

Actividad:

DOMINÓ

OBJETIVOS

- Favorecer la concentración y la memoria.
- Mejorar el conocimiento matemático.
- Mejorar percepción visual y la psicomotricidad.

DURACIÓN

Entre 15 y 20 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 6 años

MATERIAL

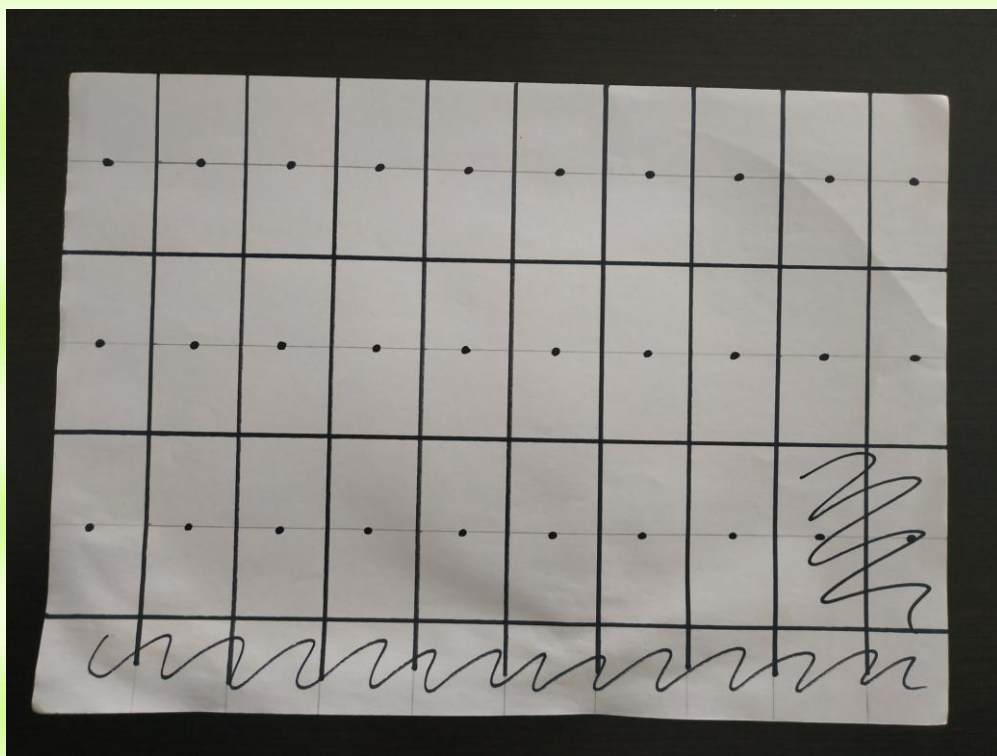
- Folio blanco A4.
- Lápiz.
- Rotulador negro.
- Rotulador rojo.
- Regla.
- Tijeras.

DESARROLLO

PASO I.

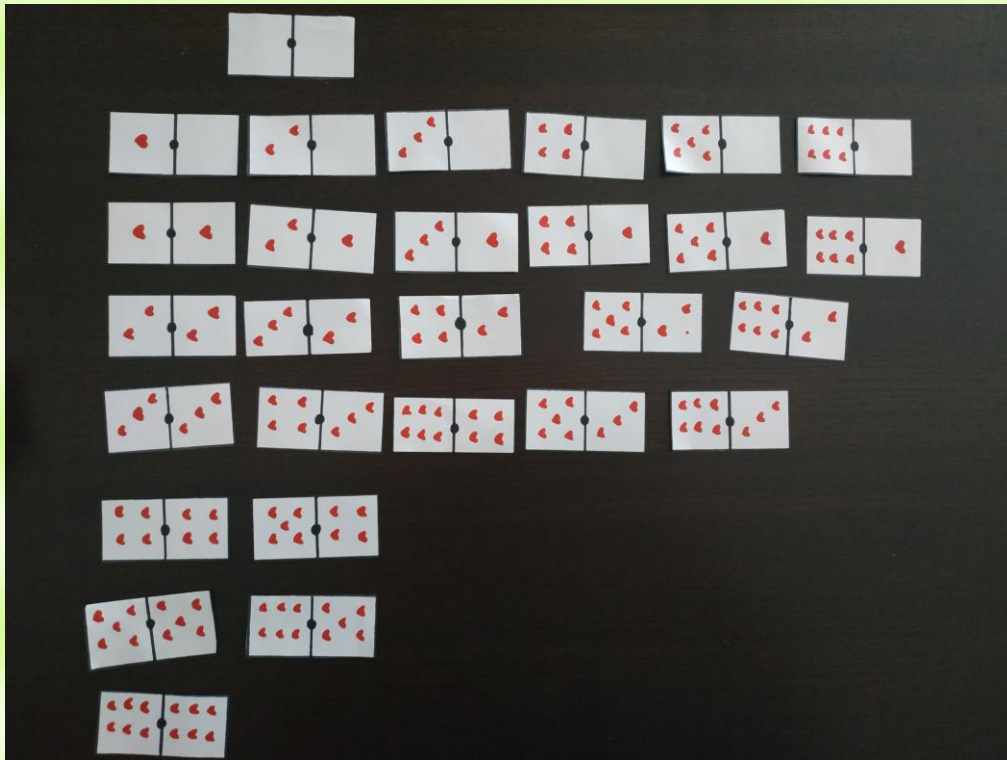
Coge el folio blanco y divídelo con la regla en espacios de 3 centímetros a lo largo y 6 centímetros a lo ancho. Traza las líneas para crear la cuadrícula, repásalas con rotulador negro y haz un punto negro en el centro de cada rectángulo.

(Las zonas pintadas con rotulador negro, podemos dejarlas a un lado, no las usaremos más).



PASO 2.

Recorta todos los rectángulos (28), divídelos con el rotulador por la mitad y dibuja en cada uno de ellos los corazones correspondientes con el rotulador rojo.



Cada ficha tiene que tener dibujado las siguientes combinaciones de números:

0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-1, 1-2, 1-3,
1-4, 1-5, 1-6, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-3,
3-4, 3-5, 3-6, 4-4, 4-5, 4-6, 5-5, 5-6, 6-6.

NORMAS DEL JUEGO

- El juego está preparado para 2 jugadores mínimo, y 4 como máximo.
- Se colocan todas las fichas boca abajo bien mezcladas.
- Cada jugador debe coger 7 fichas, las que sobran se dejan a un lado por si más adelante hay que robar.
- Empieza la partida quien tenga la ficha 6-6 o el doble más alto, y se colocará en la mesa.
- Las fichas deben colocarse allado de las que tengan su mismo valor, es decir, si la primera ficha es 6-6, al lado sólo pueden colocarse fichas que contengan el número 6.
- Cuando colocas ficha, se pasa turno al siguiente jugador, si éste no tiene para poner, debe robar del taco de la mesa hasta que pueda colocar alguna ficha. (Si no quedan fichas en el taco para coger, se pasa el turno).
- Las fichas de cada jugador hay que mantenerlas ocultas, no se pueden ver.
- Quien haya colocado todas sus fichas en la mesa, gana.