MATHS

“Bingo: descubrir del 1 al 10”

Ref. 20524

akros®

FOR EDUCATIONAL PURPOSES

BINGO: DESCRUBRIR DEL 1 AL 10

Ref. 20524

3-6 years | SPECIAL NEEDS | 1-25 players

CONTENIDO:

2 juegos para trabajar la numeración del 1 al 10 compuesto por: 47 láminas y 150 fichas redondas.

DESCRIPCIÓN DE LAS LÁMINAS

- 25 láminas grandes para los alumnos de 19.5 x 13.5 cm. a doble cara con dos niveles de dificultad (cada cara pertenece a un nivel de juego):
  - JUEGO 1: Láminas grandes de marco verde con juguetes: trabaja del 1 al 5
  - JUEGO 2: Láminas grandes de marco azul con frutas (reverso): trabaja del 1 al 10
- 22 láminas para el profesor de 13.5 x 10.8 cm.:
  - 6 láminas con marco verde: con la imagen de cada uno de los 6 juguetes
  - 6 láminas con marco azul: con la imagen de cada una de las 6 frutas
  - 10 láminas con marco gris a doble cara:
    - Anverso: grafías de los números del 1 al 10
    - Reverso: correspondencia de los números 1 a 10 en puntos

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 6 años.

OBJETIVO DIDÁCTICO:

Aprendizaje verbal y visual de la numeración de 1 a 10

ACTIVIDADES:

JUEGO 1: MARCO VERDE (Numeración de 1 a 5)

- **Material**: Láminas de marco verde (juguetes) y láminas con números (o puntos) de 1 a 5.
- **Alumnos**: 25 láminas grandes de marco verde con juguetes: coche, perro, tambor, patito, clip, pelota. Cada alumno deberá tener una o más láminas y 6 fichas rojas por cada lámina.

www.akroseducational.com

- **Profesor/a**: 6 láminas de marco verde con juguetes y 5 láminas con los números (o puntos) de 1 a 5.
    - El profesor mostrará a los alumnos en su mano derecha una lámina con un número de 1 a 5 (o puntos) y en su mano izquierda la imagen de un juguete. Combinando los dos aspectos, los alumnos deberán buscar en su lámina el recuadro que contenga ese juguete el número de veces que indica el profesor, y poner sobre él una ficha.
    - El juego finalizará cuando:
        a) Un alumno haya completado su lámina
        b) Los primeros 5 alumnos hayan completado sus láminas
        c) Todos los alumnos hayan completado sus láminas

JUEGO 2: MARCO AZUL (Numeración de 1 a 10)

- **Material**: Láminas de marco azul (frutas) y láminas con números (o puntos) de 1 a 10
- **Alumnos**: 25 láminas grandes de marco azul con frutas: fresa, plátano, pera, piña, naranja, manzana. Cada alumno deberá tener una o más láminas y 6 fichas rojas por cada lámina
- **Profesor**/a: 6 láminas de marco azul con frutas y 10 láminas con los números (o puntos) de 1 a 10
    - El profesor mostrará a los alumnos en su mano derecha una lámina con un número de 1 a 10 (o puntos) y en su mano izquierda la imagen de una fruta. Combinando los dos aspectos, los alumnos deberán buscar en su lámina el recuadro que contenga esa fruta el número de veces que indica el profesor, y poner sobre él una ficha.
    - El juego finalizará cuando:
        a) Un alumno haya completado su lámina
        b) Los primeros 5 alumnos hayan completado sus láminas
        c) Todos los alumnos hayan completado sus láminas

*Cuando el profesor realice actividades con las láminas de marco azul, deberá mostrar un mayor número de veces los números (o puntos) entre 6 y 10, ya que cada lámina de los alumnos con marco azul, contiene de las seis casillas que tiene, cuatro que representan cantidades entre 6 y 10, y dos que representan cantidades entre 1 y 5.

ORIENTACIONES PARA EL PROFESOR:

- Para que los alumnos se familiaricen con el sistema de juego, el profesor realizará actividades de relación entre cantidad y objeto utilizando sólo las imágenes de números o puntos y juguetes o frutas.

www.akroseducational.com

- En un primer momento se deberá trabajar con puntos y luego con la grafía del número.
- Cuando el profesor muestre los números/puntos con los juguetes o frutas, deberá decir en voz alta el resultado de la combinación hasta que los alumnos estén familiarizados con el sistema de juego, momento en el que podrá mostrar las imágenes sin decir nada en voz alta, siendo los propios alumnos los que busquen el resultado en su lámina.
- Se recomienda que al principio, el profesor compruebe individualmente que los alumnos han entendido el sistema de juego.
- Para evitar la repetición de combinaciones mientras se realiza el juego, proporcionamos al profesor una tabla de doble entrada para cada nivel de juego, en la que el profesor debe marcar las combinaciones que va utilizando.

OTRAS ACTIVIDADES

- Con las láminas de marco gris (números o puntos): El profesor mostrará una lámina y los alumnos deberán decir la cantidad correspondiente.
- Con las láminas de marco gris + imágenes de juguetes o frutas: El profesor mostrará una lámina de marco gris en su mano derecha y una lámina con imagen en su mano izquierda, los alumnos deberán decir la cantidad correspondiente de juguetes (o frutas).

www.akroseducational.com

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES

1						
2						
3						
4						
5						

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						