

# Contar, sumar y comparar

## — ¡VE A PESCAR! (Go Fish!) —

### JUEGO

Quite las tarjetas por encima del número más alto con el que su niño/niña se sienta cómodo(a). Si hay más de dos jugadores y ha restringido significativamente los números, es posible que deba usar varias barajas.

Comience repartiendo 5 cartas a cada jugador y coloque las cartas restantes en una pila de robo común. Durante un turno, un jugador "pesca" preguntando a cualquier jugador si tiene una carta que coincida con una de sus cartas; si la tiene, entrega la carta, y si no la tiene, dice "¡Ve a pescar!" y el jugador debe elegir una carta de las barajas de robo.

Cuando un jugador tiene un par de cartas iguales, esas cartas se colocan en un "libro" frente a él. El juego termina después de poner todas las cartas en los libros. El jugador con más libros gana.

## — CERDO —

### JUEGO

¿Listo para un riesgo divertido? Durante un turno, tira un dado tantas veces como quieras. Cuando una tirada no es 1, sumas esa tirada al total de tu turno. Si es 1, pierde todo para ese turno y el turno termina. Un jugador puede optar por detenerse antes de sacar un 1, mantener los puntos del turno hasta ahora y agregarlos al total acumulado del jugador. El primer jugador en alcanzar el número objetivo, digamos 30, gana.

Una variación de dos dados tiene estas reglas: si ninguno de los dados muestra un 1, la suma se suma al total acumulado del turno. Si exactamente uno de los dados muestra un 1, entonces no se agrega nada más al total acumulado y el turno termina. Si se lanzan dos unos, el total del turno se convierte en 0 y el turno termina.

## — ESTOY PENSANDO EN UN NÚMERO —

### JUEGO

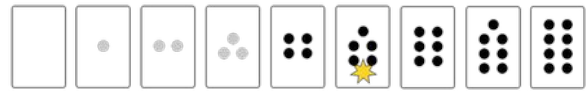
Esta es una versión de antecedentes del tema de un divertido juego que volveremos a visitar pronto. Hay dos personas involucradas. El enigma piensa en un número y el interrogador lo descubre. El enigma declara: "Estoy pensando en un número del 0 al 8" (o el límite superior que quieran). Luego, el interrogador

hace preguntas del tipo "¿Cómo se compara su número con el 3?" El enigma responde que el número es menor, igual o mayor que ese número. Aquí hay un ejemplo de un juego con un objetivo de 5:

Rompecabezas: Estoy pensando en un número del 0 al 8.

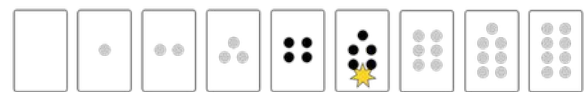
Pregunta: ¿Cómo se compara tu número con el 3?

Rompecabezas: Mi número es mayor que 3.



Pregunta: ¿Cómo se compara tu número con el 6?

Rompecabezas: Mi número es menor que 6.



Pregunta: ¿Cómo se compara su número con el 5?

Enigma: ¡Bien hecho! Mi número es igual a 5.

Con niños más pequeños, puedes jugar a este juego contando cartas del 0 al 8 (o cualquiera que sea el límite) colocadas boca arriba en orden sobre la mesa. Debajo de una de las cartas escondes una estrella o lo que sea divertido. Después de cada intento, el niño o la niña (interrogador) da vuelta todas las cartas que han sido eliminadas hasta que se descubre la estrella.

## — ¿CUÁL NÚMERO SOY? —

### ACTIVIDAD

Dependiendo de cuántos niños estén jugando, hay dos formas de hacerlo.

Adulto con dos niños: cada niño saca una tarjeta y la coloca en su frente con la carta mirando hacia afuera sin verla. Usted anuncia la suma de las tarjetas y los niños tienen el desafío de descubrir su propia tarjeta mirando la tarjeta del otro niño.

Adulto con un niño/niña: cree varios pares de tarjetas de antemano donde cada par de tarjetas tenga el mismo total conocido por todos. Las cartas no utilizadas se mueven a un lado. Tomen un par de cartas al azar, colóquenlas en sus frentes y descubran cada carta mirando la carta de la otra persona.