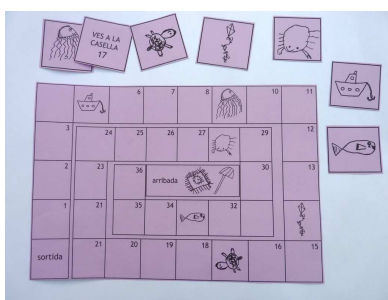


El joc del mar



Material:

- 1 dau
- 1 fitxa per cada jugador
- 1 tauler
- 30 targetes, 5 de cada dibuix

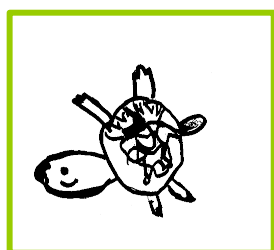
Desenvolupament del joc

L'objectiu del joc és arribar a l'última casella. Per aconseguir-ho els participants per torns han de tirar un dau i avançar tantes caselles com calgui. Si la casella on s'acaba el recorregut té un dibuix cal agafar una tarja que contingui aquesta mateixa imatge i seguir les instruccions indicades al darrera.

S'adjunta un document amb el tauler i les targetes per imprimir i plastificar.

Totes les instruccions tenen un contingut numèric, cal comptar, identificar el nombre d'una casella, fer una acció un nombre determinat de vegades...

Hi ha un conjunt de targetes que envien als participants a una casella concreta. Les identificaran per què tenen la icona n°. Per exemple si el nen o la nena a qui ha tocat aquesta tarja té un 27 de sabata haurà d'avançar o retrocedir fins la casella que té aquest nombre.



S'aconsella fotocopiar el tauler ampliat la mida a DIN-A 3.

Continguts :

Identificació de quantitats

Familiarització amb la recta numèrica

Noció de quantitat

Propostes d'aplicació didàctica

Aquesta activitat contribuirà a que l'alumnat, d'una manera lúdica es familiaritzi amb els nombres de la realitat que l'envolta i de quantitats superiors a les que possiblement estem treballant a l'aula. Mentre dura la partida els nens i les nenes compten i es van adonant que els nombres són molt presents al seu entorn immediat, això pot contribuir a motivar-los en

altres moments a pensar o buscar quantitats i nombres al carrer, a casa seva, a les botigues, contribuint així a desenvolupar una actitud curiosa i positiva envers les matemàtiques.

Els jocs de tauler són un bon pretext per entrar en contacte amb la recta numèrica. Tot jugant els nens i les nenes fan comptatge ascendent, descendent, busquen i situen nombres i van interioritzant la sèrie numèrica. Abans d'iniciar la partida podem fer algunes preguntes.

- Quantes caselles té el tauler?
- A quina casella està el vaixell?
- Quin nombre serà més alt, el de l'estel o el de la medusa?
- Quantes caselles tenen un 7?
- Si estàs al cranc, quantes caselles et falten per acabar?
- Si estàs a la balena, amb quins valors del dau arribaràs al final?
- Si estàs al vaixell, quin nombre t'ha de sortir per caure a la medusa?

Seria interessant que quan ja s'hagin fet unes quantes partides amb els models adjuntats fer noves targetes a partir de suggerències dels nens i les nenes. D'una banda estaran més vinculades al seu propi entorn i d'altra els posarà en situació de pensar quines propostes poden tenir una resposta numèrica.

Quan els nens i les nenes estiguin ben familiaritzats amb la mecànica del joc es pot organitzar un sistema de préstec. Es poden emportar el joc a casa per torns i jugar-hi amb la família un o dos dies. Un cop a l'escola poden explicar amb qui han jugat, quines consignes els han tocat, quines als seus pares. També es poden emportar alguna tarjeta en blanc i omplir-la amb l'ajuda dels pares i així poder anar ampliant el joc.