

ELABORADO POR:

Mercedes Álvarez Fortuoso

Sandra Cordero Gavilanes

Sonia López Sánchez

M^a Teresa Martín García

Cristina Martín Garrote

Beatriz Peral Hernández

SPEED CUPS

Coloca los cubos en el orden indicado y una vez ordenados toca el timbre. Si eres el más rápido junto a tu grupo ¡habéis ganado!

ATENCIÓN	MEMORIA A CORTO PLAZO	COORDINACIÓN OCULO-MANUAL	DISCRIMINACIÓN VISUAL	AGILIDAD NEUTRAL
----------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	------------------

FICHA TÉCNICA

Nº DE JUGADORES: +4

TIEMPO: Ilimitado.

TIPO DE JUEGO:
Habilidad y Cooperativo.

PREPARACIÓN

Dividir la clase en grupos equitativos.

Exponer en el proyector la carta con el patrón a resolver.

Ordenar los cubos de manera cooperativa.

Finalizado tocar el timbre.

EL JUEGO

Tras dividir la clase en pequeños grupos, cada grupo dispondrá de un timbre y 5 cubiletes

El profesor indicará a través del proyector la carta con el patrón a ordenar

El equipo más rápido y que haya ordenado correctamente los cubos toca el timbre y habrá ganado la carta. Ganará el equipo que más cartas ha conseguido.

RECUERDA

- Es un juego simultáneo
- La puntuación obtenida es igual al número de cartas conseguida.

- No basta con tocar el timbre, el orden debe ser correct

ADAPTABILIDAD

1. Dividir las cartas patrón en 3 niveles:

Nivel I: Horizontal
Nivel II: Vertical
Nivel III: Ambas

2. Reducir o aumentar nº de figuras y cubiletes en el patrón.

3. INTERDISCIPLINARIEDAD. Adaptar a cada materia en función del tema trabajado en el aula.

Ejemplo: MATEMÁTICAS ⇒ Cada cubilete un número (lectura de números y cálculos).

LENGUA ⇒ Cada cubilete un tipo de palabra y estructura de oraciones.

INGLÉS ⇒ Colores en inglés.

FACILITACIÓN

- Respeto de turnos y trabajo en equipo.
- Reglas de puntuación: hacerlo bien suma 1p/Tocar timbre incorrecto resta 1p.