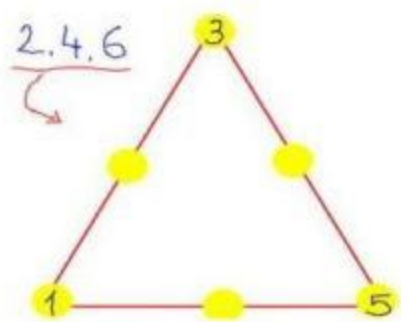


NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"EL ADIVINO"	VUELTA A LA CALMA CARGA TRABAJO: AFECTIVA E INTELLECTUAL	PAREJAS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Reconocer los números a través informaciones táctiles.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
Por parejas - El que tiene los ojos vendados permanece sentado. - Éste debe acertar los números que su compañero, el "vidente" le dibuja en una parte del cuerpo.			
DESARROLLO/REGLAS			
- El compañero "vidente", le dibuja con el dedo un número de una cifra en la espalda al que tiene los ojos vendados. - Éste debe acertar de qué número se trata y decirlo en voz alta. - Cuando acierta ocho números se cambia de roles.			
INSTALACIÓN:		MATERIAL/LES:	VARIANTES
Gimnasio o patio		Vendas o pañuelos para tapar los ojos	- Poner números de más cifras. Por ejemplo: 3831 - El que dibuja puede hacerlo en cualquier parte del cuerpo: espalda, pecho, cara,... - Resolver pequeñas operaciones matemáticas (sumas restas...) que el vidente le dibuja en la espalda Ejemplo: $2 + 2$; $3 - 1$; etc.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Reconocimiento numérico. - Memoria matemática. - Resolver operaciones matemáticas. - Reconocimiento y nociones básicas de geometría.			- Creatividad, y desarrollo socio afectivo. - Confianza por contacto. - Desarrollo del esquema corporal. - Sensibilización táctil.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"SUMA 10"	VUELTA A LA CALMA CARGA INTELECTUAL	GRUPOS DE 6	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Colocarse de manera que los 3 lados del triángulo equilátero sumen 10.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Se disponen 7 aros en forma de triángulo, como indica la figura - Cada niño tiene un nº del 1, al 6. - Los que tienen los números 1, 3 y 5 ocupan los lugares vértices del triángulo.			
DESARROLLO/REGLAS			VARIANTES
- Los números 2, 4 y 6 deben ocupar los aros/espacios vacíos. - El equipo resuelve el juego cuando colocados en los aros, los números de todos los lados del triángulo sumen 10.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		
Patio o gimnasio	- 7 aros por grupo (o tiza para dibujarlos)		- No marcar la colocación de números iniciales. - Hacer cálculos con otras figuras geométricas y más números
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Operaciones matemáticas en abstracción. - Nociones de geometría: triángulo equilátero, equidistancia,...			- Juego cooperativo de carga socio afectiva e intelectual. - Percepción espacio-temporal.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"LAS TABLAS SALTARINAS"	CALENTAMIENTO	GRUPOS DE 3	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Decir una tabla de multiplicar mientras se salta a la comba.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
-Se colocan en grupos de 3. -Dos dan a la comba y el compañero debe saltar.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Alguno de los que da comba, indica una tabla de multiplicar - El del centro debe saltar diciendo en cada salto la tabla que le han pedido. - Cuando se equivoca o termina cambian los roles.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Patio	Una cuerda larga por grupo		- Se le puede pedir una operación matemática y tiene que resolverla mientras salta. - Hacer cualquier cálculo matemático mientras se salta
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Memoria matemática - Resolver operaciones matemáticas.			- Resistencia aeróbica - Fuerza extremidad inferior - Coordinación y equilibrio

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"SUMA PENALTIS"	PARTE PRINCIPAL	GRUPOS DE 3	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Tirar 5 penaltis intentando sumar el mayor número de puntos posible.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- En grupos de tres. - Uno se pone de portero, otro lanza penaltis y el tercero recoge los balones. - En la portería hemos colocado gomas o cuerdas que la dividen espacialmente tal como indica el dibujo.			
DESARROLLO/REGLAS			VARIANTES
- Cada delantero lanza 5 penaltis y cuenta el número de puntos que consigue. - Gana el que ha sumado más puntos. - Después cambian de roles con el portero			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		
Patio	Portería y 3 balones por grupo.		- Deben ir por orden numérico marcando los goles. - Deben lanzar al número que el portero indica. - Asociar a cada espacio un nº y hacer diferentes operaciones: sumas, multiplicaciones...
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Noción numérica progresiva. - Cálculos matemáticos sencillos. - Nociones básicas de probabilidad			- Desarrollo de habilidades básicas manipulativas: Lanzamientos de precisión.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"MEMONÚMERO"	CALENTAMIENTO o Parte principal.	PAREJAS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Reproducir con saltos un número.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Por parejas. - Pintamos en el suelo una cuadrícula 3 x 3, de 9 casillas, donde ponemos los números del 1, al 9.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Un compañero dice un número "x". - El otro compañero, saltando, debe pasar de forma ordenada por las casillas que le han marcado. ▪ Ej.: el "325"; saltará al 3 luego al 2 y finalmente irá al 5. - Cada cierto número de saltos, los jugadores intercambian los roles			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES		VARIANTES
Patio o gimnasio	Tiza por pareja		- Se puede indicar una operación matemática y el alumno tiene que colocarse encima del resultado o marcar el resultado si son dos cifras.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Nociones básicas: orden, secuencia, - Memoria matemática. - Resolver operaciones matemáticas. - Orientación y estructuración espacio-temporal.			- Coordinación y equilibrio. - Habilidades básicas locomotoras: desplazamientos por saltos. - Fuerza extremidad inferior.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"MEMORIA MATEMÁTICA"	VUELTA A LA CALMA	POR PAREJAS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Asociar partes del cuerpo a números.			1. Muñeca 2. Codos 3. Cuello 4. Hombros 5. Tronco 6. Cadera 7. Rodilla 8. Tobillo 
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Por parejas. - Un alumno está tumbado en una colchoneta. El compañero se sitúa al lado. - Se numeran las partes del cuerpo (como el dibujo). Los alumnos deben recordarla.			
DESARROLLO/REGLAS			
- El que está tumbado, cuando sea tocado por el compañero en alguna de las zonas corporales memorizadas anteriormente, debe decir el número correspondiente a esa parte. - Después cambian los roles.			
INSTALACIÓN:	MATERIALES:		VARIANTES
Gimnasio	Una colchoneta por pareja.		- Primero se tocan pocas partes y luego más. - Tocar dos partes diferentes y decir cual es su suma (o cualquier otra operación matemática). - Tocar 3 partes diferentes y sumarlas (multiplicarlas...).
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Memoria matemática. - Realización de operaciones simples matemáticas de forma abstracta - Noción de secuencia y de orden. - Nociones topológicas espaciales.			- Esquema corporal. - Trabajo cooperativo y fomentar la confianza por contacto. - Desarrollo de la concentración. - Iniciativa y creatividad.

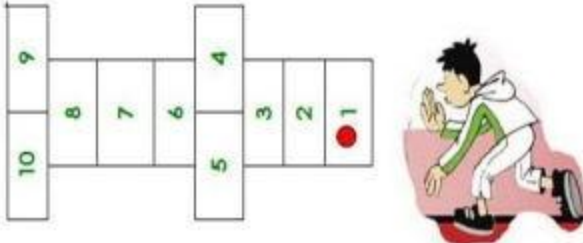
NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"GRUPOS DE ..."	CALENTAMIENTO Y PARTE PRINCIPAL	MASIVO: TODA LA CLASE	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Hacer agrupaciones de distinto número.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Todos corren por el espacio de forma individual			
DESARROLLO/REGLAS			
- El director del juego dice un número. - Los alumnos se deben de agrupar por el número que ha dicho el director. - o Ejemplo: "el 4", los alumnos se colocan en grupos de 4. - El objetivo es hacer agrupaciones correctas de forma inmediata.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Patio	Sin material		- "Grupos de 3 chicos" (o chicas); "Con algo azul"... - Desplazarse de distinta forma: pata coja, a saltos.... - Hacer una operación matemática y formar grupo con el resultado. (Ejemplo: $4 - 1 = 3$; $3 + 4 = 7$).
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Trabajo de agrupaciones y dispersiones. - Desarrollo de la percepción espacial. - Velocidad de discriminación numérica. - Desarrollo de la atención y concentración matemática. - Identificación y selección de grupos.			- Velocidad de reacción y desplazamiento. - Mejora de las habilidades sociales trabajar en distintos equipos y compañeros - Percepción y estructuración espacio-temporal.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"SUMA QUE TE PILLO"	CALENTAMIENTO PARTE PRINCIPAL	GRUPO MEDIANO (DE 9)	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Carrera y pases de velocidad			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
El grupo sentado en círculo, menos uno de pie que es el que paga.			
DESARROLLO/REGLAS			
- El que paga dice ¡ya! Y los jugadores del círculo comienzan a pasarse la pelota sumando –en voz alta- de dos en dos. - Mientras tanto el jugador que paga intenta, corriendo por fuera, alcanzar el balón. - Hasta que un jugador no hace la suma correctamente, no puede pasar el balón al compañero. - Si el corredor alcanza el balón, cambiará de rol, con el jugador al que ha pillado.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Patio: pista polideportiva	1 balón por equipo		- Sumar de 3 en 3; de 10 en 10,... - Mismo ejercicio pero empezar por una cantidad y luego ir restando. - Hacerlo con las tablas de multiplicar; por ejemplo con la del 9. - Variando la forma de desplazarse, o de pasarse el móvil, aumentando la distancia entre los pasadores-receptores, etc....
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Mejora de la velocidad en el cálculo matemático. - Orientación y estructuración espacial: dirección, sentido...			- Trabajo de cooperación oposición. - Velocidad de desplazamiento circular y velocidad segmentaria en el pase. - Habilidades básicas manipulativas. - Mejora habilidades sociales: colaboración.

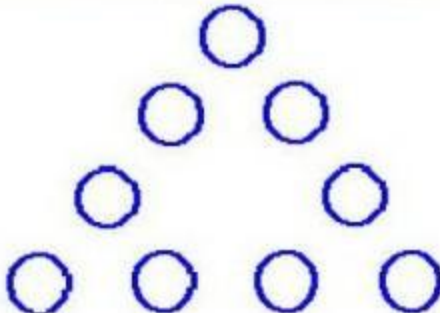
NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"LOS NÚMEROS MANDAN"	PARTE PRINCIPAL: JUEGO ACTIVO DE LOCOMOCIÓN	TODO EL GRUPO	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Atrapar al compañero.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Se divide a los jugadores en dos equipos (pares e impares), colocados en el centro de la pista. - Cada Jugador se empareja con otro del equipo contrario. - Se colocan separados y alineados a 1 metro de distancia.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Cuando el profesor dice un número impar el equipo de la izquierda debe correr hacia su lado, hasta la línea de llegada, situada a 20 metros de distancia. Los otros intentan atraparlos. - Si dice un nº par, se corre en la otra dirección. - Se trata de atrapar y no ser atrapado y de no equivocarse en la dirección de la carrera.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/ES:		VARIANTES
Patio: usar como referencia las líneas de la pista polideportiva	Sin material		- Decir números muy altos. Ejemplo: 3.252.222 - Hacer pequeñas operaciones matemáticas (sumas, restas, multiplicaciones). Si el resultado es par: correr hacia un lado determinado, si es impar, hacia el otro. Ejemplo: $5 + 4 = 9$. impar, correr hacia la izquierda intentando no ser pillado
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Orientación y localización espacial - Diferencia y discriminación numérica. - Velocidad de cálculo mental.			- Velocidad de reacción y traslación. - Fuerza explosiva. - Respeto a las normas.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"LOS APLAUSOS"	VUELTA A LA CALMA	Parejas	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Reconocer los números y producir variaciones numéricas.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- En parejas: Los niños se colocan de espaldas.			
DESARROLLO/REGLAS			VARIANTES - Añadir el doble palmadas de las que escuche. - Restar una palmada de las que escuche. - Multiplicar por 3 las que escuche.
INSTALACIÓN:			
MATERIAL/LES:			
Patio	No es necesario		
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Memoria matemática. - Percepción espacial. - Noción numérica progresiva.			- Creatividad y desarrollo socio afectivo. - Percepción temporal y rítmica - Sensibilización táctil.

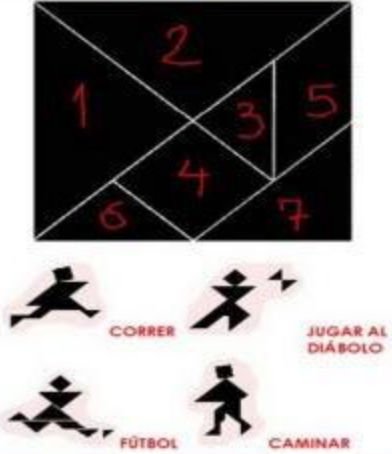
NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"TOMAR EL PULSO"	EN CUALQUIER MOMENTO DE LA SESIÓN	INDIVIDUAL	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Tomar el pulso -frecuencia cardíaca- en distintos momentos de la sesión			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
-El maestro propone tomarse el pulso en distintos momentos de la sesión: Al inicio de la sesión, Al final del calentamiento, o tras una actividad aeróbica, etc.			
DESARROLLO/REGLAS			
Calcular frecuencia en un minuto dando tiempos parciales: - Tomar el pulso en 30 segundo y calcular la Fc. por minuto (2 x.....). - Tomar el pulso en 15 segundos (4 x...) y calcular la misma. - Tomar el pulso en 6 segundos (10 x ...)			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Gimnasio o patio.	Cronómetro.		- Calcular la frecuencia cardíaca máxima (220-edad) - Calcular % de la fuerza o intensidad máxima de un ejercicio. - Hacer curvas y gráficas de rendimiento, seguimiento de frecuencia cardíaca...
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Estimación y cálculo de guarismos y magnitudes temporales - Cálculos matemáticos básicos a partir de actividades físicas. - Valoraciones numéricas. - Asociación de guarismos a comportamientos motrices.			- Fomentar la autonomía en la práctica de la actividad física del estudiante. - Trabajo de condición física a través de actividades aeróbicas. - Desarrollo de aspectos básicos de teoría del entrenamiento sicomotor.

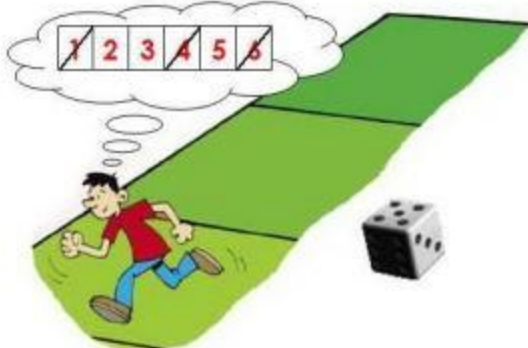
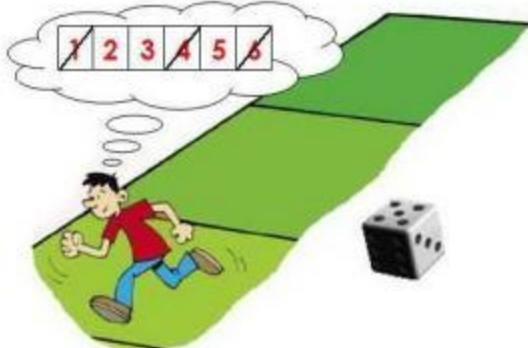
NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"EL SAMBORI"	JUEGO POPULAR	2 O MÁS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Aprender a jugar al "sambori", un juego popular y tradicional.			
ORGANIZACIÓN INICIAL:			
- Se pinta en el suelo un sambori. - Se buscan dos piedras para poder comenzar el juego.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Un jugador lanza la piedra al sambori, cayendo en un cuadro. - El jugador debe de ir saltando a la pata coja en las casillas simples y con las dos piernas en las dobles, sin pisar la casilla donde ha caído la piedra hasta llegar al final. - Después debe volver igual, recogiendo la piedra de la casilla donde esta, para pasarla al siguiente compañero.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Patio	Tiza y piedras		- Deben hacer el recorrido por todos los números. Empezando por el 1 hasta el 10, o viceversa. - Poner en práctica cualquier otra variante del "sambori"
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Estimación de medidas, espacios, magnitudes - Nociones matemáticas básicas: cerca lejos, más menos, corto-largo... - Memoria matemática.			- Carga de trabajo: física, mejora de la resistencia orgánica, el equilibrio, la fuerza de la musculatura extensora de piernas... - Desarrollo de la percepción espacial...

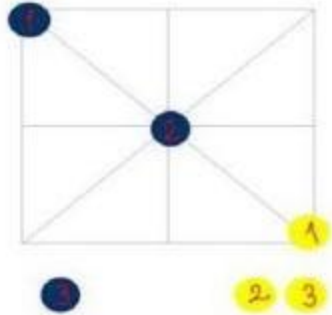
NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"EL ADIVINO DE FIGURAS"	CALENTAMIENTO	PAREJAS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Reconocer objetos y decir cuál es su forma geométrica			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
Por parejas: uno de los compañeros con los ojos cerrados (mejor vendados). El otro le acerca objetos propios de educación física			
DESARROLLO/REGLAS			VARIANTES
- El que tiene los ojos cerrados debe reconocer el objeto y decir cual es su forma geométrica. - A los 3 minutos cambian los roles			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		
Patio o gimnasio	Diversos propios de la asignatura: conos, picas, aros, balones... Un pañuelo por pareja		- Se puede realizar dibujándole los objetos en la espalda y el compañero tiene que adivinar qué figura le han dibujado.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Reconocimiento geométrico de figuras básicas: esfera (balones y pelotas), cilindros, círculo (aros), prisma, rectangular (ladrillos) conos, cubos (dado de recreación, etc.) - Desarrollo de la memoria matemática.			- Carga de trabajo de tipo intelectual (concentración, atención...). - Desarrollo táctil y habilidades manipulativas básicas.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"EL TRIÁNGULO NUMÉRICO"	VUELTA A LA CALMA	GRUPOS DE 9	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Sumar 20 cada lado.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Cada jugador tiene un nº del 1, al 9. - Se colocan 9 aros equidistantes, dispuestos en forma de triángulo equilátero.			
DESARROLLO/REGLAS			
- A cada alumno se asigna un número del 1, al 9. - Se debe colocar cada uno dentro de un aro. Cuando lo hayan hecho cada uno de los lados debe sumar 20.			
INSTALACIÓN:		MATERIALES:	
Patio o gimnasio		Aros; 9 por grupo (también podemos pintar con tiza los círculos).	
			VARIANTES
			- Se les deja un papel para hacer los cálculos. Luego sin él. - Hacer otras figuras geométricas utilizando más números; tantos como círculos pongamos
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Desarrollo del cálculo matemático. - Operaciones matemáticas cooperativas. - Nociones básicas de geometría: triángulo equilátero, equidistancia,...			- Juego cooperativo de carga socio afectiva e intelectual. - Ocupación y visión espacial.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"CRUZAR EL RÍO"	VUELTA A LA CALMA CARGA INTELECTUAL	GRUPOS DE 6	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Juego de estrategia y ocupación espacial			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Se colocan siete aros dispuestos en línea. - Los tres primeros de cada lado son ocupados por los jugadores de cada equipo, dejando el aro central vacío. - Los jugadores de un lado se ponen peto para distinguirse de sus compañeros.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Se trata de intercambiar de lugar los jugadores de color azul (1, 2, 3) azul con los del otro equipo (los amarillos 4, 5, 6) - No pueden haber dos jugadores en el mismo aro. - No se puede retroceder. - Si tienes enfrente un jugador del otro color y el siguiente aro está libre, puedes saltar a ese jugador y ocupar el aro vacío. - Termina el juego cuando los jugadores de un lado intercambian sus posiciones iniciales con los del otro.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Cubierta o patio	Siete aros y 3 petos		- Pueden ser 8 jugadores y 9 aros, dejando el central vacío. - Permanecer a pata coja. - Hacerlo con los ojos cerrados y un jugador externo que dirija el juego.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Noción de secuencia y orden. - Ocupación espacial. - Resolver problemas a través de estrategias.			- Trabajo cooperativo. - Carga de trabajo cognitiva y socio-afectiva - Trabajo de equilibrio estático y estructuración espacial.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"TANGRAM"	SESIONES REFUGIO	INDIVIDUAL	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Jugar con el tangram. El tangram es un gran reforzador lúdico de la competencia matemática			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
Los niños elaboran su propio tangram con cartulina para poder jugar. Hay números recurso en Internet y libros [9]			
DESARROLLO/REGLAS			
El <i>tangram</i> es un juego chino de origen milenario realizado con 7 piezas. Con ellas se pueden realizar un número infinito de figuras. Amén de ser un magnífico pasatiempo, el tangram tiene notables aplicaciones pedagógicas: desarrolla la visión espacial, la relación entre figuras, estimula la imaginación, la creatividad, etc. En clase de educación física podemos utilizarlo como una novedosa actividad de carga intelectual, o como un juego de estrategia. Lo podemos utilizar con los estudiantes lesionados o exentos temporales de actividad física. También se puede usar en las sesiones o actividades "refugio" que organizamos en días de lluvia.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Aula o gimnasio.	Cartulinas para hacer los tangram.		- Cada alumno puede utilizar su imaginación y crear una figura relacionada con algún deporte, alguna actividad física, etc.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Resolver problemas a través de estrategias lúdicas. - Desarrollo de la comprensión y de la visión espacial y geométrica. - Percepción de relaciones geométricas.			- Carga de trabajo cognitiva y socio-afectiva. - Actividad propicia para "Sesiones refugio", o estudiantes exentos de práctica física.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
"LOTERÍA DE NÚMEROS"	CALENTAMIENTO Parte principal	POR EQUIPOS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Sacar y borrar todos los números del dado.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Se colocan en equipos de 5 por cada dado. - Utilizamos un campo de 30 metros de largo.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Se pinta en el suelo un tablero con los 6 números del dado. El equipo se coloca al otro extremo del campo. - Tiran el dado y el número que salga deben eliminarlo (o borrarlo). - Deben hacer el recorrido de ida para llegar al final donde han pintado el tablero y tachar el número que les ha salido, vuelven al sitio inicial para volver a tirar, repitiendo la operación. - Acaba el juego cuando en el dado han salido las seis caras			
INSTALACIÓN:			
MATERIAL/LES:			VARIANTES
Patio	Dados.		- Se puede hacer el tablero más grande y jugar con 2 dado; teniendo que sumar las 2 cifras que salen. - Podemos variar la forma de desplazarse por el tablero; con los 2 pies juntos, a la pata coja, etc.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
Probabilidad y azar.			- Resistencia aeróbica. - Juego en equipo.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
TRES EN RAYA	VUELTA A LA CALMA	GRUPOS DE 3	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Situarse en tres en raya.			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Se hacen 2 grupos de estudiantes por tablero. - Se pintan en el suelo las líneas del tablero.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Los alumnos deben ir moviéndose por orden alternativo, como en el juego del "tres en raya". - Cuando uno de los equipos gana, cambian, el equipo que no estaba en el centro, coloca un jugador en el centro.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		VARIANTES
Patio o gimnasio	Tizas para pintar el tablero		- Se puede jugar sin mover el jugador del centro. - Se puede jugar en grupos de 4, uno de los jugadores es el encargado de mover las fichas.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Percepción espacial y nociones geométricas básicas (línea, diagonal...) - Noción de secuencia y de orden - Probabilidad.			- Trabajo en equipo. - Desarrollo intelectual.

NOMBRE DEL JUEGO- ACTIVIDAD	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
SUMA 100	CALENTAMIENTO Parte principal	GRUPOS DE 5	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVOS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Tirar dos dados y sumar cantidades			
ORGANIZACIÓN INICIAL			
- Se distribuyen en quipos de 5 estudiantes situados en el patio. - Cada equipo dispone de dos dados.			
DESARROLLO/REGLAS			
- Cada vez un jugador tira los dos dados detrás de la línea de salida. - Una vez han tirado corren, dando una vuelta al patio. - Al llegar a la línea de salida vuelven a tirar el dado, sumando esa cantidad a la anterior, y vuelven a salir corriendo. - Se repite la operación hasta que el equipo llegue o sobrepase los 100 puntos. - Si salen dos números iguales, se recorre el patio pero no se suman los puntos. - El ritmo de carrera es al apropiado para el calentamiento o para el trabajo de resistencia aeróbica, según se trate.			
INSTALACIÓN:	MATERIALES:		
Patio: pista polideportiva	2 Dados por equipo		
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			VARIANTES
- Nociones de probabilidad y azar - Nociones espaciales básicas: cerca lejos, más menos, corto-largo... - Cálculo mental - Memoria matemática			- Ídem con distinto número de dados: 1, 3... Si el número resultante es par desplazarse de espaldas; si es impar, de frente. - Hacerlo de forma individual - Trabajar resistencia aeróbica: Ejemplo: Sumar 300 puntos pero cada 50 puntos hay que parar 2 minutos para hacer estiramientos - Trabajar velocidad resistencia: Ejemplo: ¿en cuanto tiempo consigues hacer 35 puntos?
OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA			
- Trabajo de resistencia aeróbica (o velocidad resistencia). - Fomentar la autonomía y el sentido ético en la práctica deportiva. - Trabajo cooperativo...			

NOMBRE DEL JUEGO	TIPO ACTIVIDAD	Nº JUGADORES	DESARROLLA
EL AJEDREZ	SESIONES REFUGIO	PAREJAS	LA COMPETENCIA MATEMÁTICA
OBJETIVO/OS:			DESCRIPCIÓN GRÁFICA
Jugar al ajedrez.			
Aplicaciones educativas del ajedrez:			
En numerosos países el ajedrez es una asignatura escolar de carácter curricular. Algunos beneficios del ajedrez: mejora la atención y concentración, la capacidad de análisis y síntesis, la memoria, mejora la resolución de problemas espaciales y la toma de decisiones bajo presión. El ajedrez es un juego muy divertido que potencia la creatividad y la imaginación. Emplea en esencia el razonamiento lógico-matemático. Por ello es ideal para desarrollar la competencia matemática. En la actualidad muchos maestros de matemáticas utilizan el ajedrez para desarrollar la competencia matemática de forma creativa y recreativa. Los profesores de Educación física debemos recordar que el ajedrez es un juego deportivo y por tanto lo podemos considerar un contenido disciplinar propio de la materia.			
INSTALACIÓN:	MATERIAL/LES:		
Cubierta	Tablero y fichas de ajedrez		- Juego de tablero sólo con los peones. - Juego simplificados con menos piezas.
OBJETIVOS COMPETENCIA MATEMÁTICA			OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
- Desarrollo del razonamiento lógico-matemático - Percepción espacial y conceptos geométricos básicos: noción de orden, secuencia, valores numéricos...			- Sesiones refugio. - Contenidos disciplinares: deportes de estrategia.