

¡DÍGALO CON RITMO!

JUGAR CON LA MATEMÁTICA PUEDE SER MUY DIVERTIDO ¡Y MUCHO MÁS SI LE PONEMOS UN POCO DE RITMO! ASÍ COMO EXISTEN LETRAS Y NÚMEROS, LOS MÚSICOS TIENEN UNA FORMA DE ESCRIBIR LOS SONIDOS MUSICALES PARA INDICAR SI SON AGUDOS O GRAVES, MÁS LARGOS O MÁS CORTOS. APRENDER ESE CÓDIGO NO ES DIFÍCIL, PERO COMO LLEVA TIEMPO VAMOS A EMPEZAR CON UN JUEGO. ¿ESTÁN LISTOS?



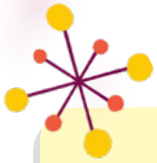
¿QUÉ NECESITAMOS?

- ▶ 2 EQUIPOS;
- ▶ 10 FICHAS VERDES (REPRESENTAN EL TIEMPO MEDIO Y VALEN 2);
- ▶ 10 FICHAS ROJAS (REPRESENTAN EL TIEMPO LARGO, DURAN EL DOBLE QUE EL TIEMPO MEDIO Y VALEN 4);
- ▶ 10 FICHAS AZULES (REPRESENTAN EL TIEMPO CORTO, DURAN LA MITAD QUE EL TIEMPO MEDIO Y VALEN 1).



¿CÓMO SE JUEGA?

- ▶ SE REPARTEN LAS FICHAS ENTRE LOS DOS EQUIPOS.
- ▶ CADA EQUIPO INVENTA UN RITMO COMBINANDO LOS TRES TIEMPOS: TIEMPO LARGO, TIEMPO MEDIO Y TIEMPO CORTO. PUEDE USAR LA CANTIDAD DE FICHAS QUE PREFIERA.
- ▶ UNA VEZ QUE EL EQUIPO DEFINE EL RITMO, SE LO MUESTRA A UNO DE LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO CONTRARIO, SIN QUE SUS COMPAÑEROS LO VEAN.
- ▶ EL INTEGRANTE, LUEGO DE OBSERVAR CON ATENCIÓN EL COLOR Y EL ORDEN DE LAS FICHAS, REPRESENTA EL RITMO PARA QUE SUS COMPAÑEROS DE EQUIPO LO ADIVINEN. PUEDE USAR LA VOZ, LAS PALMAS U OTRA PARTE DEL CUERPO.



- ▶ EL EQUIPO ESCUCHA CON ATENCIÓN Y ORDENA LAS FICHAS DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DEL RITMO QUE HACE SU COMPAÑERO.
- ▶ SI LAS FICHAS QUEDAN UBICADAS CORRECTAMENTE, EL EQUIPO ADIVINA EL RITMO Y GANA UN PUNTO.
- ▶ ESTAS RONDAS PUEDEN REPETIRSE TODAS LAS VECES QUE SE DESEEN.
- ▶ GANA EL EQUIPO QUE ADIVINE LA MAYOR CANTIDAD DE RITMOS.



A MODO DE EJEMPLO

- ▶ SI UN EQUIPO INVENTA UN RITMO QUE COMIENZA CON **UN TIEMPO LARGO**, CONTINÚA CON **TRES TIEMPOS MEDIOS** Y FINALIZA CON **CUATRO TIEMPOS CORTOS**, COLOCARÁ LAS FICHAS DE LA SIGUIENTE MANERA:



- ▶ CUANDO EL INTEGRANTE DEL EQUIPO CONTRARIO LO REPRESENTA FRENTA A SUS COMPAÑEROS, EL RITMO SONARÁ ASÍ:



Taaaa - Taa - Taa - Taa - Ta - Ta - Ta - Ta

- ▶ SI EL EQUIPO ADIVINA EL RITMO AL ESCUCHAR LA REPRESENTACIÓN DE SU COMPAÑERO, UBICARÁ LAS FICHAS DE LA MISMA MANERA EN QUE LO HIZO EL EQUIPO QUE INVENTÓ EL RITMO.

