

Juegos EDI : Educación y Diversión.



Listado de Juegos EDI

	Saltar 1-10 Tamaño: 400x400 / 500x500 mm.	Laberinto Tamaño: 6000 x 6000 mm.	
	Estrella Tamaño: 300x300 / 400x400 mm.	Cuadrado Numérico Tamaño: 5000 x 5000 mm.	
	Cohete Tamaño: 3600x2000 / 400x400 mm.	4 Círculos Tamaño: 4000 mm. de diámetro.	
	Serpiente Tamaño: 4400x2700 / 15000x3000 mm.	Brújula Tamaño: 4000 x 4000 mm.	
	Muñeca Tamaño: 3950x1500 / 490x500 mm.	Multiplicar y Dividir Tamaño: 2000 x 2000 mm.	
	Reloj C. Fondo. Tamaño: 2000 / 3000 mm diámetro.	Flor 5 Hojas Tamaño: 1300 x 1200 mm.	
	Reloj S. Fondo Tamaño: 2000 / 3000 mm diámetro.	Parchís Tamaño: 3000x3000 / 200x200 mm.	
	Summary Restar Tamaño: 2000 / 2000 mm.	Diana Con o Sin negro. Tamaño: 3000 x 6420 mm.	
	Alfabeto 29 cuadrados. Tamaño: 300 x 300 mm.	Termómetro Tamaño: 12000 mm. de largo	



JUEGOS DE SALTO

Salto 1 al 10 , Estrella, Cohete, Serpiente y Muñeca. De 5 a 12 años. Ejercicio físico con el que se aprende a contar y a respetar los turnos. A 50 cm. del juego, se tira una bolsa de arena a la casilla correspondiente, se comienza desde la primera casilla, se ha de llegar a dicho objetivo a pata coja y volver de la misma forma al punto de partida, los más pequeños pueden saltar con los dos pies. Se pasa el turno si se falla el lanzamiento en la casilla correspondiente y al pisar fuera de las casillas. Gana el que antes finalice todas las casillas.



RELOJ

De 5 a 10 años. Se juega por equipos o individualmente, se aprende a decir las horas y a leerlas. Una persona inventa una hora y un niño se posiciona en la hora y el otro (o el mismo) en los minutos, cada vez que acierten pasará el turno con un punto añadido. El ganador será quien antes llegue al número de puntos establecido.



SUMAR / RESTAR y MULTIPLICAR / DIVIDIR

De 5 a 12 años. Se aprende matemáticas de forma visual y colorida. El objetivo es realizar el cálculo mentalmente, para marcar la operación y el resultado se utilizará un pie para un sólo dígito y se utilizarán los dos pies para varios dígitos. El profesor o un niño formulará una operación y otro niño saltará a la operación utilizando las cifras y símbolos para dar el resultado. Se juega por turnos.



FLOR

Has 5 o 6 años. Identificación y aprendizaje de los números. En la flor hay cinco pétalos y en éstos hay un número. El niño tendrá que saltar al pétalo con el número que le digan.



PARCHÍS

De 5 a 12 años. En el juego pueden participar desde 2 a 16 personas. Los alumnos serán las fichas, se tirará el dado y dependiendo del resultado que salga el niño deberá moverse saltando. Sólo los niños del mismo grupo podrán estar encima del mismo cuadrado, al llegar a una casilla que ya este ocupada, el anterior ocupante deberá volver a su casilla de inicio. Ganará cuando los niños del mismo grupo hayan dado una vuelta y entren al centro utilizando la entrada de su color.



DIANA

De 7 a 12 años. Aprendiendo a sumar y multiplicar en colores. El 21: Los alumnos tienen que tirar tres bolsas desde la línea amarilla. Empezarán a tirar al uno y luego al dos y así sucesivamente hasta el veinte. Después se deberá acertar en el centro de la diana. Los más grandes pueden jugar con dobles y triples, por ejemplo si lanzan al dos y cae en dos triples el próximo lanzamiento será al cinco etc. (siempre terminando en el centro después de acertar el 20).

Los triples:
Tienen que acertar tres veces 20, tres veces 19, tres veces 18, tres veces 17, tres veces 16, tres veces 15 y tres veces diana (circulo central verde y rojo). El que consigue todos los triples ganará.



ALFABETO

De 5 a 12 años. Aprendizaje del abecedario y construcción de palabras. Se juega saltando. por ejemplo escribir su nombre y los nombres de los demás, etc.



LABERINTO

De 5 a 12 años. Desarrolla la observación, el cálculo de las distancias y el trabajo en equipo. Los ojos busca el camino hasta llegar al centro, desde el inicio, o bien sin tocar los bordes, si se toca se tendrá que empezar de nuevo.



4 CÍRCULOS

De 5 a 12 años. Aprendiendo a sumar con colores y desarrollando la puntería. Se juega lanzando tres bolsas de arena. Se suma el valor de las tres bolsas, quien haga más puntos ganará.



EL CUADRADO NUMÉRICO

De 5 a 12 años. Matemáticas. Cuántos más participantes, mayor a de ser la rapidez de respuesta. El profesor/a formula y los alumnos han de situarse en la casilla o casillas cuyo números sean los correctos. El que no se posiciona en una casilla correcta será eliminado. Este juego posibilita gran variedad de niveles de dificultad. Cualquier suma, resta multiplicación o división cuyo resultado este entre el 1 y el 100.

El profesor puede formular lo siguiente:
- Posicionaros en el resultado de 100 dividido entre 2 (sitio para 1).
- Posicionaros en un número más grande de 90 (sitio para 10).
- Posicionaros en un número divisible entre 2 (sitio para todos).
- Posicionaros en un número que es parte de la tabla de 5 (sitio para 20).
- Posicionaros en un número que es menor de 19 (sitio para 18).
- Posicionaros en un número más grande de 95 y menor de 100 (sitio para 4).



BRÚJULA

De 7 a 12 años. Aprendiendo geografía mientras desarrollamos la orientación. La Brújula estará orientada correctamente marcando el norte, el sur, el este y el oeste. En clase de geografía el profesor podrá nombrar una ciudad y desde el punto de referencia deseado, el alumno deberá posicionarse en la dirección en la que se encuentre dicha ciudad.



TERMÓMETRO

Aprendiendo a memorizar las diferentes temperaturas de los distintos países y estaciones del año, a la vez que aprenden los números.



¿ QUÉ APORTAN LOS JUEGOS EDI ?

- Estimula el desarrollo intelectual a través del ejercicio físico, todo ello con el reclamo visual más llamativo y colorido.
- Horas de diversión que fomentan el trabajo en equipo.



VENTAJAS EDI

- Material EDI (Termoplástico prefabricado) no tiene componentes tóxicos.
- Larga duración y resistencia (idénticos materiales, componentes y técnicas de instalación a las utilizadas para la señalización vial).
- Aplicación limpia y rápida (3-5 juegos en un día).
- Económico y los juegos no requieren de ningún mantenimiento.
- Se puede aplicar en todo tipo de superficies.