

PROGRAMACIÓN DE LA SEMANA DEL 25 AL 29 DE MAYO. ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

Esta semana vamos a realizar un juego que combina el área de educación física con las matemáticas, trabajando la velocidad de reacción, la velocidad gestual, la coordinación óculo-manual, el cálculo mental... Se trata de un juego denominado tótem matemático, basado en un juego de mesa llamado Jungle Speed. Vamos a hacerlo con material casero y muy fácil de conseguir para que lo pueda realizar toda la familia.

QUE LA VELOCIDAD TE



ACOMPAÑE

Nos enfrentamos a un reto basado en el juego Jungle Speed. Se trata de un juego de mesa, que vamos a adaptar para poder hacerlo en casa, en el que se trabaja la velocidad de reacción y de gestos, la precisión, y el cálculo mental. Es un juego que podemos hacer en familia, por parejas, ¡muy divertido! Los materiales a utilizar pueden variar según la disponibilidad que tengáis, pero os voy a mostrar un ejemplo:

Varios cartones de leche (6 de ellos sería ideal, da igual que estén llenos o vacíos)	
Una botella de agua pequeña	
Dos o tres folios en blanco	
Macarrones	

Los cartones de leche nos servirán para delimitar el terreno de juego, la botella de agua será el objetivo que tendremos que coger, y los folios los trocearemos y escribiremos un número en cada uno (del 1 al 5 para el alumnado de Primero, y del 1 al 10 para los de Segundo y Tercero). Todo quedaría dispuesto de la siguiente manera:



Una vez lo tengamos todo preparado, el juego consiste en lo siguiente:

1. Cada uno se sentará detrás de una barrera de cartones de leche, con sus papelitos numerados (los dos deben tener los mismos números).
2. Cuando se dé la señal, cada uno pondrá un papelito numerado al lado de la botella, y deberán sumarlos, decir el número en alto y coger la botella. Todo ello, intentando ser más rápido que el rival. Por ejemplo, si uno saca un papelito con el 2 y la otra saca uno con el 7, pues $2 + 7 = 9$ y cogería la botella al decir 6. También podemos hacerlo con multiplicaciones, o diciendo si el número que sacas es par o impar, o con restas... ¡Hay muchas formas de jugar!
3. Si acierta, gana la ronda y dará un macarrón al rival. Si, por el contrario, falla, pierde la ronda y deberá recibir un macarrón del rival. Si ambos aciertan y cogen la botella al mismo tiempo, será empate y no intercambiarán macarrones.
4. Siempre se debe coger la botella después de decir el resultado. Si se hace al revés (primero coger la botella y luego decir el resultado), se considerará ronda perdida para el que ha cometido la infracción´.
5. Gana quien se quede sin macarrones.

Podéis ver todo explicado en vídeo en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/6SX67nlXH2E>

¡¡¡SUERTE Y QUE LA VELOCIDAD TE ACOMPAÑE!!!

