

## CONTAR, SUMAR Y COMPARAR – NIVEL 1: A PESCAR

### Materiales:

1 baraja de naipes sin las cartas con figuras (as = 1)

Si juegan más de dos jugadores, use 2 barajas

### Instrucciones:



Reparta cinco cartas a cada jugador y coloque el resto en un montón en el centro.

En cada turno, un jugador “pesca” al preguntarle a cualquier jugador si tiene una tarjeta igual a una de las suyas (por ejemplo: ¿tienes un 4?).

- Si es así, se entrega la carta, y el jugador coloca el par de cartas iguales en un “libro” frente a él. El jugador que pregunta continúa y pide otra carta a cualquier otro jugador.
- Si no tienen la carta, se dice: “¡A pescar!”. El jugador que pregunta debe entonces tomar una carta del montón y termina su turno.

El juego termina cuando todas las cartas han sido colocadas en libros. Gana el jugador con el mayor número de libros.



## CONTAR, SUMAR Y COMPARAR – NIVEL 1: ESTOY PENSANDO EN UN NÚMERO

### Materiales:

1 baraja de naipes sin las cartas con figuras (as = 1)

Una estrella u otra ficha plana que pueda esconderse bajo una carta

### Instrucciones:

Este es un juego para dos personas. El Acertijo piensa en un número y el Investigador descubre el número. El Acertijo dice: “Estoy pensando en un número del 0 al 8” (o cualquier otro límite que se le facilite a su niño/a). Entonces el Investigador hace preguntas tales como “¿Cómo se compara tu número con el 3?”. El Acertijo dice si el número es menor, igual o mayor que ese número.

El juego se puede jugar en voz alta con niños mayores.

Con niños menores puede usar cartas del 0 al 10 (o cualesquiera que sean los límites) colocadas boca arriba en orden sobre la mesa. Esconda una estrella u otra ficha divertida debajo de una de las cartas. Después de cada respuesta, el niño/a (Investigador) voltea todas las cartas que han sido eliminadas hasta descubrir la estrella.

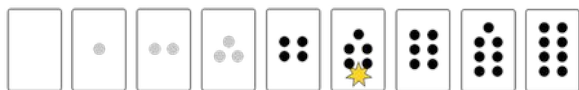
### Ejemplo:

Este es un ejemplo de un juego en el que el Acertijo pensó en el número 5:

Acertijo: Estoy pensando en un número del 0 al 8.

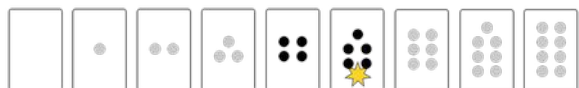
Investigador: ¿Cómo se compara tu número con el 3?

Acertijo: Mi número es mayor que 3.



Investigador: ¿Cómo se compara tu número con el 6?

Acertijo: Mi número es menor que 6.



Investigador: ¿Cómo se compara tu número con el 5?

Acertijo: ¡Bien hecho! Mi número es igual a 5.

### Para reflexionar en casa:

¡Ese juego es perfecto para jugar en voz alta sobre la marcha!



## CONTAR, SUMAR Y COMPARAR – NIVEL 2: CERDITO

### Materiales:

Dos dados

Lápiz y papel

### Instrucciones:

Escoja un número objetivo, digamos 50. Los jugadores registran su puntuación en un papel.

En cada turno, se tira el dado tantas veces como quiera. Cuando una tirada no da 1, se suma la puntuación al total del turno. Si obtiene 1, pierde todo lo que ganó ese turno y termina el turno. Un jugador puede decidir parar antes de tirar un 1, conservar los puntos que lleva y sumarlos a su total.

Gana el primer jugador en llegar al número objetivo.

### Variación:

Variación de Cerdito con dos dados: Aplican las mismas reglas, excepto que se tiran dos dados. Si ninguno de los dos dados da 1, se añade la suma al total. Si uno de los dados muestra un 1, entonces no se suma nada al total y termina el turno. Si caen dos 1, el jugador pierde toda su puntuación y termina el turno.

### Para reflexionar en casa:

Este juego se puede jugar sobre la marcha. Solo se necesita una pluma, papel y uno o dos dados.

## CONTAR, SUMAR Y COMPARAR – NIVEL 2: QUÉ NÚMERO SOY

### Materiales:

1 baraja de naipes sin las cartas con figuras (as = 1)



### Instrucciones:

Hay dos maneras de jugar este juego, dependiendo de cuántos niños juegan.

Adulto con dos niños:

Cada niño toma una carta y la sostiene en su frente sin verla y con el número hacia afuera. El adulto dice el total de las cartas y los niños deben adivinar cuál es el valor de su carta al ver la carta del otro.

Adulto con un niño/a:

Prepare varios pares de cartas por adelantado, colóquelas boca abajo, asegurándose de que cada par tenga el mismo total que todos conocen. Las cartas que sobran se retiran a un lado. Tome un par de cartas al azar, coloquen las tarjetas sobre su frente y adivinen su carta al ver la carta de la otra persona.

### Para reflexionar en casa:

Al jugar este juego, está practicando enlaces numéricos. Por ejemplo, los enlaces numéricos para 10 son:

$$5 + 5 \quad 6 + 4 \quad 7 + 3 \quad 8 + 2 \quad 9 + 1 \quad 10 + 0$$

Los enlaces numéricos les permiten a los niños dividir los números de maneras útiles. Les muestran cómo se pueden combinar los números, cómo se descomponen y ayudan con las sumas y restas.