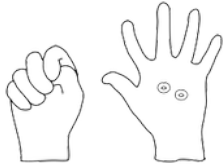


Contar, sumar y comparar

— EN LA OTRA MANO —

JUEGO

Comience con un tazón de pequeños trozos de comida. Haga que su niño/niña cuente en voz alta algunos artículos del tazón, diga 5 y se los dé. Divida secretamente estos artículos entre sus manos y luego extienda ambas manos con una mano abierta y la otra



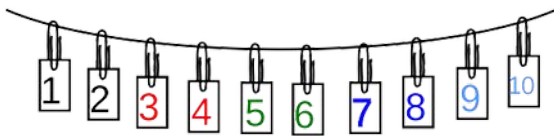
cerrada. Su niño/niña ahora cuenta en voz alta los artículos en la mano abierta. Haga que su niño/niña prediga cuántos artículos hay antes de que abra la otra mano.

Los artículos descubiertos pasan a formar parte para su niño/niña y usted se queda con los artículos restantes. El juego continúa durante tantas rondas como sea necesario hasta que el tazón esté vacío. Al final, ambos alinean sus artículos uno al lado del otro para ver quién tiene más.

— LÍNEA DE NÚMERO DE CADENA —

ACTIVIDAD

Además de poner una recta numérica en una hoja de papel en la pared, crea una recta numérica usando una cuerda. Ata o sujeta una sección de cuerda entre dos objetos. Utilice sujetapapeles para sujetar las tarjetas numéricas deslizantes del 0 al 10 a lo largo de la cuerda en orden.



Aquí hay algunas cosas que puede hacer con esto. Usted y su niño/niña probablemente descubrirán muchos más.

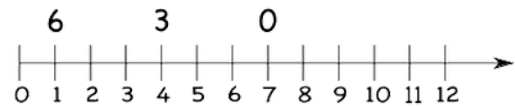
- Cambie dos números y haga que su niño/niña encuentre el error.
- Quite un número y pídales a su niño/niña que encuentre cuál falta.
- Practica sumar. Por ejemplo, para hacer $4 + 2$, deslice sobre los primeros 4 números y luego sobre los siguientes 2.
- Practique la resta. Para hacer $6 - 2$, deslice hacia la izquierda las primeras 6 cartas y luego deslice 2 de ellas hacia la derecha.

— BATALLA DE LÍNEA NUMÉRICA —

JUEGO

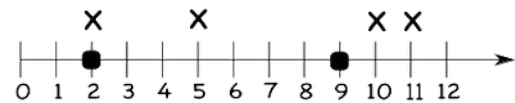
Cada jugador tiene dos líneas numéricas, una para sus buques de guerra y otra para sus conjeturas. Estas líneas numéricas están dibujadas en papel y van del 0 al 12 (o más si los niños pueden contar más). Fuera de la vista, en la recta numérica de sus buques de guerra, cada jugador coloca fichas en dos números que serán sus buques de guerra.

Después de la configuración, los jugadores se turnan para adivinar números. Cuando un jugador hace una suposición, el otro jugador dice qué tan cerca estaba la suposición del objetivo más cercano; el adivinador luego marca esa información en su segunda recta numérica. La primera persona en conseguir todos los objetivos gana.



Mis conjeturas:

el número es la distancia, 0 es un acierto



Mi buque de guerra y conjeturas de mi oponente

Hay varias variaciones para hacer esto más desafiante. Se puede utilizar una gama más amplia de números. La respuesta a una suposición puede ser un rango de distancias en lugar de una cantidad exacta, por ejemplo: "el barco más cercano está a 1 o 2 de distancia". Otra variación es tener barcos de dos o tres espacios de eslora.

— BÚSQUEDA DE NÚMEROS —

ACTIVIDAD

Elija un número, digamos el 2. Desafíe a su niño/niña a ir a la búsqueda del tesoro para encontrar tantas formas como sea posible en que 2 aparezca a su alrededor. Puede aparecer como el número 2 en una pared, letrero o edificio, o puede aparecer como dos de algo, como dos sillas o dos platos.