

O UNO



CONTIDOS

- RECTA NUMÉRICA
- RETROCONTA
- RECOÑECIMIENTO DE GRAFÍAS
- RELACIÓN GRAFÍA-CANTIDADE
- MAIOR-MENOR
- SUMA
- ANTERIOR-POSTERIOR

MODALIDADES DE XOGO ALTERNATIVAS

- MODO TRADICIONAL.
- MODO BÁSICO: XOGAR COS MÁIS PEQUENOS USANDO SO AS CARTAS DE NÚMEROS: NA SÚA QUENDA TEÑEN QUE BOTAR MESMO NÚMERO OU MESMA COR.
- ORDENAR AS CARTAS FORMANDO UNHA RECTA NUMÉRICA POR CADA COR.
- RETROCONTA: ORDENAR AS CARTAS DO 9 Ó 1.
- SACAR UNHA CARTA DE NÚMERO E POÑER TANTOS OBXECTOS COMO INDICA.
- GUERRA DE NÚMEROS POR PARELLAS: CADA UN SACA UN NÚMERO, QUEN SAQUE O MAIOR LÉVASE AS DÚAS CARTAS. SE SON IGUAIS, DESEMPÁTASE CON OUTRA CARTA.
- XOGO DO CINQUILLO: COLÓCASE OS 5 DE TODAS AS CORES NO MEDIO DA MESA E REPÁRTENSE O RESTO DAS CARTAS (SO AS DE NÚMEROS). POR QUENDAS, IR POÑENDO O ANTERIOR E O POSTERIOR ATA COMPLETAR A RECTA NUMÉRICA. SE NON SE TEN A CARTA, PASA Ó SEGUINTE.
- XUNTAR OS NÚMEROS POR UN LADO E AS CARTAS DE +2 E AS DE +4 POR OUTRO. POR QUENDAS, IR SACANDO UNHA DE CADA E FACER A OPERACIÓN.

BINGO



CONTIDOS

-NUMERACIÓN

-RECOÑECIMIENTO DE GRAFÍAS

-DISCRIMINACIÓN VISUAL

MODALIDADES DE XOGO ALTERNATIVAS

- MODO TRADICIONAL.
- FACER CARTÓNS CON FORMAS E CORES EN VEZ DE NÚMEROS.
- EN VEZ DE DICIR O NÚMERO QUE SAE, FACER UN RETO: "DEZ MÁIS DOUS", "UNHA DECENA E DÚAS UNIDADES", "CATORCE MENOS DOUS"...

A OCA



CONTIDOS

- CONTEO
- RECOÑECIMIENTO DE GRAFÍAS
- RECTA NUMÉRICA
- RETROCONTA
- SUMA E RESTA

MODALIDADES DE XOGO ALTERNATIVAS

- MODO TRADICIONAL.
- COMEZAR POLO FINAL, CONTANDO HACIA ATRÁS.
- XOGAR USANDO DOUS DADOS, SUMANDO OS DOUS NÚMEROS QUE SAEN.
- INCLUIR RETOS EN CASILLAS ESPECIAIS. POR EXEMPLO: "DE PONTE A PONTE E FAGO UNHA SUMA DE RINOCERONTE", "NO POZO, FAGO UNHA RESTA E GOZO", "DE OCA A OCA E CONTO PARA ATRÁS ANTES DE VOLVERME LOCA."

BARALLA ESPAÑOLA



CONTIDOS

- RECTA NUMÉRICA
- RETROCONTA
- RECOÑECIMIENTO DE GRAFÍAS
- RELACIÓN GRAFÍA-CANTIDADE
- MAIOR-MENOR
- ANTERIOR-POSTERIOR

MODALIDADES DE XOGO ALTERNATIVAS

-MESMO NÚMERO OU MESMO PALO: CADA XOGADOR DEBE BOTAR UNHA CARTA QUE TEÑA O MESMO NÚMERO OU SEXA DO MESMO PALO QUE O ANTERIOR. O PRIMEIRO QUE REMATE AS CARTAS, GAÑA.

-ORDENAR AS CARTAS FORMANDO UNHA RECTA NUMÉRICA POR CADA PALO.

-RETROCONTA: ORDENAR AS CARTAS DO 12 Ó 1.

-CINQUILLO: COLÓCASE OS 5 DE TODOS OS PALOS NO MEDIO DA MESA E REPÁRTENSE O RESTO DAS CARTAS. POR QUENDAS, IR POÑENDO O ANTERIOR E O POSTERIOR ATA COMPLETAR A RECTA NUMÉRICA. SE NON SE TEN A CARTA, PASA Ó SEGUINTE.

SACAR UNHA CARTA E POÑER TANTOS OBXECTOS COMO INDICA.

-GUERRA DE NÚMEROS POR PARELLAS: CADA UN SACA UN NÚMERO, QUEN SAQUE O MAIOR SE LEVA AS DÚAS CARTAS. SE SON IGUAIS, DESEMPÁTASE CON OUTRA CARTA.

-PAR/IMPARG: POÑER UNHA CARTA PAR E OUTRA IMPAR ENRIBA DA MESA. LOGO, REPARTIR O RESTO DAS CARTAS. CADA XOGADOR DEBE REPARTIR RÁPIDO AS SÚAS CARTAS ENTRE O MONTÓN DE PAR OU IMPAR SEGUNDO CORRESPONDA. O PRIMEIRO QUE SE DESFAGA DE TODAS, GAÑA.

-AS PARELLAS: POÑER ALGUNHAS CARTAS BOCA ABAIXO (DOS REIS, DOUS CABALOS, DOUS ASES, DÚAS SOTAS, DOUS CINCO...) E XOGAR POR QUENDAS A DESCUBRIR AS PARELLAS.