

OCA DE JORGE EL CURIOSO

1



3

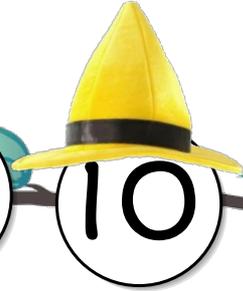
4



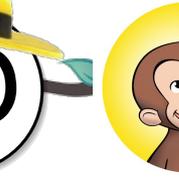
6



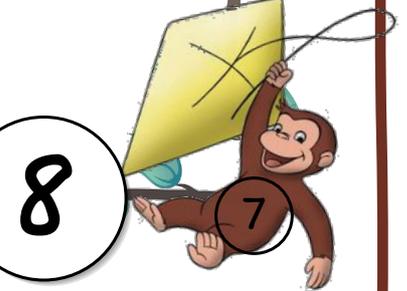
11



10



8



13



15

16



18



24

23



21

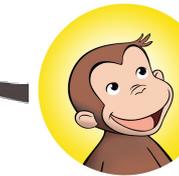
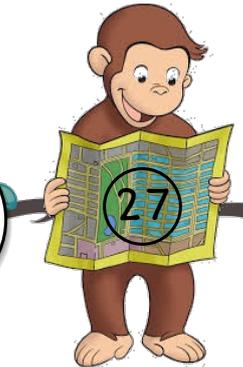
20



19



26



29

30

34



32

31



36



37

38



OBJETIVO DEL JUEGO E INSTRUCCIONES



El objetivo del juego es que el alumno sea capaz de reconocer los números hasta el 38, identificar los números que faltan en la serie numérica (ocas) y disfrutar aprendiendo y respetando las normas.



aulapt.org
Blog de recursos
para la elaboración de A.C.I.S

MATERIAL Y JUGADORES

Tablero del juego de la oca de Jorge el curioso.
1 ficha de diferente color para cada jugador y dados.

Jugadores: 2 o más.

MATERIAL Y JUGADORES

La oca la representa Jorge el curioso, sus casillas son: 2, 5, 9, 12, 17, 22, 25, 28 y 33. Solo podrá saltar de oca en oca si es capaz de reconocer qué número hay escondido bajo la casilla. En caso contrario permanecerá en ella como una casilla más sin avanzar.

Cometa: Casillas de la 7 a la 20. Si caes en la casilla 7 saltas hasta la 20.

Sombrero: Si caes en una casilla con un sombrero retrocedes 3 casillas.

Cascada: Casilla 14. Estás empapado, pierdes un turno.

Mapa: Casilla 27. Estás perdido, no puedes moverte de ahí hasta que otro jugador caiga y te guíe. Si un jugador salva a otro al caer en la casilla, no quedará perdido, solo pierde un turno.

Prismáticos. Ya ves tu objetivo, los plátanos. Avanzas hasta el final.