



# ME PRESENTO EN 3,2,1

¡Hola! Mi nombre es Melani.

Para que me conozcáis un poco mejor os voy a contar:

## 3 aspectos sobre mí:



1. Disfruto cada pequeño detalle que la vida me ofrece: naturaleza, familia, amigos...



2. Me gusta viajar para ampliar la visión del mundo y de la vida.



3. Me apasiona utilizar juegos matemáticos en mis clases.

## 2 actividades que no podría dejar de hacer por nada en el mundo.

1. Escuchar música.



2. Aprender, formarme, reciclarme...



## 1 trabajo ideal que haría si no fuese docente.

**PSICÓLOGA**

Pero como docente que trabaja con adolescentes tengo la suerte de que la psicología forme parte de mi día a día en el aula.



# ¡CUENTAMATES!



**¿QUÉ TRABAJAMOS?**  
Números pares e impares.  
Atención, memoria y concentración,  
Imaginación, expresión oral

**¿QUÉ NECESITAMOS?**

- Plantilla del tablero hexagonal
- Una ficha para cada jugador.



**CONTENIDOS PREVIOS**

Introducción al concepto de número par e impar.



**ALGUNAS VARIACIONES:**

- Jugar con números mayores.
- Adaptar dibujos a otros conceptos.

**¿QUIÉN GANA?**

El jugador que llegue primero al hexágono central rojo.



**¿CÓMO SE JUEGA?**

1. Comenzamos en el hexágono rojo y lanzamos el dado por turnos.
2. Si el resultado es par: mueven la ficha en el sentido de las agujas del reloj avanzando tantos hexágonos como el número que han obtenido. Si el resultado impar: mueven la ficha en el sentido contrario a las agujas del reloj tantos hexágonos como el número que han obtenido.
3. Los jugadores irán contando una historia con los dibujos de las casillas donde caigan.
4. Cuando la ficha pase de largo por el hexágono central rojo pueden elegir el camino que deseen, de los dos disponibles.



# CUENTAMATES DE HALLOWEEN





# CUENTAMATES DE HALLOWEEN





# CUENTAMATES DE HALLOWEEN





# CUENTAMATES DE HALLOWEEN

