

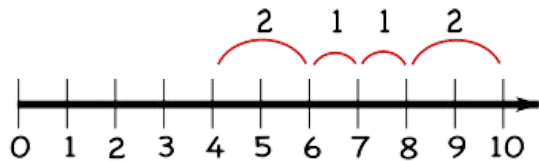
# Suma y resta

## — NIM CON UNO Y DOS —

### JUEGO

Se elige 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 sumar 1 o 2 al total actual. La primera persona en alcanzar el objetivo gana. Una vez que los niños aprenden a jugar esto verbalmente, es un gran juego de viaje.

Para los niños más pequeños, use una pila real de objetos para jugar en lugar de escribir algo. En este caso, un jugador agregaría uno o dos objetos a la pila en su turno hasta alcanzar la cantidad objetivo. De manera similar, se podría usar una línea numérica hasta el número objetivo y se podría avanzar un marcador a lo largo de la línea uno o dos espacios durante cada movimiento.



Este juego también se puede jugar con resta. En esta versión, el total inicial comienza en el objetivo, que en este ejemplo es 10. En un turno dado, el jugador elige si restar 1 o 2. La primera persona en llegar a 0 gana.

Hay muchas variaciones de este juego popular. Puede utilizar números más grandes a medida que mejoran las habilidades de su niño/niña. Una variación es que en lugar de ganar, el jugador obligado a acertar o ir más allá del número objetivo pierde. También puedes experimentar con lo que sucede si permites que un jugador sume (o reste) 1, 2 o 3 en cada turno.

## — DALE AL BLANCO —

### JUEGO

De una baraja de cartas, quite las figuras y cualquier número que sea más grande de lo que los niños se sienten cómodos. Baraja las cartas y dale la vuelta a cinco cartas para usar y una sexta

carta que es el objetivo. Deje las cartas restantes de pila para robar para completar las cartas a medida que se retiran.

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 y se reemplazan de la pila de robo. Si el jugador falla, se da la vuelta a una nueva sexta carta y el turno pasa al siguiente jugador. El jugador con más cartas al final del juego gana.

Hay varias variaciones que puede utilizar. Puede permitir que un jugador use tres cartas, en lugar de solo dos, para sumar hasta el número de la carta sexta. Incluso puede permitir que se use cualquier cantidad de tarjetas para sumar hasta la sexta. Otra variación es permitir una mezcla de suma y resta con cualquier número de cartas.

## — REPASO AL DESAFÍO DE LA MEMORIA —

### JUEGO

Hay muchas versiones de este juego. La idea es siempre la misma: repartir una cuadrícula de cartas boca abajo, digamos 4 por 4, y los jugadores se turnan para darle la vuelta a dos cartas. Si las cartas coinciden, el jugador se queda con las cartas, se reparten dos cartas más en los espacios vacíos y el jugador tiene otro turno. Si las cartas no coinciden, se vuelven a dar la vuelta y el turno del jugador termina. El jugador con más cartas gana.

Aquí hay otras ideas sobre cómo pueden coincidir las cartas:

- Utilice una suma objetivo: dos cartas coinciden si su suma es el objetivo.
- Utilice una diferencia objetivo: dos cartas coinciden si su diferencia es el objetivo.
- Utilice tarjetas con problemas de suma o resta junto con tarjetas que tengan las respuestas; las tarjetas coinciden si el problema coincide con la respuesta.