

# TABLEROS LOCOS

---

## Descripción corta

5 tableros locos para jugar en pequeños grupos

## Descripción larga

Este recurso contiene 5 tableros de juego para lo que necesitarás uno o dos dados, aunque si no lo tienes, en la última página encontrarás un dado recortable para armar en clase. Permite jugar con los compañeros en pequeños grupos para fomentar la cohesión entre ellos, la participación y aprender jugando.

## Objetivos

Fomentar la comunicación en el grupo clase, motivar la participación de los alumnos, repasar contenido por temáticas (Navidad, Otoño, Carnaval...), desarrollar la expresión oral y escrita, practicar el dibujo, desarrollar la imaginación, fomentar la memoria.

## Competencias

Comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.

## Nivel

Primaria - Primer y Segundo Ciclo

## Metodología

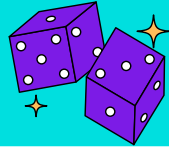
Los tableros que componen este material son de uso individual entre sí, por lo que puedes sacar varias copias de un mismo modelo si lo deseas y plastificarlos para que duren más tiempo.

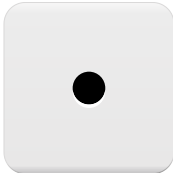
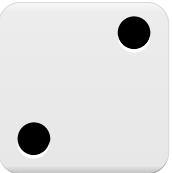
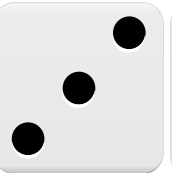
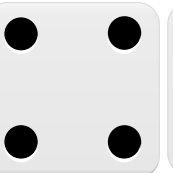
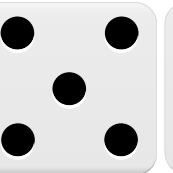

Como sugerencia, puedes planificar una sesión de clase en la que practicar minijuegos para fomentar la cohesión del grupo y la interacción entre los alumnos, e incluir en ella los tableros como parte de la dinámica. Algunos tableros tienen temática de Navidad, Otoño o Carnaval, por lo que son una buena opción para utilizarlos como parte de las actividades relacionadas con esta temática.

# TABLERO LOCO

## - DIBUJANDO ANIMALES -

Lanza el dado por turnos para ir descubriendo los elementos que van a componer a tu animal. Mientras los descubres, ve dibujándolo. Al terminar, ¡ponle un nombre loco!

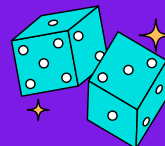


						
<b>CABEZA</b>	de mono	de pingüino	de cabra	de conejo	de delfin	de jirafa
<b>CUERPO</b>	de tortuga	de jirafa	de gallina	de delfín	de serpiente	de cocodrilo
<b>PATAS DELANTERAS</b>	alas	manos humanas	de cabra	de elefante	de mono	aletas
<b>PATAS TRASERAS</b>	de león	de perro	de pantera	de caballo	pinzas	de ratón
<b>OREJAS</b>	de ratón	de lince	de elefante	de conejo	de humano	sin orejas
<b>COLA</b>	de mono	de león	de conejo	de ballena	de cerdo	de castor

# TABLERO LOCO

## - VEO VEO... ¡NAVIDAD!

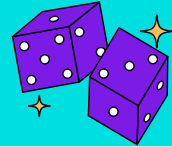
Lanza dos dados sin que tu pareja de juego vea el resultado. El primer dado que tires indicará la posición vertical y el segundo dado indicará la horizontal. A base de preguntas de sí o no, tu pareja debe adivinar lo que te ha tocado. Quien más adivine, ¡gana!



# TABLERO LOCO

## - VEO VEO... ¡OTOÑO! -

Lanza dos dados sin que tu pareja de juego vea el resultado. El primer dado que tires indicará la posición vertical y el segundo dado indicará la horizontal. A base de preguntas de sí o no, tu pareja debe adivinar lo que te ha tocado. Quien más adivine, ¡gana!



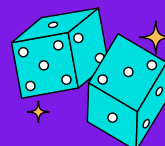
 KUMUBOX



# TABLERO LOCO

## - VEO VEO... ¡DISFRACES!

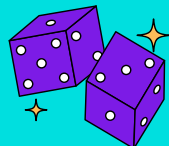
Lanza dos dados sin que tu pareja de juego vea el resultado. El primer dado que tires indicará la posición vertical y el segundo dado indicará la horizontal. A base de preguntas de sí o no, tu pareja debe adivinar lo que te ha tocado. Quien más adivine, ¡gana!



# TABlero LOCO

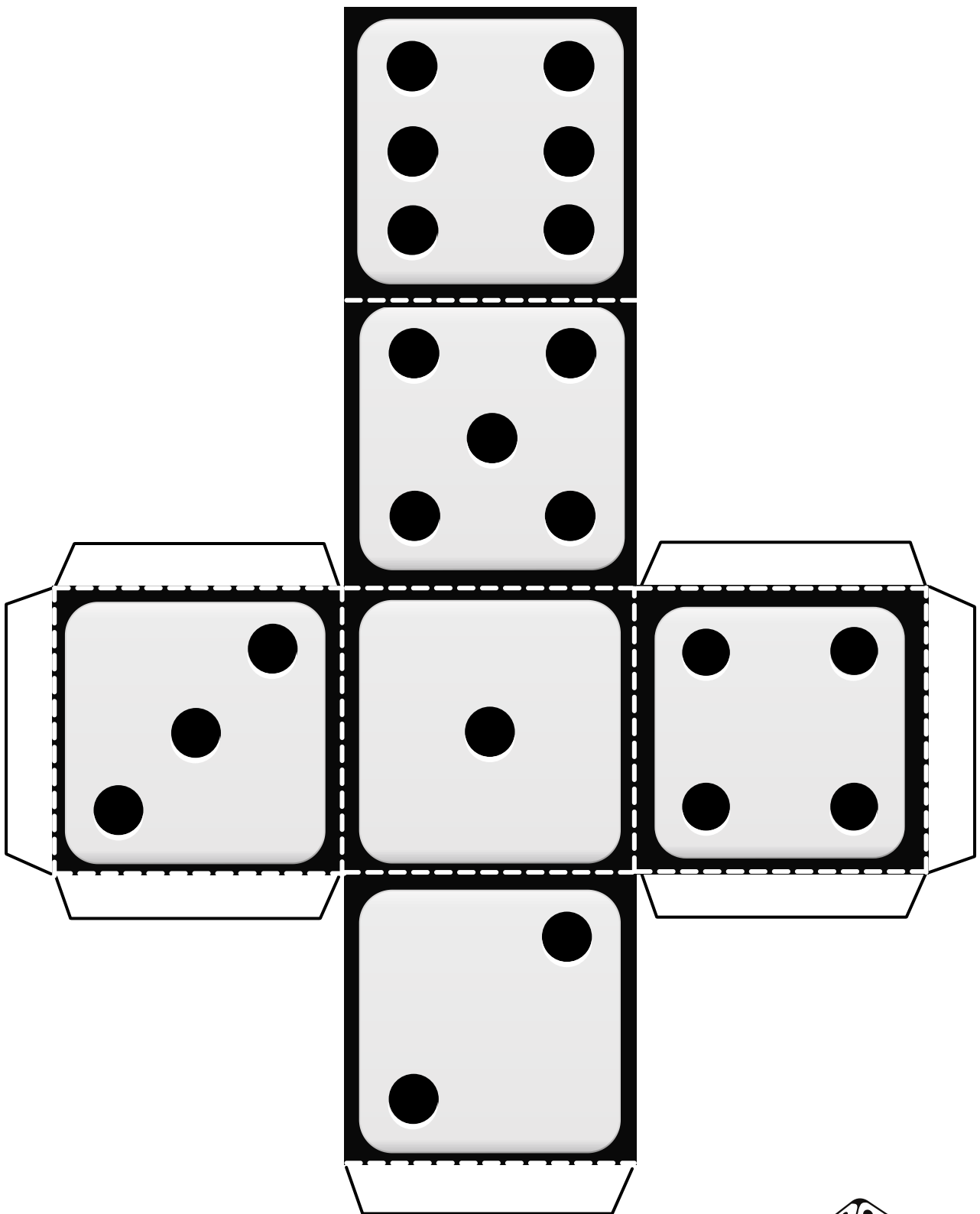
## - INVENTANDO HISTORIAS -

Lanza el dado en seis turnos diferentes. El número que te haya salido te indicará un elemento diferente. Cuando tengas tus seis elementos, escribe una breve historia con ellos.



 KUMUBOX





*Recorta la plantilla para armar el dado en una sola pieza.  
Dobla por las líneas de puntos, pon pegamento en las pestañas y arma tu dado.*