

Terapia de Recreación

Desarrollar las Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

Cubre ese número

Nivel de Grado:

Prekínder hasta kindergarten o nivel de desarrollo similar

Habilidades por aprender:

Juego que refuerza las Aptitudes

Académicas

Atención Conjunta, Interacciones

Recíprocas

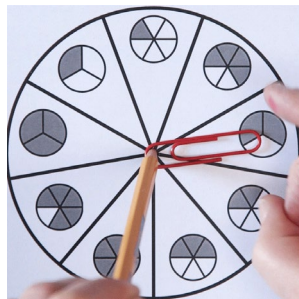
Materiales:

Juego de tablero, (1) Dado y (2) Marcadores de distintos colores, crayones o lápices de color

Instrucciones:

1. Cada persona seleccionará un color. Cuando sea tu turno, tira el dado y encuentra el número en el tablero de juego. Colorea la caja.
Por ejemplo: Si eres "rojo" y sacas un "5", encuentra la caja con un 5 y coloréala de rojo. Si no quedan cajas con un 5, se acabó tu turno.
2. Túrnense para tirar el dado y colorear la caja numerada.
3. ¡La primera persona en colorear 10 cajas es la ganadora!

Si no tienes ningún dado, simplemente dibuja un círculo dividido en 6 partes. Use un lápiz y un sujetapapeles como se muestra en la foto. ¡Darle un golpecito al sujetapapeles y véalo girar! ¡Ta Da! ¡Se ha creado una ruleta!"`



4

1

2

5

3

6

2

4

3

Cubre

1

1

ese

5

Número

6

Materiales: un tablero de juego, un dado y dos
marcadores de distintos colores.

2

5

Como jugar: Tira el dado. Cuente y cubra ese
número con su marcador. El ganador es la
primera persona que cubra 10 números.

3

2

4

3

5

2

4

1

6

4

1

2

5

3

6

2

4

3

Cubre

1

1

ese

5

Número

6

Materiales: un tablero de juego, un dado y dos
marcadores de distintos colores.

2

5

Como jugar: Tira el dado. Cuente y cubra ese
número con su marcador. El ganador es la
primera persona que cubra 10 números.

3

2

4

3

5

2

4

1

6