













5





6





7





8





9

10

11

12

BINGO RÍTMICO

El juego consta de 12 cartones, cada uno de los cuales contiene cuatro casillas con modelos rítmicos basados en figuras de negra, silencio de negra y pareja de corcheas. Hay en total 12 modelos:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Es conveniente fotocopiar en cartulina dos juegos de cartones y plastificarlos con vistas a una mayor duración:

Desarrollo del juego: Es el típico de un bingo. Cada niño debe tener cartón y cuatro fichas para marcar los modelos que van saliendo. El profesor o un alumno saca números del 1 al 12 e interpreta la fórmula rítmica que corresponde al número que ha salido. Los niños deben identificarla y en su caso marcar la casilla correspondiente con una ficha. Gana el primero o primeros (ya que habrá cartones repetidos) que rellena las cuatro casillas de su cartón.

Distribución de los esquemas rítmicos que contiene cada cartón

1	2	3	4	5	6
1 4	1 4	1 5	1 5	2 4	2 5
6 7	8 11	8 10	11 12	9 12	6 7
7	8	9	10	11	12
2 10	2 11	3 4	3 5	3 12	3 11
9 8	6 8	9 7	10 12	6 7	10 9