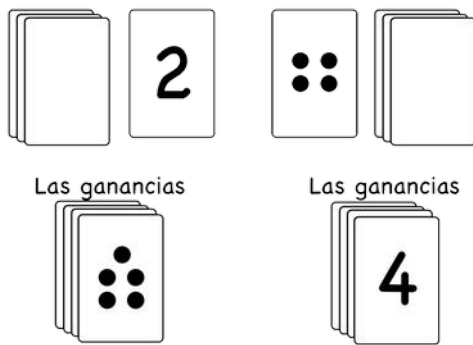


Comparación

-GUERRA-COMPARACIÓN DE UN SOLO DÍGITO-

JUEGO

Retire las cartas de dos, cuatro o seis barajas de números fuera del rango de comodidad de su niño/niña. Divida las cartas de manera uniforme en dos pilas boca abajo. Da la vuelta a las cartas superiores y el jugador con la carta más grande se queda con ambas cartas. Si las cartas coinciden, voltee las siguientes dos cartas y el ganador obtendrá las cuatro cartas. El jugador con más cartas después de una o más vueltas por todas las cartas es el ganador.

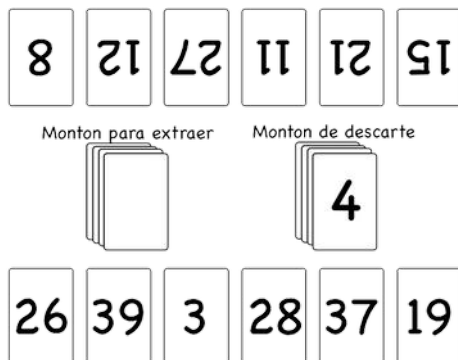


Para cambiar las cosas, a veces juegue que gana la más pequeña de las dos cartas.

— CREANDO ORDEN —

JUEGO

Empiece con una baraja de cartas numéricas que van del 0 al 40 (más alto con más jugadores). Reparta diez cartas a cada jugador (menos cartas para los jugadores más pequeños). Las cartas repartidas se colocan frente a cada jugador en el orden en que se reparten. Las cartas restantes se colocan boca abajo en una pila para robar. La carta superior se coloca boca arriba como la primera carta en una pila de descarte. El objetivo del juego es conseguir las cartas en orden ascendente de izquierda a derecha.



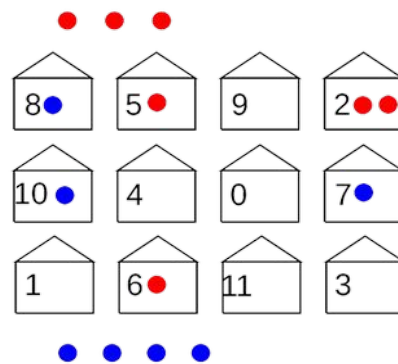
Durante un turno, un jugador puede seleccionar la carta superior de la pila de descarte o la pila de robo; esta carta debe usarse para reemplazar una de las cartas que está frente al jugador, y la carta reemplazada se coloca boca arriba en la parte superior de la pila de descarte.

Puede jugar a que el primer jugador en poner sus cartas en orden gana, y eso es todo. O puede utilizar un sistema de puntos para cada ronda de juego. En este sistema, el ganador recibe 15 puntos. Los otros jugadores reciben un punto por cada carta que tengan en orden, comenzando por la carta más baja.

— SALGA DE MI CASA - 1 MÁS / MENOS —

JUEGO

Use una baraja de cartas con números del 1 al 10. En una hoja de papel compartida, tenga cajas o dibujos simples de casas, numerados del 0 al 11. Para proporcionar práctica para averiguar el orden, no ponga estas cajas en orden en la página. Cada jugador tiene 7 fichas distintas de las fichas del otro jugador; usar diferentes colores es una forma de hacerlo.



En un turno, un jugador elige una carta y pone su ficha en cualquier casa que sea una más o una menos, siempre que no tenga 3 o

más fichas del otro jugador. Si la casa tiene una o dos de las fichas del oponente, se las devuelven al oponente y el jugador dice "Sal de mi casa". El primer jugador en colocar todas sus fichas gana.

Si su niño/niña aún no está listo/lista para los números, use tarjetas numéricas y cajas con cantidades de puntos.

Una opción de juego es utilizar una gama más pequeña o más grande de Cartas de números y cajas. Otra opción es permitir mudanzas a casas que tengan 2 números más o menos.