


FICHA JUEGO MATEMÁTICO

NOMBRE DEL JUEGO	NÚMERO DE JUGADORES	EDAD RECOMENDADA
"SPEED COLOR"	De 2 a 6 jugadores	De 3 a 5 años
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none">✓ Mejorar la localización espacial (arriba/abajo, delante/detrás...), pero también podemos utilizarlos en otras actividades relacionadas con el conteo, la numeración, la asociación del número con su grafía... en sus distintas variantes según la edad.✓ Trabajar la atención y la concentración.		
MATERIAL <ul style="list-style-type: none">✚ Hueveras o cubiteras.✚ Plantillas plastificadas de la serie a copiar.✚ Pompones de colores o pelotas de colores.✚ Timbres o silbatos individuales.		
DESARROLLO <p>Es un juego competitivo en el que cada jugador debe copiar el modelo de la plantilla en su "campo de juego", por detrás el otro jugador tiene la misma plantilla.</p> <p>Quien antes la complete de forma correcta se lleva un punto, se puede poner un timbre y quien acabe que lo pulse en señal de que ha terminado.</p> <p>Si se comprueba que ha fallado se continúa con la misma plantilla hasta que alguien la realice correctamente.</p> <p>Se puede adaptar la dificultad del juego dependiendo de la edad y del número de jugadores, añadiendo más elementos o más jugadores.</p>	DIBUJO O ESQUEMA DE DESARROLLO  <p>El diagrama muestra un campo de juego rectangular con una plantilla de 10 huecos (2 filas de 5). Los huecos están ocupados por pompones de colores: la fila superior tiene rojo, verde, rojo, verde, rojo; la fila inferior tiene azul, amarillo, azul, amarillo, azul. Debajo se muestra una cubitera roja con pompones de colores (amarillos y verdes) y varias plantillas plastificadas con diferentes patrones de colores.</p>	



OBSERVACIONES

SOBRE EL JUEGO ORIGINAL

EDAD: a partir de 6 años

El juego original puede ser parecido al "Speed Cups" que se juega con vasitos de colores y debes crear la serie a partir de una imagen con distintas figuras asociadas a un color y en una posición determinada, jugando con distintas orientaciones.



VARIANTES

EDAD: dependiendo nivel

El juego variante, para edades superiores, sería usar grafías de los distintos números en cada lugar y colocar el número de bolitas o pompones que marca la serie.

OTROS COMENTARIOS

Propuesta didáctica

En la lógica, los niños y las niñas se inician en el reconocimiento y la ordenación de atributos del material lógico del que disponen, así como en el mundo de las seriaciones.

- **Objetivos o descripción de los contenidos que los alumnos deben alcanzar.**

Ordenar correctamente series lógicas pertenecientes a un solo ítem. Colores.

- **Temporalización.**

Dicho juego puede aplicarse durante el segundo y tercer trimestre dentro del bloque de Lógica para afianzar los contenidos de manera lúdica.

- **Materiales.**

Hueveras o cubiteras.

Plantillas plastificadas de la serie a copiar.

Pompones de colores o pelotas de colores.

Timbres o silbatos individuales.

- **Dificultades.**

Se pueden crear conflictos si la actividad se hace en gran grupo; para ellos y para la mejora de aquellos alumnos que tengan mayor dificultad a la hora de resolverlo, se deberá trabajar en parejas para conseguir que los distintos ritmos de aprendizaje empleen el tiempo que sea necesario.

- **Evaluación.**

Mediante observación directa, se tendrá en cuenta la forma de realizar la serie, el orden y la concentración.