



## BASES

El Concurso de matemáticas **MATHS Champions** está dirigido a alumnas y alumnos de 3º de Educación Infantil.

Es un concurso lúdico, que tiene como finalidad que las niñas y niños de 5 años **se diviertan y disfruten de las matemáticas a través del juego**, utilizando materiales sencillos y manipulativos.

El concurso consistirá en la resolución de **sencillas actividades** del tipo que se adjuntan.

El concurso es presencial y se participará en equipos compuestos por **cinco participantes**. Las inscripciones deben realizarse desde un centro educativo en la dirección de correo electrónico [mathschampions\\_trnv@fomento.edu](mailto:mathschampions_trnv@fomento.edu).

### PREMIOS

Los equipos ganadores recibirán un trofeo MATHS Champions.

Todos los participantes recibirán medallas y premios MATHS Champions.

### INSCRIPCIONES

La inscripción es gratuita.

Torrenova se hará cargo del servicio de autobús y comida de los participantes.

Los colegios pueden inscribirse hasta el 15 de febrero de 2019 enviando un e-mail a [mathschampions\\_trnv@fomento.edu](mailto:mathschampions_trnv@fomento.edu).

Una vez confirmada la participación, el colegio recibirá, por correo electrónico, una ficha de inscripción para que pueda inscribir a todos los equipos y alumnos que asistirán.

## EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

1. Medir longitudes de objetos cuya medida sea un número entero inferior a 50
2. Agrupar diferentes objetos en función de si miden más o menos de....
3. Completar series con números del 1 al 20
4. Indicar de las series qué elemento va antes que otro
5. Completar series de diferentes figuras
6. Agrupación de elementos por colores
7. Agrupación de elementos por colores y formas
8. Descubrir un objeto escondido en una lámina
9. Construir figuras geométrica (triángulo, cuadrado, rectángulo) con materiales sencillos (palillos, plastilina...)
10. Identificar cuántas figuras (ej. triángulos) hay en una lámina con diferentes figuras geométricas
11. Encontrar en un laberinto dibujado en una lámina, una salida o un objeto.
12. Encontrar diferencias entre dos dibujos