

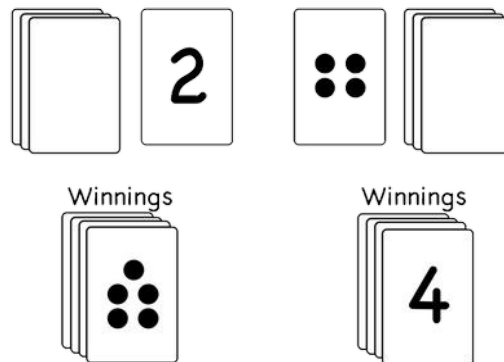
## COMPARACIÓN - NIVEL 1: GUERRA - COMPARAR

### Materiales:

Naipes o barajas de cartas numéricas de EFM y barajas de tableros de 10 dobles del 0 al 20 de EFM

### Instrucciones:

Retire las cartas con valores que estén fuera de la zona de confort de su niño/niña. Divida las cartas en dos montones, uno para cada quien, y colóquelos boca abajo. Cada jugador voltea la carta superior; el jugador con la carta más grande se queda con ambas cartas. Si las cartas son iguales, cada jugador voltea su siguiente carta. El jugador con la carta grande recibe las cuatro cartas. El jugador con más cartas después de una o más pasadas por todas las cartas es el ganador. Para cambiar las cosas, pueden jugar a que gana la carta con el valor más bajo.



### Reflexiones para llevar a casa:

Pueden jugar este juego en casa y tener su propio mazo de cartas imprimiendo las cartas numéricas y de puntos de EFM del archivo en inglés "Download EFM Activities" de la página de "Resources" en nuestro sitio web, o usando barajas de naipes regulares. <https://www.earlyfamilymath.org/activities>

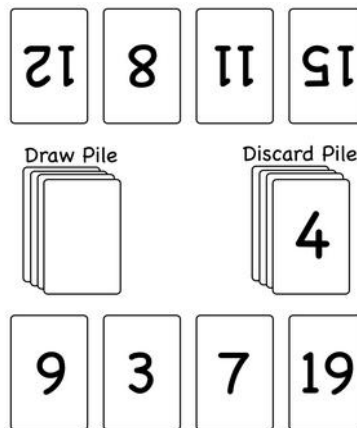
## COMPARACIÓN – NIVEL 2: DE MENOR A MAYOR

### Materiales:

1 - 2 barajas de cartas numéricas de EFM del 0 al 20

### Instrucciones:

Use una baraja de cartas numéricas de EFM (dos si hay varios jugadores) que van del 0 al 20. A cada jugador se le reparten cuatro cartas boca arriba y las cartas restantes se colocan en una pila común. El objetivo del juego es conseguir las cuatro cartas en orden de menor a mayor.



En su turno, cada jugador toma una carta de la pila común y reemplaza una de sus cartas en la mesa. La carta reemplazada se pone en la pila de descarte.

El primer jugador en poner sus cartas en orden gana.

### Preguntas y puntos de discusión:

- Suponga que las tarjetas de su niño/niña se ven así: 9, 3, 7, 19. Pregúntele a su niño/niña: ¿qué tarjeta crees que necesita ser reemplazada? ¿Por qué elegirías esa?
- Si no sabe qué tarjeta necesita ser reemplazada, puede hacer preguntas como: ¿qué tarjetas ya están en orden? (3, 7, 19 están en orden). ¿Hay alguna que esté fuera de orden? (el 9 está fuera de orden).

### Reflexiones para llevar a casa:

Puede hacer que el juego sea más fácil al permitir que las cartas iguales se coloquen una al lado de la otra, por ejemplo: 3,6,6,7. O hacerlo más difícil repartiendo a cada jugador más de 4 cartas.

## COMPARACIÓN – NIVEL 3: SAL DE MI CASA – 1 MÁS O MENOS

### Materiales:

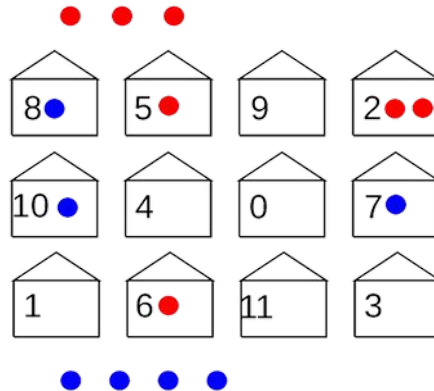
Naipes o baraja de cartas numéricas de EFM del 0 al 10

14 fichas pequeñas, 7 de un color, 7 de otro

Papel "Fuera de mi casa"

### Instrucciones:

Repartir un conjunto de 7 fichas del mismo color a cada jugador. Barajee las cartas numéricas y colóquelas boca abajo en una pila común. En cada turno, un jugador elige una carta y pone su ficha en una casa que es uno más o uno menos que el número de la carta, siempre que la casa no tenga 3 o más fichas del otro jugador ya. Si la casa tiene una o dos de las fichas del oponente, se le devuelven las fichas y el jugador dice "Fuera de mi casa". El primer jugador en colocar y mantener todas sus fichas en las casas gana.



### Reflexiones y puntos de discusión:

- A medida que las fichas llenan las casas, hable sobre dónde colocaría una ficha.
- ¿Lleno una casa con mi tercera ficha para que mi oponente no pueda eliminarla más, o debo tratar de echar a mi oponente de su casa porque tiene pocas fichas?

### Reflexiones para llevar a casa:

Una opción es usar un mayor o menor número de tarjetas numéricas y cajas. Otra opción es permitir que se ocupen casas que sean 2 números más o menos que el número objetivo.