

ANEXO DE ACTIVIDADES ABN

COMPARACIONES

Se crea un modelo en el aro del centro. Otro niño crea un modelo con más cosas y otro con menos. Se compara más que yo menos que yo. Si ya saben contar, se cuentan las piezas.



CONJUNTOS

El maestro hace un conjunto con objetos. Los niños tienen que hacer el mismo conjunto en su plato poniendo tapones, o un conjunto con una pieza más o una pieza menos, más grande que mi conjunto, igual o más pequeño que mi conjunto, etc.



HUEVERA Y ABALORIOS

Los alumnos/as van colocando tantas bolitas como les pide el número escrito en la huevera. Después colocan dentro la carta con el número correspondiente.

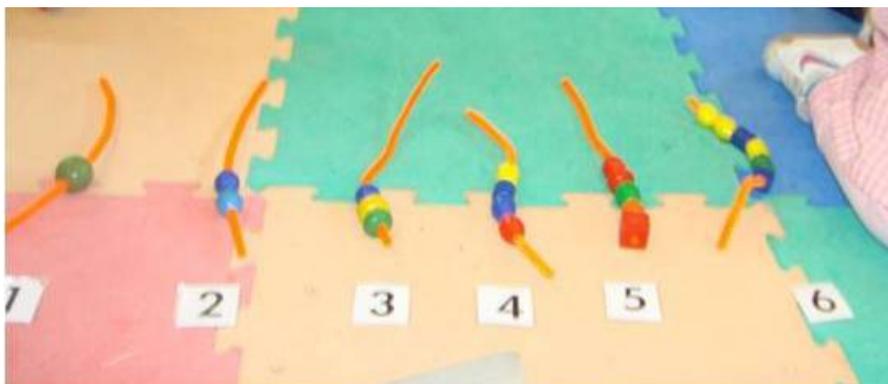


CULEBRILLAS

Objetivo colocar las cuentas correspondientes a cada número y colocarlas en orden.

Variantes:

- Se dan las cuerdas montadas desordenadas y las tienen que asociar al número correspondiente y ordenar de mayor a menor o viceversa.
- Se da una cuerda con un conjunto y van poniendo un conjunto con un objeto más y con un objeto menos.
- Una vez se han formado las "culebras" hacer sumas con ellas.



CREA NÚMEROS

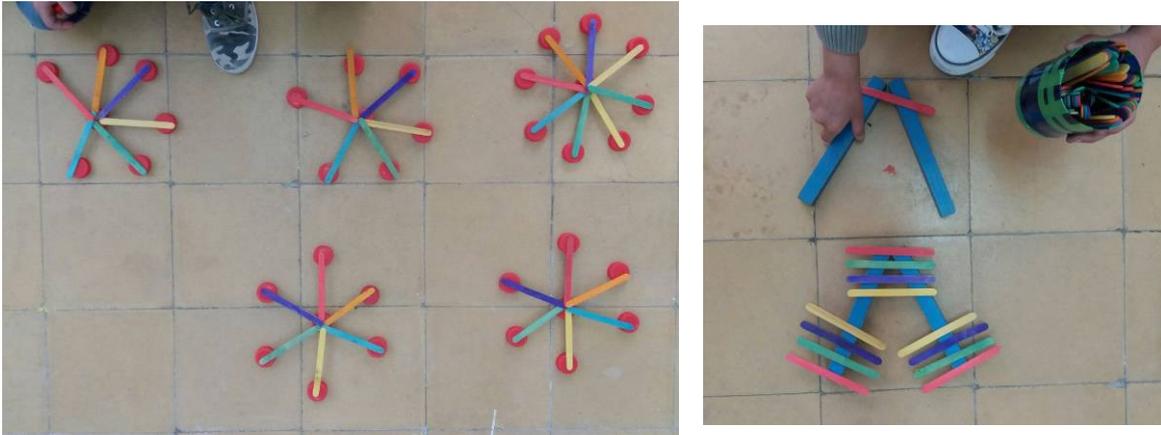
Se sacan unos números y los niños ponen los tapones que forman ese número o viceversa, se sacan primero los tapones y los niños asocian el número de goma eva. Se pueden hacer comparaciones, ordenaciones, etc. Por ejemplo colócate en el aro que tiene más, en el que tiene menos, etc.



SERIES

El maestro o un alumno crea un modelo que hay que imitar. Se puede hacer con distintos tipos de materiales, depresores, tapones, muñecos, pompones, etc.





FIGURAS GEOMÉTRICAS CON DEPRESORES



PINGÜINOS GORDINFLONES

Materiales:

- Pingüinos.
- Peces de plástico, o galletas con forma de pez o tarjetas con la imagen de los peces.
- Tarjetas con números, o números de plástico, o cosas similares que indiquen cantidades.

Se trata de asociar cantidades representadas en distintos soportes. El objetivo es poner en el pingüino el número de peces correspondiente a la cantidad que marca el número que hemos escogido, la mano con los dedos extendidos, la tarjeta de puntos o el conjunto elegido.

Una vez tenemos los pingüinos, peces y tarjetas ordenados, se puede comparar, quién tiene más, quién tiene menos, cuántos más, cuántos menos.

Ordenar de mayor a menor y viceversa y todas las variantes que se nos ocurran.

Otros ejemplos: Haz un pingüino que se coma los mismos peces que el mío, que coma más, que coma menos, que coma muchos, que coma pocos. Si mi pingüino se ha comido tres peces, ¿cuántos más se tiene que comer para que en su tripa haya 10?

También podemos hacer problemas. Por ejemplo: Si hay 10 peces y el pingüino se come 4 ¿Cuántos quedan?



LA PECERA:

Objetivo: Colocar en la pecera el número de peces correspondiente a la cantidad que marca el número, la mano o la tarjeta de puntos.

Después comparar quién tiene más, quién tiene menos, cuántos más cuántos menos, haz una pecera en la que naden los mismos peces que en la mía, que naden más, que naden menos, que naden muchos, pocos, etc.

Inventar problemas: Si en la pecera nadan 6 peces ¿Cuántos faltan para que naden 10?. Si en la pecera nadan 10 peces y se van 3 ¿Cuántos peces quedan?



SUMAS DE TAPONES

Los niños eligen los números que quieren sumar y representan las cantidades con tapones y números.



SUMAS CON OBJETOS

Se representa una suma con objetos como son las hojas secas y después se representa con números.

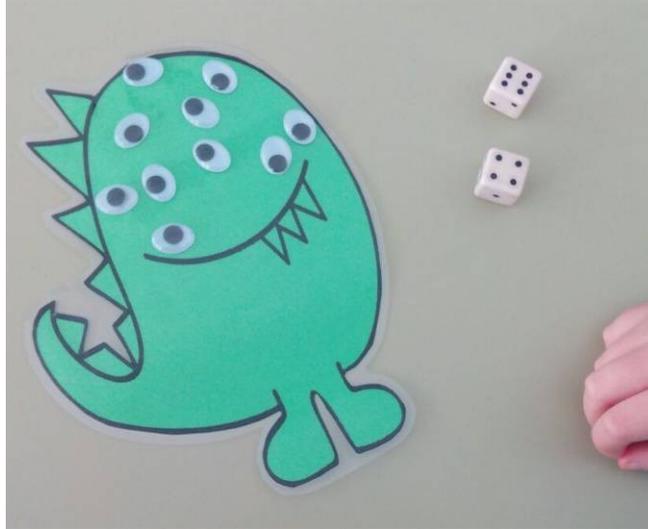


MONSTRUOS MIRONES

Juego 1. Se pone el número de ojos correspondiente a la cantidad que marca el número, la mano o la tarjeta de puntos.

Juego 2. Emparejar monstruos que suman 10 ojos.

Juego 3: Tirar los dados, ponerle tantos ojos como resulte de la suma o resta de los dos números.



MUÑECO DE NIEVE CON BOTONES:

Se pone el número de botones (tapones, pompones, bolitas de plastilina, o lo que tengamos), correspondiente a la cantidad marcada en el sombrero. Ordenar muñecos de menor a mayor, comparar.



ERIZOS

Se pone el número de pinzas correspondiente al pelo que marca el número, la mano o la tarjeta de puntos que tenemos. Después se puede comparar, quién tiene más, menos, cuántos más cuántos menos, haz un erizo igual que el mío, que tenga más, que tenga menos, que tenga muchos pelos, pocos, ordenar los erizos de mayor a menor pelo y viceversa, etc.



ÁRBOLES DE NAVIDAD

Objetivo: Poner en la copa de los árboles el número de bolitas que indica el macetero. Después ordenar, comparar, etc.

MUÑECOS Y BOLAS DE NIEVE:

Se juega en parejas. Cada niño/a tiene un muñeco. Van tirando el dado por turnos y colocando los copos correspondientes al número que les ha salido. Gana el que antes rellene todos los copos. Puede hacerse con un dado que suma copos, o puede hacerse con dos, de manera que un dado pone copos y el otro dado quita copos.

Variante en grupo: Tira el dado. Pon tantas bolitas como el número que te ha salido ¿Cuántas faltan para llegar a tener 10? Pon todos los copos. Tira el dado. Quita la cantidad de copos que marca el dado ¿Cuántos copos de nieve te quedan?



HACIENDO SALCHICHAS

Cada jugador dispone de una sartén. Escoge una tarjeta que tiene escrita una cantidad o tira un dado. El niño tiene que hacer tantas salchichas de plastilina como le indica la tarjeta o el dado y colocarlas en la sartén.

Después podemos ordenar las sartenes según su cantidad, comparar qué sartén tiene más o menos, muchas, pocas, etc.

Variante: Hacer una sartén con el número que se quiera de salchichas. Hacer la sartén que tiene una salchicha más y otra con una salchicha menos. Seguir la cadena hacia arriba y hacia abajo.

Tirar los dados y realizar una suma o una resta poniendo las salchichas correspondientes.



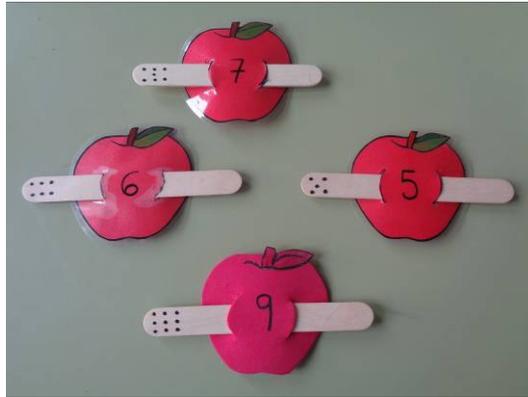
TIRAS NUMÉRICAS

Se trata de colocar tantos clips como marcan el número, los puntos y el dedo. Después se pueden ordenar según la cantidad.



EL GUSANO COME MANZANAS

Objetivo, atravesar las manzanas con el gusano correspondiente a la cantidad que tienen escrita. Las manzanas tienen una cantidad escrita en número. Son atravesadas por el gusano que tiene esa cantidad escrita en puntos. Comparar qué gusano tiene más puntos, cuál menos, cuántos más cuántos menos.



TUBOS NUMERADOS

Se trata de introducir en el tubo tantos depresores como marca la cantidad, desordenar y ordenar los tubos.

Variante. Damos los tubos con la cantidad de depresores equivocada, los niños lo corrigen, se debate cuántos depresores sobran o cuántos hacen falta para que el tubo esté bien.

EL EXTRATERRESTRE

Juego: Primero poner los tapones con números en la tabla y después colocar en el extraterrestre el número adecuado de ojos, dientes, lunares y brazos, según lo marcado en los tapones.

Juego 2: Colocar las partes en el monstruo como quieran. Colocar el tapón con el número correspondiente a los ojos, lunares, etc. En la tabla.

Juego 3: El maestro o los alumnos hacen una composición errónea de las partes del extraterrestre y los tapones, otro u otros alumnos corrigen lo que esté mal y se va comentando cuántos sobran, cuántos faltaban, etc.



ARDILLA GLOTONA

Tenemos una ardilla glotona que siempre está recolectando bellotas. La ardilla siempre quiere tener 10 bellotas.

Juego 1: Colocamos una tira con bellotas, por ejemplo la que tiene tres bellotas y el resto de espacios en blanco. Si la ardilla ya tiene 3 bellotas (se coloca la tira con tres bellotas) ¿cuántas necesita para tener 10? El niño va colocando las bellotas que tenemos sueltas en los huecos en blanco, pegando con blue-tack o velcro y se cuentan las que se han puesto. Tenía tres y le hacen falta 7 para tener diez bellotas.

Juego 2: Colocar todas las bellotas sueltas. Tiene 10. Si pierde 4 ¿Cuántas le quedan? Quitar las cuatro bellotas y calcular.



RULETAS DE CONTEO

Colocar la pinza que señala el número correspondiente a los dibujos que hay.



TARJETAS DE CONTEO CON VARIAS OPCIONES

Señalar con una pinza el número correcto de objetos que muestra la tarjeta.



LLUVIA DE ESTRELLAS

Juego 1: Colocamos un número en el planeta. Los niños colocan tantas estrellas como dice el número.

Juego 2: Un niño o el maestro coloca las estrellas que quiera. Otro niño coloca el número correspondiente.

Juego 3: Colocar un número y estrellas de manera incorrecta. Los niños corrigen. ¿Cuántas sobran?, ¿cuántas faltan?, ¿qué número es el correcto?



ABEJAS EN LA COLMENA

Juego 1: En la colmena se coloca la carta con dedos, con puntos o con la grafía del número y el niño coloca las abejas correspondientes a la cifra indicada.

Juego 2: Se colocan las abejas que se quiera en la colmena y el niño asocia la carta con la cantidad de dedos, puntos o grafía correspondiente.

Juego 3: Una vez que han puesto tantas abejas como indica el número, les tapamos los ojos, quitamos o ponemos más abejas sin que nos vean y les pedimos que expresen lo que ha ocurrido: ¿Hay más o menos abejas? ¿Cuántas abejas hemos puesto de más?.

Juego 4: El maestro hace un montaje de abejas y número. ¿Está bien? Los niños corrigen. ¿Cuántas abejas sobran/faltan?, ¿qué número sería el correcto?



CADA PELÓN A SU BIBERÓN.

Repartimos al azar bebés y biberones. Contamos el número de agujeros que tiene el bebé que tenemos y le colocamos el pelo correspondiente a los agujeros (un pelo por agujero). A continuación buscamos el biberón correspondiente. Si tiene 3 pelos, buscamos el biberón con el número 3. Después, cuando están todos montados, buscamos los bebés y biberones que suman 10 y hacemos parejas.



LA COLADA DE LOS NÚMEROS

Hay cuatro tendederos.

En el que hay 20 pinzas, tenderemos calcetines numerados del 0 al 10 y debajo del 10 al 0.

Podremos colocar algunos calcetines y los niños rellenan los que faltan o presentar los calcetines desordenados y que ellos ordenen.

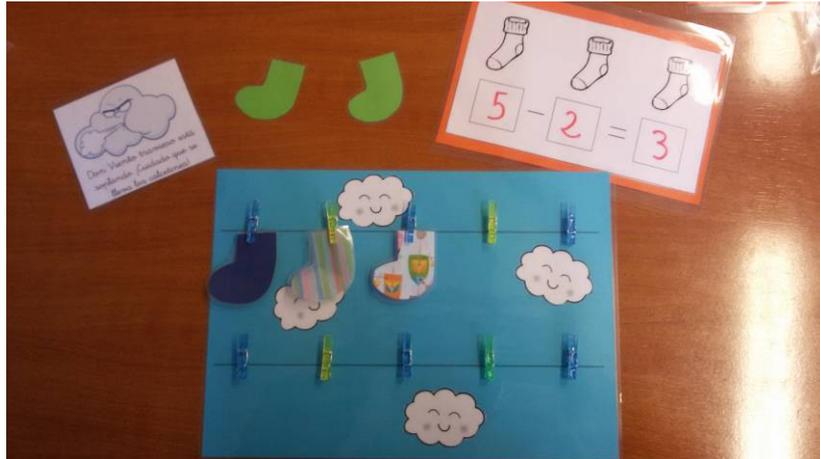


En otro tendedero ha salido el sol y contaremos los calcetines que se han secado (máximo 10). Por ejemplo: Por la mañana se han secado 3 calcetines y por la tarde 2. ¿Cuántos calcetines se han secado en total? Lo reflejaremos en la tarjeta de sumar calcetines, pegando las grafías correspondientes.



Otro tendedero es para restar, Ejemplo: Había 5 calcetines en el tendedero (se cuelgan los 5 calcetines), pero el viento bandido se ha llevado 2 (se quitan)
¿Cuántos quedan?

Los niños hacen sus propuestas.



Otro tendedero es para hacer los amigos del 10.



BOTES DE ABEJAS

Número de jugadores: de 2 a 4 jugadores.

Material: de 2 a 4 botes (según el número de jugadores), dados y la caja de las abejas.

Cómo se juega:

Cada jugador tiene que tener un bote de un color y un dado. Se ponen las abejas boca abajo, para no saber de qué color son. El jugador que empieza el turno (en este ejemplo, el jugador del bote verde), lanza el dado. Según el número que toque, tendrá que levantar tantas abejas. Por ejemplo: el jugador verde ha lanzado el dado y le ha tocado el dos. Tiene que dar la vuelta a tantas abejas como número le ha tocado.

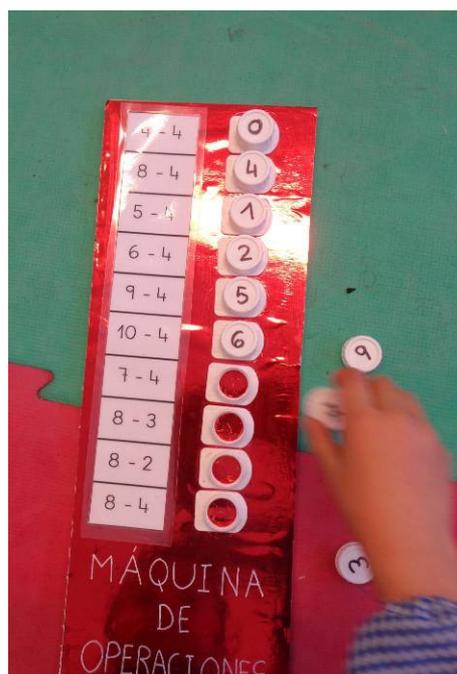
Como está jugando el jugador verde, sólo cazará aquellas abejas que sean de su color. Aquellas que no sean de su color, tendrá que volver a ponerlas boca

abajo para continuar jugando. El resto de jugadores seguirán haciendo lo mismo en su turno. El juego termina cuando uno de los jugadores cace tantas abejas como límite se haya establecido al principio; en el caso del ejemplo: el 10. (Podéis elegir la decena que estéis trabajando, pero para ello, tened en cuenta que tendréis que tener tantas abejas como decena elijáis).



MÁQUINAS DE TAPONES PARA SUMAR Y RESTAR

El objetivo es colocar los tapones con los resultados correspondientes a las sumas y restas.



PUZZLE DEL 1 AL 100 Y DEL 101 AL 200

Se trata de encajar las piezas que representan la tabla del 1 al 100 o la del 101 al 200.



TABLAS DEL 100 CON CHAPAS Y PIEZAS DE MADERA

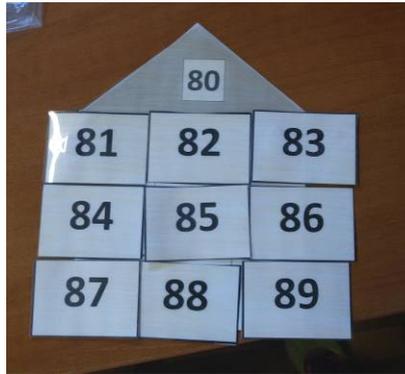


LA OCA Y LA ESCALERA



LAS CASITAS DE LAS DECENAS

Se trata de rellenar cada casita con los números correspondientes a su decena.



TARJETAS DE LAS FAMILIAS

Se trata de representar en la tabla del 100 la familia o la serie que nos pide la carta que hemos levantado.



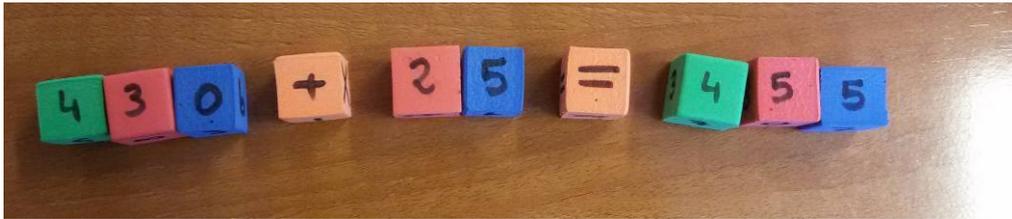
CONSTRUCCIÓN DE NÚMEROS

Se trata de unos cubos de goma eva con números escritos. Los colores se corresponden con las centenas (verde), decenas(rojo) y unidades (azul). Las posibilidades de este juego dependen de la imaginación de cada maestro.

Posibilidad 1: tiran un puñado de dados, eligen uno verde, otro rojo y otro azul, leen el número.

Posibilidad 2: Pides un número que tenga un número de centenas, decenas y unidades y le tienen que construir con los cubos.

Posibilidad 3: realizar operaciones.



HELADOS

El objetivo es construir números añadiendo bolas al helado, después se escribe el número en el cucurucho y se verbaliza. Como variante, también sirven para descomponer en centenas decenas y unidades. Ejemplo: forma un número que tenga 4 centenas y 3 unidades (en ese caso en las decenas tienen que colocar una bola que no tenga cantidad escrita), también se pueden ordenar de mayor a menor y viceversa los helados que han construido.



MARIPOSAS CAZACENTENAS.

Tenemos mariposas con centenas escritas. El niño atrapa mariposas con el matamoscas, elige una de ellas y puede decir o escribir la familia de las centenas que ha atrapado. Por ejemplo, si ha cogido la mariposa del 200, tiene que recitar 210, 220, 230, etc. hasta 290. Si lo dice bien, se la queda, si no, las devuelve. Al final gana quien consiga más mariposas.

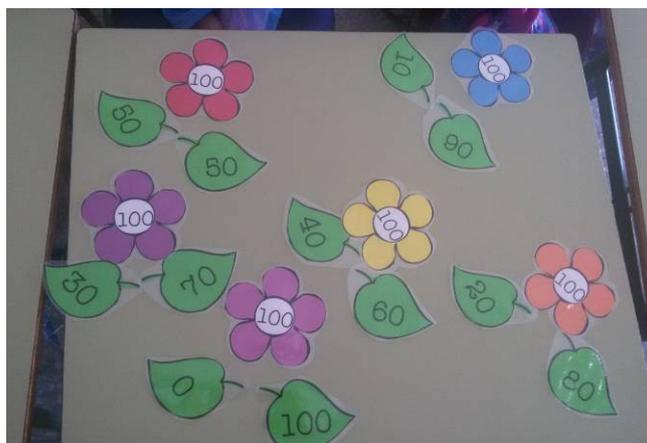
Variante 1: Sumar todas las centenas de las mariposas que ha cazado y apuntar la puntuación en la pizarra blanca, ganando quien consiga el número más alto. Otra opción es sumar las mariposas del mismo color que ha atrapado y devolver el resto.

Variante 2: Ordenar las centenas que ha sacado de mayor a menor o de menor a mayor. Si lo hace bien, se queda con las mariposas. Gana quien más mariposas obtenga.



FLORES AMIGAS DEL 100

Se trata de emparejar las hojas que suman 100



LAS GARRAFAS ENCESTONAS



Se hacen tres equipos, cada uno tiene una muñeca y tapones de un color. Un miembro del equipo sujeta la muñeca y el resto de miembros del equipo hacen una fila. Durante un tiempo, los equipos juegan a encestar tapones en ella. Pasado el tiempo recontamos los tapones encestrados en grupo y podemos asociar las cantidades resultantes con tarjetas de puntos, dedos y grafía de los números.

Ejemplo: Si la muñeca verde tiene 6 tapones, pondremos la muñeca, a continuación los seis tapones en fila, la carta de los 6 dedos, la carta de los seis puntos y la grafía del 6 extendidos en la alfombra.

A continuación hacemos comparaciones: Qué equipo tiene más cuál menos, etc.

Variante: Si los alumnos ya hacen sumas más complejas, en los tapones podemos tener escritas cantidades con unidades, con decenas o centenas y seguir la misma dinámica del juego, solo que en vez de sumar tapones, tendrán que sumar las cantidades escritas en ellos.

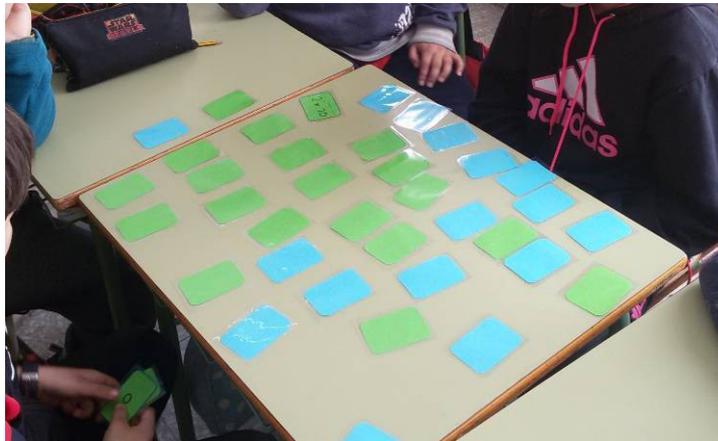
TABLAS DE MULTIPLICAR DE ELECCIÓN MÚLTIPLE

Consiste en colocar una pinza en el resultado correcto.



MEMORY DE LAS TABLAS

Como el juego tradicional se trata de levantar en cada jugada dos cartas y hacer parejas entre la multiplicación y su resultado.



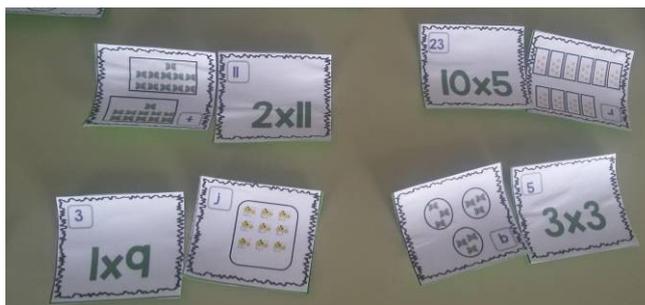
MÁQUINAS DE TAPONES CON LAS TABLAS.

El objetivo es colocar correctamente los tapones con los resultados correctos.



PAREJAS DE MULTIPLICACIONES

Es un “memory” en el que se asocian tarjetas que contienen multiplicaciones representadas con dibujos, con tarjetas que contienen la multiplicación expresada en números.



RELLENA

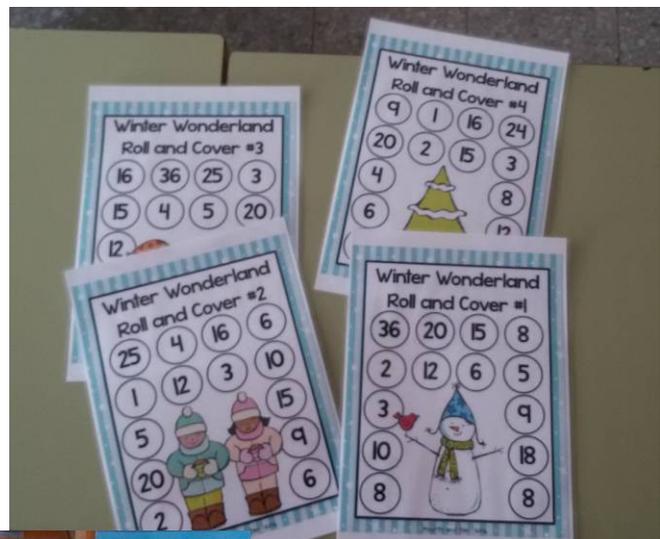
LA TABLA

Son tarjetas con las tablas para completar con rotulador de pizarra blanca. Se pueden dar rellenas con errores para corregir.



TIRA LOS DADOS Y CUBRE

Se tiran dos dados y se tapa con una ficha el resultado de multiplicar las dos cantidades. Cuando un jugador tiene dos fichas en la misma casilla, nadie más puede poner. Cuando hay una ficha de cada jugador en una casilla, y vuelve a poner ficha en la misma casilla uno de los jugadores, la ficha del otro jugador “vuelve a casa”.



BALÓN MULTIPLICADOR

Lanzamos el balón y multiplicamos los números que haya en recepción la pelota.

nuestros pulgares al



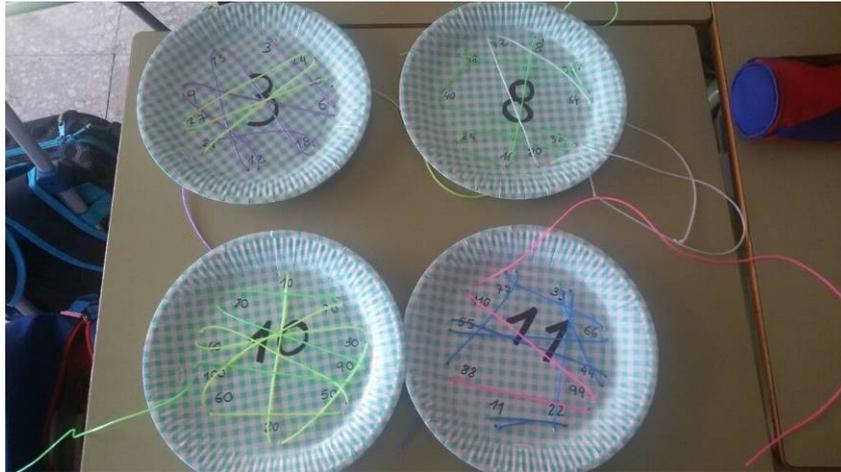
BINGO DE LAS TABLAS

Como en el juego del bingo, se sacan tarjetas con multiplicaciones al azar y los niños tachan en su tablero los resultados de esas multiplicaciones, ganando quien haga bingo.



PLATOS CON CABLES

Se trata de recitar la tabla de multiplicar uniendo la serie de números con un cable.



PALOMITAS MULTIPLICADORAS

Se trata de hacer parejas de multiplicaciones con sus resultados



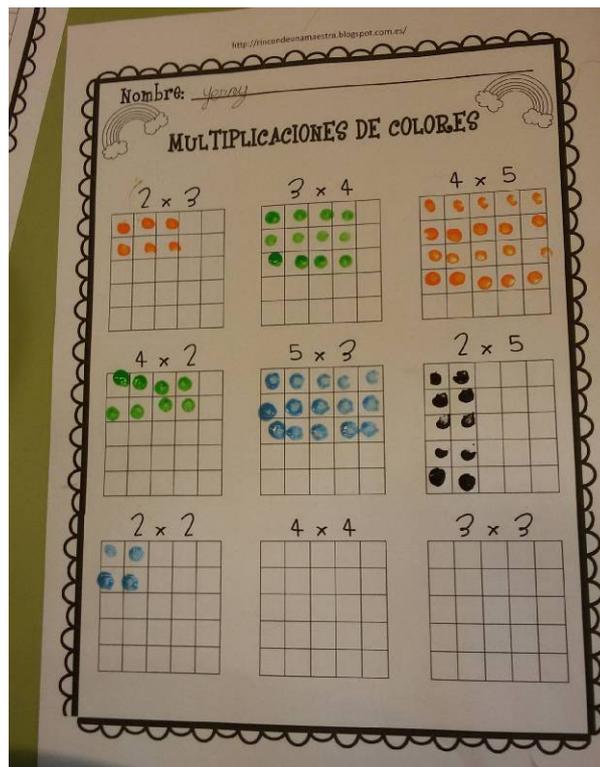
TABLAS, POMPONES Y PINTURA

Eligen una tarjeta al azar. Representan con los pompones dicha multiplicación en la cubitera.



MULTIPLICACIONES DE COLORES.

Misma idea, pero representando la multiplicación con puntitos de colores en una rejilla.



MARCIANITOS

Se trata de un juego de tablero para cuatro jugadores. Se tira el dado y se avanza tantas casillas como indica el dado. Hay que decir el resultado de la operación que hay en la roca. Si no la sabe, no puede mover. El objetivo es



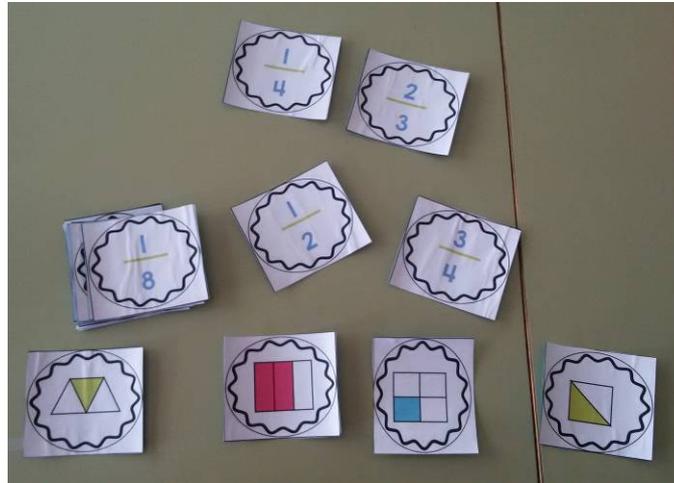
PUZZLE DE FRACCIONES 2

Se trata de ir encajando las piezas según las fracciones que se pide en el borde de las tarjetas, emparejando números con dibujos.



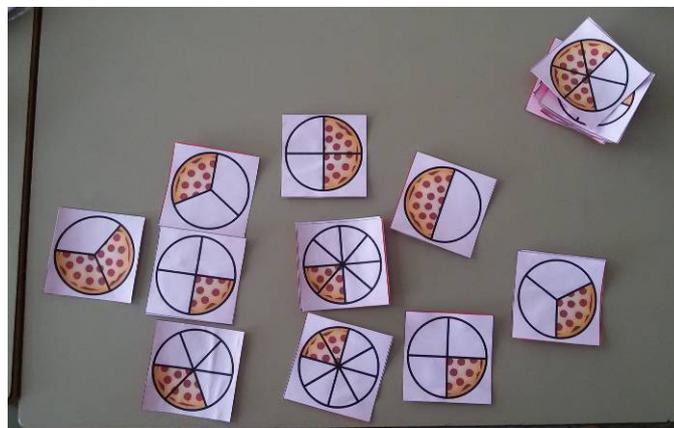
MEMORY DE FRACCIONES

Objetivo emparejar las imágenes de fracciones con su representación numérica. Las reglas son las mismas que en el juego del “memory”, levantan dos cartas por número y si son pareja, se la quedan y vuelven a levantar.



MEMORY DE FRACCIONES 2

Objetivo emparejar las imágenes de fracciones. Las reglas son las mismas que en el juego del “memory”, levantan dos cartas por número y si son pareja, se la quedan y vuelven a levantar.



LANZA Y CUBRE

Lanzamos Se hace girar el clip de la ruleta y deberemos poner nuestra ficha en la pizza que representa la fracción que ha señalado el clip. Puede haber dos jugadores en la misma casilla. Cuando un jugador tiene dos fichas en la misma casilla, nadie más puede colocar allí ficha. Cuando hay una ficha de cada jugador en una casilla, y vuelve a poner ficha en la misma casilla uno de los jugadores, la ficha del otro jugador “vuelve a casa”.



RELOJES DE MUÑECA

Cada niño/a tiene su reloj plastificado en el que pueden escribir con rotulador de pizarra blanca.

Opciones:

- Decimos una hora (maestro o alumno) y la escriben en su reloj.
- El maestro, o un voluntario pone una hora en el reloj analógico, los niños lo escriben en el digital.
- Se dice un problema de paso del tiempo, los niños escriben el resultado en su reloj y después comprobamos.



PUZZLE DE LAS HORAS

El objetivo es emparejar los relojes digitales con los analógicos y decir la hora que marcan.



MEMORY DE LAS HORAS

El objetivo es emparejar los relojes con la expresión verbal de la hora que marcan. Se puede jugar con las cartas boca abajo y levantar dos cartas por turno como en el juego del "memory", o colocar las cartas a la vista e ir emparejando



LOS HUEVOS DE LAS HORAS

El objetivo es emparejar los relojes analógicos y digitales encajando las dos mitades del huevo.



¿QUÉ HORA ES?

Se saca una ficha por la parte del reloj analógico y hay que decir cómo se escribe esa hora con números. La respuesta está detrás de la ficha. Si acierta se la queda. Gana quien más fichas consiga.

Otra opción es, coger la ficha por la parte del reloj digital, colocar las manillas en el reloj de la tapa del juego y comprobar dando la vuelta a la ficha.

