

# INSTRUCCIONES MALETA VIAJERA ABN

Estimadas familias: la **maleta viajera de ABN** comienza a viajar de casa en casa. La maleta estará en casa de jueves a lunes, ambos inclusive. Se devolverá el martes para poder usar alguno de los juegos en clase.

Dentro hay varios **juegos con las instrucciones**. La mayoría de los niños y niñas se llevarán a casa la maleta con los mismos juegos, aunque habrá algunos cambios según vayamos introduciendo aprendizajes nuevos.

## **Hay tres compartimentos:**

\*Bolsillo exterior con cremallera.

\* Bolsillo interior con botón.

\*Espacio grande interior maleta.

## **No es necesario jugar con todos.**

Es muy importante **cuidar los materiales y supervisar que estén todos** y no se pierdan para que la maleta pueda viajar a otra casa.

¡¡¡Buen viaje, Maleta ABN!

# LISTADO DE JUEGOS MALETA ABN

**(revisad que estén todos antes de devolverla)**

## **BOLSILLO EXTERIOR:**

INSTRUCCIONES JUEGOS

CAZAMOSCAS

DEDITO COSQUILLERO

## **BOLSILLO INTERIOR**

DOS DADOS DE MADERA

PALILLOS DE COLORES PARA CONTEAR, AGRUPAR, PONER, QUITAR...

OJOS (MONSTRUOS)

PINZAS (JUEGO ¿CUÁNTOS HAY?)

TARJETAS PUNTOS, DEDOS, NÚMEROS Y PALILLOS

## **HUECO GRANDE MALETA**

BINGO DE NÚMEROS CON TARJETAS Y FICHAS

SALVAMOS PECECITOS, CON CAÑAS DE PESCAR, PECES Y ALFOMBRA DE AGUA.

LIBRO Y DADOS NÚMEROS ANIMADOS DE ANIMALES.

TARJETA DE TAPONES Y TAPONES

BARAJA DE CARTAS ESPAÑOLA

MOSCAS DE COLORES Y TARROS

NAVE ESPACIAL CON FOTOS DE NIÑOS/AS Y NÚMEROS PARA RETROCUENTA

DOS OSITOS Y RECTAS NUMÉRICAS

MONSTRUOS

HOJAS Y MARIQUITAS

¿CUÁNTOS HAY?

4 PUZZLES NUMÉRICOS PATRULLA CANINA

## BINGO DE NÚMEROS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Dar a cada jugador una tarjeta.

En voz alta decir el número (dígito) o mostrar tarjeta de pelotas o dedos.

También se pueden mostrar los dedos reales.

Colocar ficha en cada una de las casillas hasta completar el cartón.

## SALVAMOS PECECITOS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Los peces se han escapado del estanque. Hay que rescatarlos y devolverlos al agua.

Variantes:

1. Rescatar los que queramos y posteriormente contar.
2. Rescatar tantos como te diga otro jugador/a.
3. Rescatar tantos como indica un dado o dos dados.

## LIBRO Y DADOS NÚMEROS ANIMADOS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

1. Observar el libro y contar cada uno de los animales.
2. Asociar los dados con cada una de las páginas del libro.
3. Asociar erróneamente los dados para que el niño/a corrija los errores.
4. Realizar escaleras ascendentes y descendentes colocando los dados en orden de menor a mayor y viceversa. En este juego se pueden utilizar todas las variantes: primero colocar en orden los animales por orden, después los puntos y por último los números.
5. Jugar con los dados:
  - \*Lanzando los dados y sumando.
  - \*Inventando problemas: "Si en el campo hay 2 tigres y 4 monos, ¿Cuántos animales hay?"

## TARJETA DE TAPONES

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

1. Roscar tantos tapones como indica la mano, los puntos o el dado.
2. Roscar tantos tapones como...patas tiene un pulpo, ojos cara...
3. Si hay tantos tapones y desenrosco 1... ¿Cuántos tapones quedan?

## BARAJA DE CARTAS ESPAÑOLA

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

1. Agrupar cada uno de los palos: oros, bastos, espadas y copas.
2. Hacer escaleras ascendentes (1-12) y descendentes (12-1)
3. El adulto hace una escalera y quita una carta (sin que el niño/a lo vea).  
¿Qué carta falta?
4. El adulto hace la escalera sin orden y el niño/a la ordena.
5. Repartir las cartas aleatoriamente entre los jugadores. Por turnos ir haciendo la escalera ascendente de cada uno de los palos.

## CAZAMOSCAS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

A las moscas les encanta el azúcar y a nosotros no nos gusta que revoloteen a su alrededor.

1. Colocar moscas en cada uno de los botes según el color.
2. Cazar moscas con el cazamoscas y sacar del bote.  
¿Cuántas moscas se han quedado atrapadas en el cazamoscas?  
¿Cuántas quedan sin atrapar?
3. Todas las moscas están fuera del bote y como tienen mucha hambre las vamos a atrapar con el cazamoscas para posteriormente dejarlas comer en su bote respetando el color.
4. Colocar moscas **intrusas en los botes.**  
**¿Cuántas hay?**  
Atrapar las intrusas y sacarlas.  
**¿Cuántas quedan después de atrapar las intrusas?**

## NAVE ESPACIAL

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Colocar un número y la fotografía del niño o niña en la nave espacial. Y anclar la nave a un gancho o sujetarlo en alto. El niño/a mientras cuenta va tirando de la goma y al llegar a 0 suelta.

Recitar: **“yo en el cole aprendo a contar: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10, pero como soy astronauta cuento al revés: 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-0 ¡iiiiDESPEGUE!!!!**

1. Se puede elegir cualquier número no mayor del 10-15 y contar hasta llegar al mismo y posteriormente hacia atrás. Al llegar a cero soltar la cuerda.

## LOS OSITOS EN LA RECTA NUMÉRICA

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Colocar la recta numérica en la mesa o suelo.

1. Al osito le gusta andar. Le gusta ir al número: 6, 12...etc. Ir a la casilla directamente
2. El osito da 5 pasos (contar en voz alta e ir colocando el oso en la casilla correspondiente).
3. El oso está en el número 6 y da dos pasitos. ¿A qué número llega?
4. Colocar dos osos en números diferentes. ¿Cuántos pasitos tiene que dar el oso que está en el número X para llegar al número X?
5. Al osito grande se le ha perdido el osito pequeño. ¿Cuántos pasitos dará para recogerlo? RETROCUESTA

## MONSTRUOS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Colocar los monstruos en la mesa o suelo.

1. Poner a los monstruos tantos ojos como indique las tarjetas de manos, dados o números.
2. Colocar los ojos aleatoriamente, contar y colocar el número.  
¡¡No pegar los ojos, sólo colocar encima!!  
**(No olvides recoger todos los ojos y guardarlos en el bote)**

## HOJAS Y MARIQUITAS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

A las mariquitas les gusta cuidar de las hojas verdes.

1. Colocar de forma ordenada en una fila las hojas y en cada una de ellas la mariquita correspondiente: con un lunar, con dos, con tres... (mariquitas grandes)
2. Sin que el niño/a esté presente retirar una mariquita:  
¿Qué mariquita ha desaparecido?
3. Colocar tantas mariquitas pequeñas en la hoja como se indique (manos, puntos, números)

## ¿CUÁNTOS HAY?

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Observar detenidamente las tarjetas de dibujos. Contar si es necesario.

1. Pinzar el papel con la pinza que indica el número correspondiente.
2. Colocar erróneamente las pinzas y el niño o niña lo corregirá.

## DEDITO COSQUILLERO

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

El dedito cosquillero puede servir para contar todo lo que quiera.... Hasta 30.

## TARJETAS PUNTOS, DEDOS, NÚMEROS Y PALILLOS

Tarjetas que nos servirán para casi todos los juegos de la maleta.

## PUZZLES NUMÉRICOS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Cuatro puzzles de la patrulla canina con 10 piezas lineales cada uno:

1. Del 1 al 10.
  2. Del 10 al 1.
  3. Del 11 al 20.
  4. Del 21 al 30.
1. Realizar respetando el orden numérico.
  2. Quitar una pieza del puzzle. ¿Qué falta?

## PALILLOS DE COLORES

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Muuuuchos palillos de colores para:  
Contar, agrupar, seriar, jugar...

## PINZAS CON NÚMEROS

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

Pinzas con números para pinzar tarjetas con el mismo número de elementos.

1. Para hacer una recta numérica.
2. ...

## OJOS MÓVILES

### INSTRUCCIONES Y VARIANTES

3. Muchos ojos para colocarlos en la cara de los monstruos... o de quién quieras.

# DADOS

## INSTRUCCIONES Y VARIANTES

DOS DADOS DE PUNTOS PARA CONTAR, SUMAR, SALTAR....