

RING WIN

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
15 MINUTOS. DE 2 A 5 JUGADORES

EDAD: A PARTIR DE 6 AÑOS

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CICLO DE INFANTIL
PRIMERA SECCIÓN PRIMARIA

AUTOR: JOSEP M. ALLUÉ Y DANI GOMEZ

DISEÑADOR: N/A

COMPONENTES: 13 CARTAS DE ANIMALES SIN COLOR
15 CARTAS DE ESTRELLAS DE COLORES
25 CARTAS DE ANIMALES COLOREADOS
1 TIMBRE
INSTRUCCIONES



COMPETENCIAS CLAVE

Matemática: colores y formas.

Sociales y cívicas: trabajar de forma activa y en grupo.

Aprender a aprender: iniciar el aprendizaje de animales y colores.

HABILIDADES COGNITIVAS

Orientación espacial: encontrar el objeto entre varios similares.

Atención: al identificar rápidamente el color y el animal.

Memoria de trabajo: recordar el animal y el color mientras se buscan entre los demás.

Velocidad de procesamiento: rapidez al identificar los animales.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Viso-espacial: encontrar el animal.

Naturalista: animales y partes del cuerpo.

Lógico-matemática: colores y formas

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Encuentra al animal con el color correspondiente antes que los demás y colócalos en el lugar del cuerpo que te indican para seguir jugando.

ADAPTACIÓN AL AULA

- Trabajar los animales de la granja.
- Trabajar los colores.
- Trabajar los sonidos de los animales.
- Realizar los sonidos de los animales cuando se coge un animal.
- Clasificación de los diferentes tipos de animales y sus características.
- Sólo con las tarjetas de animales, jugar a adivinar el animal escenificándolo.