



CONTAR, SUMAR, Y COMPARAR – NIVEL 1: CACERÍA DE NÚMEROS

Material:

1 baraja de cartas de cacería de números.

Instrucciones:

Las cartas se cuelgan en una larga cuerda con pinzas de la ropa o se distribuyen por la habitación.

Elija un número, por ejemplo el 4. Desafíe a su hijo a ir en busca del tesoro y encontrar el mayor número posible de tarjetas en las que aparezca el 4. Cuando las haya encontrado, pídale que las devuelva al lugar de donde salieron y que elija otro número.

Para reflexionar en casa:

Este juego es similar al "Yo espío" y es perfecto para jugar fuera de casa. "Yo espío un 4" puede significar encontrar el número 4 o encontrar cuatro de "algo" (cuatro pájaros, cuatro ventanas en una casa, etc.).

También puedes jugar a buscar formas. Empieza con formas sencillas, añade el tamaño y el color, y luego añade formas dentro de formas u otros arreglos.



CONTAR, SUMAR Y COMPARAR - NIVEL 1: CADENA NUMÉRICA

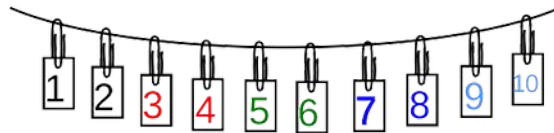
Materiales:

Tarjetas con números del 1 al 10 (el as es el 1)

Cuerda

Pinzas o clips

Instrucciones:



Las tarjetas se cuelgan de un largo cordón con pinzas de la ropa o clips. Puedes colgar el cordón entre dos pilas de libros.

Aquí tienes algunas actividades para explorar. Seguramente usted y su hijo descubrirán muchas más.

- Mientras su hijo mira hacia otro lado, cambie los números del cordón y pídale que encuentre el error.
- Omita un número y haga que su hijo encuentre el que falta.
- Practiquen sumas. Por ejemplo, para hacer $4 + 2$, deslice hacia la izquierda los primeros 4 números y luego deslice hacia la izquierda los siguientes 2, diciendo "uno, dos". Terminas en 6, así que $4 + 2 = 6$.
- Practiquen restas. Para hacer $6 - 2$, desliza hacia la izquierda las 6 primeras tarjetas y luego desliza 2 de ellas hacia la derecha, diciendo de nuevo "uno, dos" en voz alta.

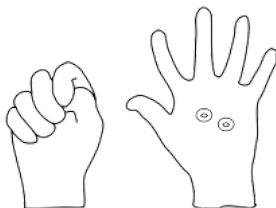
CONTAR, SUMAR Y COMPARAR - NIVEL 1: EN LA OTRA MANO

Materiales:

Tazón con objetos pequeños

Instrucciones:

Haga que su hijo saque algunos objetos del tazón. Pídale que los cuente en voz alta y que se los dé a usted. Divida los objetos entre sus manos, fuera de la vista del niño, y luego extienda ambas manos, una abierta y la otra cerrada.



Su hijo cuenta ahora en voz alta los objetos de la mano abierta y luego elige de qué mano "robar". Haga que su hijo prediga cuántos objetos serán robados antes de que usted abra la mano.

Los objetos robados pasan a formar parte del montoncito de su hijo, y usted se queda con los objetos restantes. Jueguen tantas rondas como sea necesario hasta que el cuenco esté vacío. Al final, ambos colocan sus objetos uno al lado del otro para ver quién tiene más.



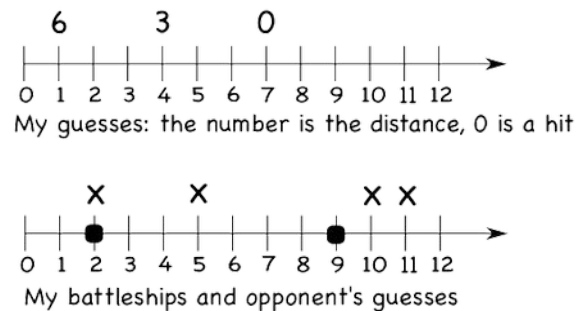
CONTAR, SUMAR, Y COMPARAR – NIVEL 2: BARCO DE BATALLA DE LÍNEA NUMÉRICA

Materiales:

Hoja de líneas numérica

Lápices

Instrucciones:



Cada jugador recibe una hoja de línea numérica y la dobla a lo largo de la línea para crear un escudo de modo que el otro jugador no pueda ver sus líneas.

En su línea "Mis barcos de batalla y las suposiciones del adversario", cada jugador encierra en un círculo dos números que serán sus barcos de batalla. A continuación, los jugadores se turnan para adivinar los números. Cuando un jugador adivina un número, el otro jugador dice qué tan cerca estaba del objetivo más aproximado - el jugador que adivinó marca esa información en su línea de números "Mis predicciones". El otro jugador marca los aciertos de su oponente en su línea "Mis barcos de batalla y los aciertos del oponente".

Gana el primero que acierte todos los blancos.

Variaciones:

Para hacer el juego más desafiante:

- Utilice una gama más amplia de números.
- Que la respuesta a una estimación sea un rango de distancias en lugar de una cantidad exacta. Por ejemplo: "el barco más cercano se encuentra a 1 ó 2 espacios".
- Que los barcos estén a dos o tres casillas de distancia.