

BUGSY

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
15 MINUTOS, 2-4

EDAD: 3+

NIVEL: INFANTIL

Quizzers

AUTOR: N/A

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: 2 DADOS, 4 GUSANITOS DE COLORES CON CUERDA PARA ENSARTAR, 16 ANILLAS DE 4 COLORES



COMPETENCIAS CLAVE

Matemática: cantidad, números, colores, conceptos de adición y sustracción

Sociales y cívicas: trabajo en equipo, respetar turno, tolerancia a la frustración.

Aprender a aprender: escuchar normas y controlar que las están aplicando bien, percepción de autoeficacia.

HABILIDADES COGNITIVAS

Visopercepción: distinción de símbolos del dado, selección de anilla adecuada.

Psicomotricidad fina: insertar anillas en cuerda

Coordinación óculo manual: coger efectivamente la anilla que hemos decidido

Atención y concentración: estar concentrado para conseguir introducir la anilla adecuada

Monitorización: comprobar cuánto falta para conseguir el objetivo

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática: trabajar con números y colores, sumas y restas

Espacial o visual: tratar de obtener un patrón visual

Corporal: se manipula con las manos en todo momento

Interpersonal: conocer al otro, respetar

Intrapersonal: caras feliz/triste del dado

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cada jugador debe llenar su gusano de anillas de colores según lo que indican los dados. Varios modos de juego. Gana quien lo complete.

ADAPTACIÓN AL AULA

Muy interesante para trabajar la competencia matemática en el aula, se puede tratar con los niños el concepto de suma y resta a través del juego. Se les puede pedir que anoten las sumas y restas a lápiz o que lo vayan anotando para ver si, al final, les sale el resultado que les tenía que salir según han jugado.

Se pueden hacer competiciones por equipos, que cada equipo tenga un gusanito y vayan tirando (por turnos dentro del equipo) y completándolo cada equipo el suyo, pero sin esperar a los demás equipos.

Se les puede pedir en inglés que digan los colores y los números en inglés para ir trabajando esos conceptos.

También se les puede pedir que hagan un dibujo copiando el patrón de colores que ha quedado en su gusano.

Se puede poner una serie de colores y ellos tienen que identificarla y continuarla.