

## SUMA Y RESTA – NIVEL 1: NIM CON UNO Y DOS

### Materiales:

10 fichas u objetos pequeños

Lápiz y papel

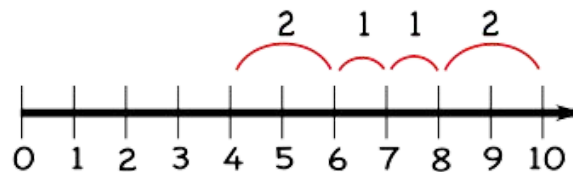
### Instrucciones:

Elija un número objetivo, digamos 10. Deje que su niño/niña elija si va primero o segundo. El total comienza en 0. Durante un turno, una persona elige agregar 1 o 2 fichas al total actual. La primera persona en llegar al número objetivo gana.

### Preguntas y puntos de discusión:

Puede jugar esto en diferentes niveles:

Para niños más pequeños, use fichas u objetos pequeños. En este caso, un jugador agrega uno o dos objetos a la pila en su turno hasta alcanzar el número objetivo. Una vez que esto sea fácil, dibuje una recta numérica desde 0 hasta el número objetivo y mueva una ficha uno o dos espacios a lo largo de la línea durante cada movimiento para alcanzar el número objetivo. Si eso se vuelve fácil, pueden jugar el juego mentalmente, sin ayuda visual.



### Reflexiones para llevar a casa:

Una vez que su niño/niña pueda jugar este juego verbalmente, este es un gran juego para jugar sobre la marcha. Jueguen en el auto, mientras esperan en la fila en el supermercado, etc. Cambien y jueguen el juego con restas, comenzando en, digamos, 10, y la persona que llegue a 0 gana. O aumente el número objetivo a medida que mejoran las habilidades de su niño/niña. También se puede jugar a que el jugador que se ve obligado a llegar al número objetivo pierde.

- ¿Hay una ventaja en empezar primero?
- ¿Hay alguna manera de que siempre se pueda ganar?



## SUMA Y RESTA – NIVEL 2: LLEGAR AL OBJETIVO

### Materiales:

Una baraja de naipes usando solo las cartas de ases hasta el 10 (los ases pueden servir como 1)

### Instrucciones:

Retire las cartas numéricas que son más grandes de lo que su niño/niña domina de las cartas de EFM. Barajee las cartas restantes y voltee cinco cartas para usar y una sexta carta que es el objetivo. Deje las cartas restantes en una pila común.

Durante un turno, si un jugador puede usar la suma o diferencia de dos de las cinco cartas para igualar la sexta, el jugador obtiene las tres cartas. Luego se reemplazan con cartas de la pila común. Si el jugador falla, se da vuelta una nueva sexta carta y el turno pasa al siguiente jugador. El jugador con más cartas al final del juego gana.

Si el juego se vuelve fácil, puede incluir tarjetas de números más altos, digamos de hasta 10 a 20. Puede permitir el uso de 3 o más tarjetas para alcanzar el objetivo, y si su niño/niña está listo para ello, puede incluir la multiplicación y la división.

### Reflexiones para llevar a casa:

Puede jugar este juego en casa con una baraja de cartas o imprimir sus propias barajas de cartas numéricas (utilice nuestros recursos imprimibles gratuitos del sitio web de EFM).

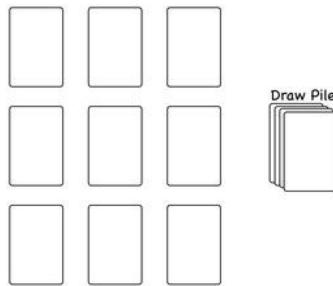
## SUMA Y RESTA – NIVEL 3: RETO DE MEMORIA

### Materiales:

Una baraja de naipes usando solo las cartas de ases hasta el 10 (los ases pueden servir como 1)

### Instrucciones:

Coloque nueve de las cartas boca abajo en una cuadrícula de 3 por 3, con las cartas restantes en una pila común. Tomen turnos para voltear dos cartas boca arriba. Si las cartas son iguales, el jugador se queda con las cartas, reemplaza las dos cartas con dos cartas de la pila común y continúa su turno. Si las cartas no son iguales, el jugador voltea las cartas y termina su turno. El juego termina cuando se toma el último par de cartas. El jugador con más cartas gana.



Si su niño/niña domina el desafío, aquí hay otras ideas sobre cómo pueden emparejar las tarjetas:

- Use una suma como objetivo: dos tarjetas se emparejan si su suma es el objetivo. Digamos que eliges el 7 como objetivo. Un partido ganador sería 3 y 4.
- Use una diferencia como objetivo: dos cartas se emparejan si su diferencia es el objetivo. Digamos que eliges el 2 como objetivo. Una combinación ganadora sería 5 y 7.

### Preguntas y puntos de discusión:

Si está utilizando una suma o diferencia para llegar al objetivo, decida con su niño/niña cuál podría ser un buen número objetivo. Por ejemplo, si usa cartas del 0 al 20, ¿una suma con un objetivo de 5 obtendría muchas combinaciones? ¿O sería más divertido un número como el 15? ¡Adelante, jueguen y miren lo que sucede!

### Reflexiones para llevar a casa:

Una baraja de cartas numéricas de EFM ofrece muchos juegos matemáticos sobre la marcha. ¡Se pueden imprimir fácilmente desde nuestro sitio web (y gratis) y se guardan en su bolso para horas de diversión!