

COLOREA  
Y DOBLA

## COCO LOCO AMIGOS DEL 40

$30+10$	$40-22=$		
$32+8$	$40$	$18$	$40-12=$
$40$	$28$		
$40$	$35$		
$29+11$	$40$	$29$	$40-5=$
$31+9=$	$40-11=$		

elblogabnerodesandra.blogspot.com

AMIGOS DEL  
10 Y DEL 20

PROBLEMAS

ADIVINANZAS

RECURSOS  
MANIPULATIVOS

SUBITIZACIÓN  
CON LOS DEDOS  
DE LAS MANOS

ESTRATEGIAS  
DE CÁLCULO

### JUEGO 1

Una niño/a elige un número del uno al diez y un color y otro niño/a mueve el coco loco y dice en voz alta la cantidad que le ha salido. A partir de la cantidad que nos ha salido, cada grupo/pareja del aula inventa y dramatiza un problema con los recursos que haya en el aula.

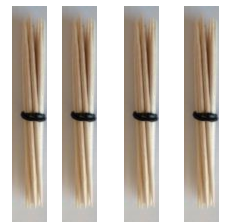
### JUEGO 2

Se hace una tirada cada día durante la asamblea para practicar problemas y el tipo de categoría semántica que estemos trabajando en ese momento.

**¡OJO!**

En estos casos el alumnado puede inventar problemas de cambio, combinación, comparación...

Es muy importante seleccionar recursos de uso habitual (palillos, libros, policubos, lápices, tizas...).



### JUEGO 3

Por parejas cada alumno/a juega por turnos utilizando las estrategias de cálculo mental trabajadas. Deben expresar en voz alta el resultado de la operación.

**¡OJO!**

En este caso ambos alumnos/as deben haber trabajado con recursos manipulativos y con problemas previamente.

Recordemos que es un juego y lo que pretendemos es asegurar la motivación, la diversión y la seguridad en uno mismo.