

ACTIVIDADES PARA EL REFUERZO- Ficha 2

Segunda Quincena de Octubre

(Repetir actividades de la primera quincena si no se han hecho o se ve conveniente)

		Inicial 1º y 2º	3º y 4º
L y M 16-17	Lengua	Hacemos rimas con nuestro nombre.	Igual que en inicial
	Mates	Tiramos el dado, hacemos con plastilina el número que salga y ponemos al lado, tantas bolitas como indica el número formando la figura que aparece en un dado.	Jugamos al dominó.
X y J 18-19	Lengua	Para practicar la segmentación de palabras: uno de nosotros construye una frase (o entre todos o cogemos una frase de un libro). Contamos las palabras que hay en la frase. Después en círculo cada uno va diciendo, en orden, una sola palabra de la frase. Primero despacio y después más deprisa.	Nos inventamos una historia entre todos, pero solo podemos decir una palabra cada uno.
	Mates	Se quitan las fichas de dominó que tengan 5 y 6 y el doble cero. Se escriben en hojas los números del 1 al 8 y se ponen las fichas de dominó encima de los números según el número total de puntos que tengan, diciendo los dos números que hay y la suma.	Se repasa cuanto valen las caras de un dado y después, se tiran dos dados y se dice la suma (gana el que lo dice más rápido o, si hay diferencia de nivel, se dice por turnos). En una superficie blanda (encima de un libro por ejemplo para que no haga mucho ruido)
L y M 9-10	Lengua	Las palabras encadenadas con la última letra.	Las palabras encadenadas con la última sílaba.
	Mates	Jugamos al dominó (se puede quitar las dobles al principio si complica)	Cartas francesas. Juego de la escoba
X 11	Lengua y/o Mates	Recordamos a qué hemos jugado estas dos semanas y escogemos uno o dos juegos que nos gustaron.	Como en inicial.

Juegos de mates con las cartas francesas:

Se quitan las figuras y los 10. Se avisa que los ases valen uno.

Juego de la escoba: Se reparten 3 cartas a cada uno y se pone boca arriba en el centro de la mesa 4 cartas.

El objetivo del juego es sumar 10 con una sola carta del jugador y una sola carta que haya en el tablero. Cuando es el turno del jugador, saca una carta y si en el tablero hay algún complementario del 10, se lleva las dos cartas y las reserva en un montón aparte. Si no puede formar pareja, deja una de sus cartas en el tablero. Cuando se acaban las tres cartas a todos, se vuelven a repartir otras tres cartas, hasta que se acabe la baraja. Gana el que más cartas consigue. (Para reforzar los complementarios, en el recuento pueden volver a hacer las parejas)