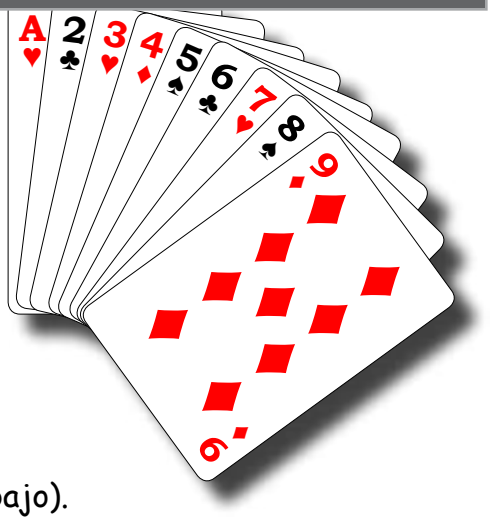
Seis para 600



Materiales: Un conjunto de tarjetas del 1 al 9, por jugador o barajas usando A-9. Puede hacer las tarjetas de tarjetas de 3 x 5 o de papel.

Propósito: Reforzar el valor del lugar y el sentido de la suma de números.

Número de jugadores: Cualquiera

Instrucciones:

1. Cada jugador baraja sus tarjetas y las pone boca abajo. Cada jugador hace una tabla de anotar (vea el ejemplo abajo).

2. El jugador 1 da la vuelta a la tarjeta de arriba. No se pone de nuevo esta naipe en el conjunto.

3. El jugador 1 decide cómo usar su tarjeta al las centenas, las decenas, o las unidades.

Por ejemplo: Si se da la vuelta a un 3, un jugador puede escoger entre estas opciones para su turno: 300 303

4. Cada jugador, en turno, da la vuelta a una tarjeta de su baraja y hace lo mismo.

5. Se hace lo mismo por seis rondas.

6. El jugador cuyo total al final de las 6 rondas está más cerca de 600 es el ganador.

Ejemplo de puntaje :

Turno	Número formado
1	20
2	300
3	90
4	100
5	80
6	7
Total	**597**

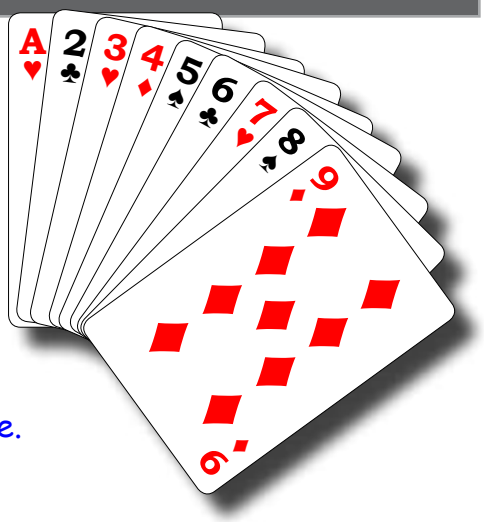
Variaciones:

a) Para niños más pequeños, use cartas de 1 a 5 e intente conseguir 30 en 4 turnos.
b) Antes de cada juego, escoja el número reto.
c) Después de sacar cada carta, devuélvela a la baraja y vuelvea a barajarlas.

Escrito por Linda Griffin, 12/20/00

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Seis por 600/Six for 600



Materiales: Un conjunto de tarjetas, 1 – 9, por jugador o unas barajas usando A-9. Puede hacer las tarjetas de tarjetas de 3 x 5 o de papel.

Materials: One set of cards, 1 - 9, per player or a set of playing cards using A - 9. The cards can be made from index cards or scrap pieces of paper.

Propósito: Reforzar el valor del lugar y el sentido de la suma de números.

Purpose: Reinforce place value and addition number sense.

Número de jugadores: Cualquiera

Number of players: Any

Instrucciones:

Directions:

1. Cada jugador baraja sus tarjetas y las pone boca abajo. Cada jugador hace una tabla de anotar (vea el ejemplo abajo).
1. Each player shuffles his/her cards and places them face down. Each player makes a recording chart (see example below).

2. El jugador 1 dar la vuelta a la tarjeta de arriba. No se pone de nuevo esta tarjeta en el conjunto.
2. Player 1 turns over the top card. This card is not returned to the deck.

3. El jugador 1 decide cómo usar su tarjeta al asignarla a las centenas, las decenas, o las unidades.
3. Player 1 decides how to use his/her card by making that card hundreds, tens, or ones.

Por ejemplo: Si se da la vuelta a un 3, un jugador puede escoger entre estas opciones para su primer turno: 300 30 3

For example: If 3 is turned over, a player can choose from these options for his/her first turn: 300 30 3

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

4. Cada jugador, en turno, da la vuelta a una de sus tarjetas y hace lo mismo.
   Each player, in turn, turns over a card from his/her own deck and does the same.

5. Se hace lo mismo por seis rondas.
   Continue for six rounds.

6. El jugador cuyo total al final de las 6 rondas está más cerca de 600 gana.
   The player whose total for the six rounds is closest to 600 is the winner.

Ejemplo de puntuación/ Scoring Example:

Turno/ **Turn**	Número formado **Number Formed**
1	20
2	300
3	90
4	100
5	80
6	7
Total	**597**

Variaciones:

a) Para niños más pequeños, use naipes o tarjetas del 1 al 5 e intente conseguir 30 en 4 turnos.
b) Antes de cada juego, escoja el número reto.
c) Después de sacar cada naipes o tarjetas, devuélvela a conjunto y vuelva a barajarlas.

Variations:

a) For younger children, use only cards digits 1 – 5 and aim for 30 with 4 turns.
b) Before each game, choose a new target number.
c) After each draw, return the digit card to the deck and reshuffle the cards.

Escrito por Linda Griffin, 12/20/00

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Ejemplo de la hoja de puntaje para Seis por 600

Turn/Turno	Number Formed/ Número Formado
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Total/ Total	

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

El trabajo de los niños de 28 + 29

Haga 4-6 copias y recorte las estrategias 2 -7 en tiras individuos.

1. **Dos niños contaron en unidades, usando los dedos.**

2. **30 + 30 = 60; 30 - 29 = 1; 30 - 28 = 2; 1 + 2 = 3; 60 - 3 = 57.**

3. **8 + 9 = 17; 20 + 20 = 40; 40 + 17 = 57.**

4. **4 x 10 = 40; 40 + 9 = 49; 49 + 1 = 50; 50 + 7 = 57.**

5. **25 + 25 = 50; 4 + 3 = 7; 50 + 7 = 57.**

6. **20 + 20 = 40; 40 + 10 = 50; 8 - 1 = 7; 50 + 7 = 57.**

7. **29 + 10 = 39; 39 + 10 = 49; 49 + 8 = 57.**

(Shuard, Hillary B. One Year of Can. Cambridge, England: Homerton College 1987)

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

El trabajo de los niños y sus estrategias

El trabajo de los niños en 28 + 29

1. Dos niños contaron en unidades, usando los dedos.
2. 30 + 30 = 60; 30 - 29 = 1; 30 - 28 = 2; 1 + 2 = 3; 60 - 3 = 57.
3. 8 + 9 = 17; 20 + 20 = 40; 40 + 17 = 57.
4. 4 x 10 = 40; 40 + 9 = 49; 49 + 1 = 50; 50 + 7 = 57.
5. 25 + 25 = 50; 4 + 3 = 7; 50 + 7 = 57.
6. 20 + 20 = 40; 40 + 10 = 50; 8 - 1 = 7; 50 + 7 = 57.
7. 29 + 10 = 39; 39 + 10 = 49; 49 + 8 = 57.

Estrategias

Nombre de la estrategia	Ejemplos	Número de problema
Usando doble	20 + 20 25 + 25 30 + 30	#2 #5 #6
Deshaciendo los números	28 = 20 + 8	#3
Deshacer los números y hacerlos de nuevo	28+29 = (20+20) + (8+9) = 40+17 = 57	#3
Usando combinaciones	10 = 9 + 1	#4
Usando números bien conocidos o números de referencia	28 → 30; 29 → 30 28 → 25; 29 → 25	#5
Usando el valor de las decenas	29 + 10 = 39 39 + 10 = 49 49 + 8 = 57	#7
Cambiando 9s por 10s	8 + 9 = 7 + 10	#6

NCTM, Computational Alternatives for the Twenty-First Century
Shuard, Hillary B. One Year of Can., Cambridge, England: Homerton College 1987

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Estándar de números y operaciones del NCTM

Los programas de enseñanza pre-escolar hasta el 12vo debe ayudar a los niños a:

- ☐ **Entender números, maneras de representar números, relaciones entre los números, y sistemas numéricos;**
- ☐ **Entender el significado de las operaciones y como están relacionadas entre si;**
- ☐ **Calcular eficazmente y hacer estimaciones razonables.**

Reimpresión con permiso de *Principles and Standards for School Mathematics*
Propiedad literaria © 2000 por The National Council of Teachers of Mathematics
Todos los derechos reservados

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

NCTM Number and Operations Standard

Instructional programs from prekindergarten through grade 12 should enable all students to:

- ☐ **Understand numbers, ways of representing numbers, relationships among numbers, and number systems;**
- ☐ **Understand meanings of operations and how they relate to one another;**
- ☐ **Compute fluently and make reasonable estimates.**

Estándar de números y operaciones del NCTM

Programas de enseñanza pre-escolar hasta el 12vo debe ayudar a los niños a:

- ☐ **Entender números, maneras de representar números, relaciones entre los números, y sistemas numéricos;**
- ☐ **Entender el significado de las operaciones y como están relacionadas entre si;**
- ☐ **Calcular eficazmente y hacer estimaciones razonables.**

Reimpresión con permiso de *Principles and Standards for School Mathematics*
Propiedad literaria © 2000 por The National Council of Teachers of Mathematics
Todos los derechos reservados

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Para aprender los elementos básios de adición

Sumando 1s y 2s: (1 + 1 hasta 1 + 10 y 2 + 1 hasta 2 + 10). Los niños aprenden los unos y dos fácilmente.

Seguir contando: (Se hace 8+3 contando para arriba desde ocho: 9-10-11). Contar parece ser un método sencillo usado por niños pequeños. La verdad es que es un método muy eficaz para la adición, y la mayoría de los adultos lo usa en combinación con otras estrategias. Cuando los niños empiezan a contar, comienzan con el primer número y cuentan con el segundo número: 3+5: contando arriba desde 3: 4-5-6-7-8. Más tarde aprenden a empezar con el número más grande y contar para arriba desde éste. Esto es, usando 3+5, dándose cuenta que 5 es el número más grande, y contando desde 5: 6-7-8. Se puede usar la estrategia de seguir contando con otras como las 9+ combinaciones.

Los dobles: (2 + 2 a 10 + 10) Los niños aprenden los números dobles fácilmente. Ellos pueden contar por dos, así que pueden usar los números que ellos saben para averiguar los que no saben. Por ejemplo: 6 + 6 is 2 mas que 5 + 5. 5 + 5 es 10 y 2 más es 12.

Los dobles cercanos: (2 + 3, 5 + 6, 8 + 9) Estas sumas son 1 más que los dobles. Los niños pueden aumentar su conocimiento de números dobles para así descubrir otros números. 5 + 5 es 10, entonces 5 + 6 es uno más, o 11. Cuando se les da 7 + 6, o uno menos que un doble, ellos pueden pensarlo como 6 + 6 + 1, lo cual es más fácil para ellos que contar para abajo.

Combinaciones que dan 10: (2 + 8, 3 + 7, 4 + 6, 5 + 5) Los niños necesitan mucha práctica con estas combinaciones. Éstas son la base para muchos hechos y problemas mentales de matemática. Juegue juegos con ellos como: ¿Estoy cerca de 10? (Ofrezca 6 bloques o frijoles y haga la pregunta de nuevo). También puede empezar con diez objetos y quitar unos y preguntar cuántos han desaparecido.

Las combinaciones que dan más de 10: (10 + 2 a 10 + 10). Los niños pueden practicar este concepto usando frijoles. Pídales que decidan cuantos frijoles hay en total cuando comienza con un montón de 10 y uno de 3. Al principio su hijo va a contar todos los frijoles. Sear paciente y déjelo hacerlo. Aunque estos elementos no suma números de un solo dígito, se usa la destreza al aprender las combinaciones de más de 9 y los últimos 8 hechos.

Las combinaciones que dan más de 9: (9 + 2 a 9 + 10). Estas son muy divertidas cuando su hijo ya ha aprendido las combinaciones de más de 10. Algunos niños piensan en éstas como una menos de las combinaciones de más de 10. Otros analizan el número y piensan en 9 + 6 como 9 + 1 + 5. Restan 1 del 6 para usarlo para convertir el 9 en 10. Ahora pueden hacer 10 + 5 = 15.

Los últimos ocho: (5 + 3, 6 + 3, 7 + 4, 7 + 5, 8 + 3, 8 + 4, 8 + 5, y 8 + 6) Cuando los niños han aprendido todos estos hechos, sólo les quedan ocho más para aprender: los que están apuntados. La idea de la sesión de hoy sirve de mucho para ello ayuda. Si el niño sabe sus números dobles, entonces 5 + 3 es lo mismo que 4 + 4, tomando 1 del 5 dándoselo al 3. 7 + 4 es 7 + 3 + 1, así que es uno más que 10, o 11.

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Addition Facts Chart/Tabla de los elementos básicos de la adición

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Cinco piezas en una fila

Materiales: Frijoles de dos colores diferentes u objetos para marcar lugar, tablero de juego, barajas - use solamente del as al cinco con este primer tablero de juego (use el as como 1).

Propósito: Practicar combinaciones de números.

Número de jugadores: 2 **Edades:** 5+

Instrucciones:

1. Saque una baraja para ver quién empieza el juego. La baraja mayor va primero.

2. Mezcle las barajas y voltéelas hacia abajo para formar la pila de barajas de dónde acomodarán las tarjetas.

3. El jugador #1 toma tres barajas y las pone boca arriba frente a él.

4. El jugador #1 escoge dos de sus barajas para sumar de modo que el número de la suma de las dos sea igual al número que quiere escoger del tablero.

   Ejemplo: Si el saca 3, 2 y 4
   El puede usar 3 + 2 = 5 y escoger el número cinco de su tablero.
   El puede usar 2 + 4 = 6 y escoger el número seis de su tablero.
   El puede usar 3 + 4 = 7 y escoger el número siete de su tablero.

   El jugador #1 pone una ficha, objeto para marcar lugar, o frijol en el número que quiere escoger en el tablero.

5. El jugador #2 toma tres barajas y las pone boca arriba frente a él. El decide cuáles dos quiere y escoge un número del tablero poniendo una ficha sobre el número. Pone las barajas en la pila de las descartadas.

6. El juego continua de esta manera hasta que un jugador tenga cinco números en una fila vertical, horizontal o diagonal.

Variación: Use tarjetas numeradas 1 - 10, 4 de cada una, y cree un nuevo tablero con los números del 2 al 20, repitiendo los números 8, 9, 11, y 12, y poniendo un total de tres 10. ¡Ahora el juego se convierte en una manera divertida de practicar los elementos! de la adición!, pero no se lo diga a nadie.

Nota para los padres: Es divertido jugar este juego en equipo: usted con su hijo jugando a obtener cinco números en fila, contando cuántos turnos toman juntos para obtener la meta. Los niños pueden usar los símbolos en las tarjetas para sumar.

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Tablero del juego

¡Cinco piezas en una fila!

2	9	4	5	6
3	5	5	7	7
4	4	6	6	8
5	8	7	6	7
6	9	8	3	10

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Tablero del juego advanzado

¡Cinco piezas en una fila!

2	9	14	11	10
13	5	15	17	10
4	12	20	6	18
10	8	7	16	11
10	19	9	3	10

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

El juego de sumar a

Enfoque matemático: El sentido Numérico

Materiales: Tarjetas numeradas de 2 a 12, boca abajo
(Las puede hacer de tarjetas de 3x5)
1-10 tablero de 1 al 10 del juego para cada jugador (Lo puede dibjuar en papel)
10 fichas para cada jugador
(pueden ser frijoles, botones, monedas, etc.)

Jugadres: 2 or más **Edades:** 7+

Direcciones: **El objecto del juego es ser el primer jugador que cubra el tablero de 1 a 10 o que tenga la mayor cantidad de números cubiertos en el tablero.**

1. Cada jugador saca una tarjeta y tiene dos opciones para poner su ficha en el tablero. Si saca un 9, un jugador puede optar por una de las siguientes posibiliadades:
   a) Poner un una ficha en el 9
   b) Poner sus fichas en una combinación de números que tiene la suma de 9 (5 y 4, 3 y 6, o incluso 5, 3, and 1, por ejemplo)
   c) Se ponen las tarjetas usadas a un lado.
   d) Vea los ejemplos de turnos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Jugador 1

Sacado	Cubierto
9	5, 3, 1
6	2, 4
3	No puede jugar

2. El juego termina cuando un jugador cubre completamente su tablero o se han usado todas las tarjetas de números.

3. Un jugador puede pasar si no ve ninguna posible.

Se puede jugar el juego usando variacones basadas en la edad y/o nivel de habilidades de los jugadores. Las variaciones pueden requerir el uso de materiales diferentes.

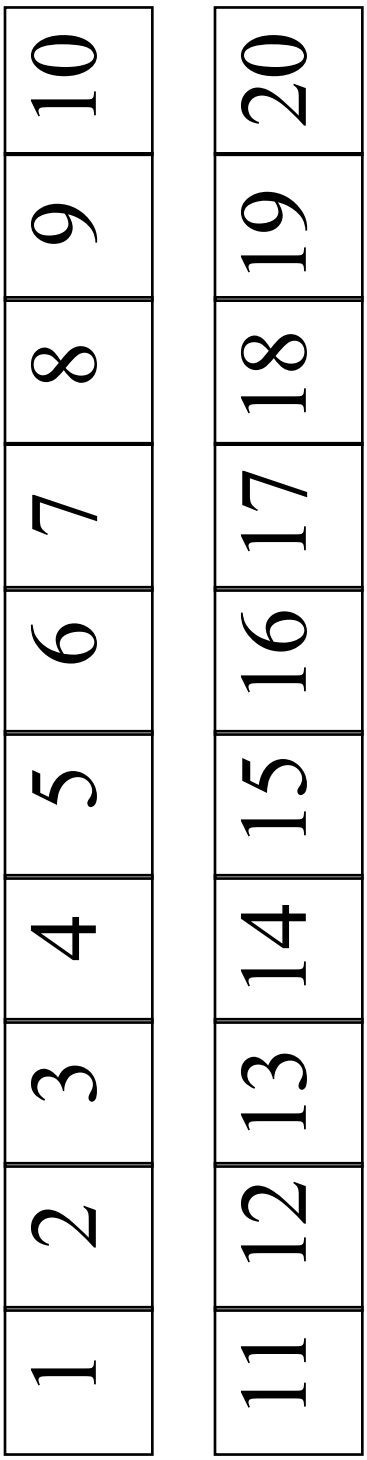
Variación 1: (Desarrollo del sentido numérico number sense y fluidez con los números 1-18). Se debe usar los números 1 al 20 en el tablero. Use 22 tarjetas de números (2 de cada número de 2 a 12).
Los jugadores sacan 2 tarjetas de números a la vez y usan la suma de sus números para llenar sus tableros del juego. Por lo demás, las reglas son iguales.

Variacion 2: Se debe jugar este juego en un tablero compartido. Usando dos colores de fichas, cada un de los jugadores, saca una tarjeta y cubre la cantidad de números que quiere a condición de que su suma sea igual al número sacado.

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Tablero de sumar a

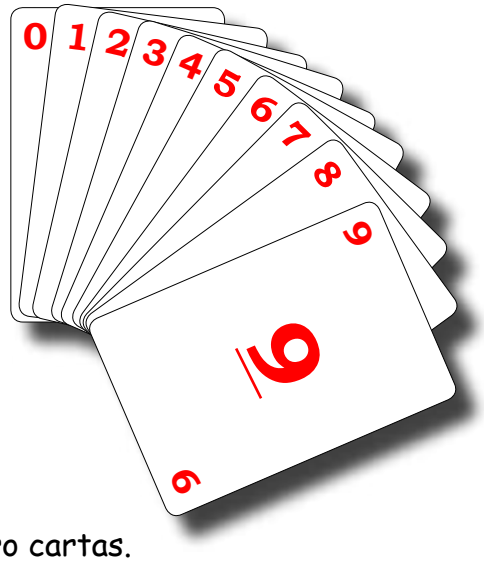
El juego de sumar a



© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

La meta es cincuenta

Materiales: Barajas con un dígito*. 0 - 9, para cada jugador. Puede hacerlas de fichas de 3 x5 o pedazos de papel.



Propósito: Reforzar el sentido numérico en la adicion y la resta de números de dos dígitos.

Número de jugadores: No importa **Edades:** 8+

Instrucciones:

1. Cada jugador baraja sus cartas y después voltea cuatro cartas.
2. Cada jugado arregla sus cuatro naipes para formar dos números de dos dígitos cuya suma o diferencia sea lo más cercano posible a cincuenta.

Ejemplo: Si un jugador voltea 4, 6, 32, 2 puede considerar las siguientes combinaciones:

46	64	36	63
+ 23	- 23	+ 24	- 24
69	41	60	39

Lo más cercano a 50 que este jugador puede estar es 41 (por 9 números).

3. El jugador cuya suma o diferencia esté más cerca a cincuenta (50) gana esta ronda.
4. El ganador es el primer jugador que gane 6 rondas.

Variaciones:

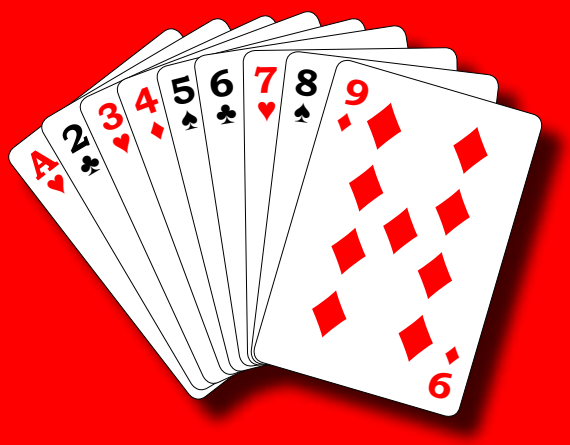
a) Antes de que los jugadores escojan sus naipes para cada ronda, elija un nuevo número para la ronda. Cambie los números para cada ronda.
b) Dé a cada jugador un conjunto de naipes con 20 dígitos: dos cartas cada una del 0-9.
c) Juege con tres naipes y forme un número de dos dígitos y otro de un dígito para formar un problema de multiplicación. Intente obtener 150 (u otro número de tres dígitos).

***Nota:** **Si se juega con naipes de verdad, la as al 9 A-9 y la reina "Q" se pueden usar como números si A=1 y Q=0 (el resto de las naipes lleven por su propio valor).**

Escrito por/written by Linda Griffin, 12/20/00

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Reflexión sobre el juego



¿Qué piensa va a ser difícil para su hijo en este juego? ¿Qué va a ser fácil?

¿Qué piensa que su hijo puede aprender al jugar este juego ?

¿Qué estrategias piensa que usará?

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Reflexión del juego

¿Qué piensa va a ser difícil para su hijo en este juego? ¿Qué va a ser fácil?

¿Qué piensa que su hijo puede aprender al jugar este juego ?

¿Qué estrategias piensa que usará?

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Tres en raya

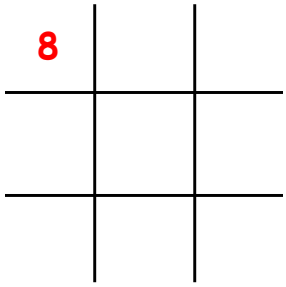
Materiales: Papel y lápiz

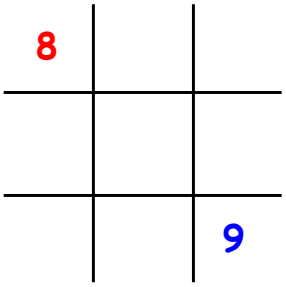
Propósito: Practicar los cálculos mentales

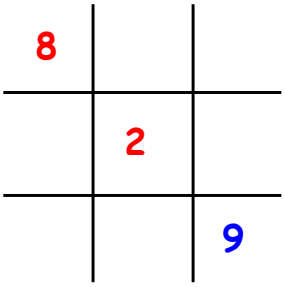
Número de jugadores: Dos **Edades:** 7+

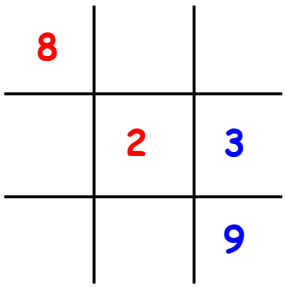
Direcciones:

1. Dibuje una cuadrícula normal de tres en raya
2. Escriba los números pares e impares de 1 a 10 debajo de la cuadrícula como se muestra abajo.
3. Un jugador usa los números pares, y el otro usa los números impares.
4. El jugador 1 escribe un número de su tipo (par o impar) en la cuadrícula. El jugador 1 tacha el número que usó.
5. El jugador 2 hace lo mismo.
6. El ganador es el jugador que completa una línea (tres continuos, verticalmente, horizontalmente, o en diagonal) con una suma de 15.
7. Ejemplo de un juego en seria:

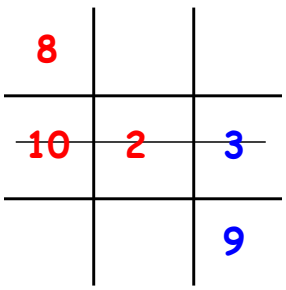








2, 4, 6, 8, 10



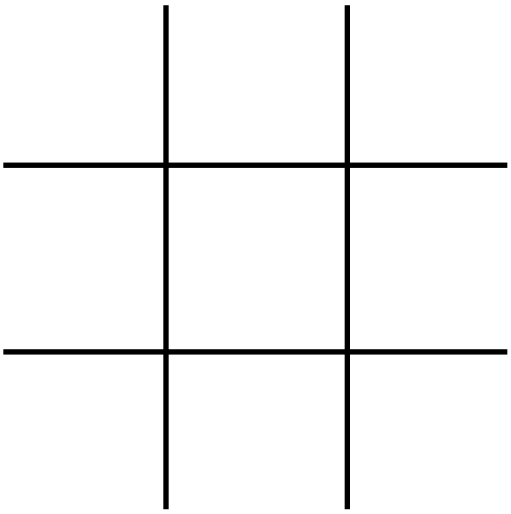
1, 3, 5, 7, 9

El jugador con pares gana, porque puso en la fila el 10 que ganó.

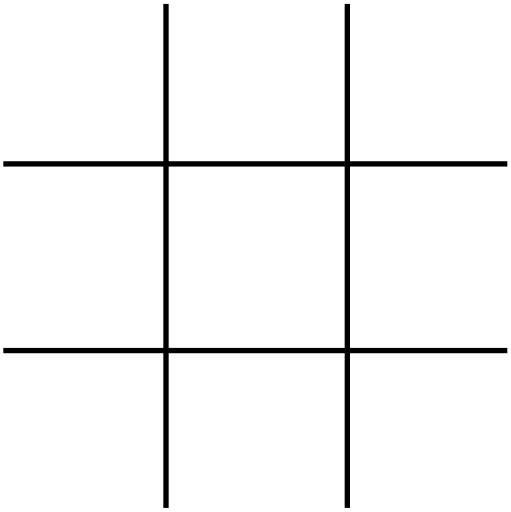
Escrito por Linda Griffin, 12/20/00

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

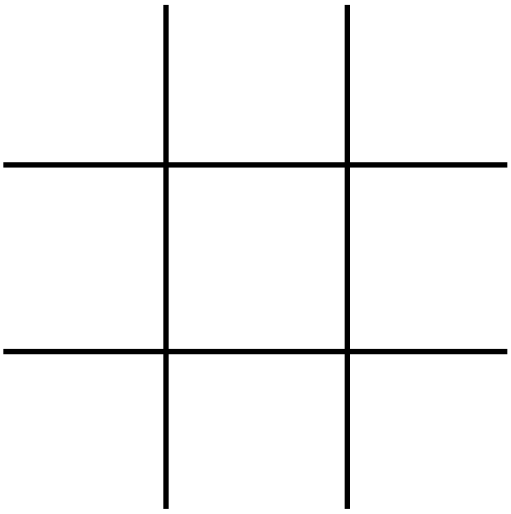
Tablero de Tres en raya



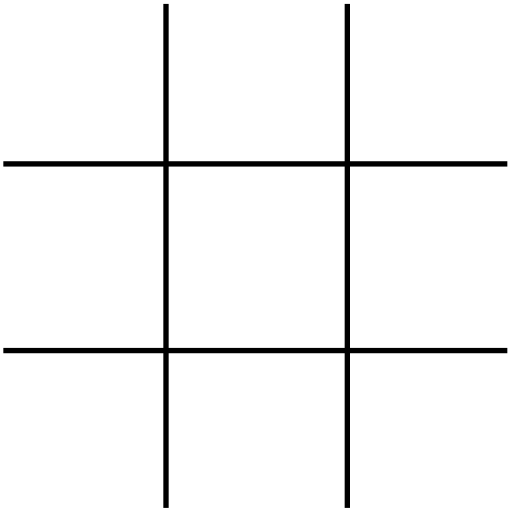
2, 4, 6, 8, 10 1, 3, 5, 7, 9



2, 4, 6, 8, 10 1, 3, 5, 7, 9



2, 4, 6, 8, 10 1, 3, 5, 7, 9



2, 4, 6, 8, 10 1, 3, 5, 7, 9

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

Encuentre el frijol

Materiales: 10 vasos de cartón numerados de uno a diez y un frijol

Propósito: Desarrollar el concepto de relación de números, desarrollar la lógica.

Número de jugadores: 2 o más **Edades:** 5+

Instrucciones:

1. Una persona esconde un frijol bajo un vaso.
2. La otra persona adivina cuál vaso numerado cubre el frijol.
3. Si el jugador escoge el número equivocado (por ejemplo 7), la persona que escondió el frijol dirá: "El frijol se encuentra bajo un número que es mayor (menor) que 7."
4. Entonces el jugador escoge otro número.
5. La ronda continua hasta que alguien adivine dónde está el frijol.
6. En la siguiente ronda, otra persona esconde el frijol.

Nota para los padres: **Tome esta oportunidad para descubrir lo que piensa su hijo. Resista la tentación de enseñarle una estrategia, solamente disfruten juntos el juego.Tiene que jugar algunas veces antes de que los niños empiecen a pensar en una estrategia,así que espere varias rondas antes de preguntar le a su hijo sobre su estrategia. Demasiadas preguntas pueden cambiar la naturaleza del juego a algo menos divertido. A medida que siga jugando, usted verá que las estrategias de su hijo se irán mejorando cada vez más.**

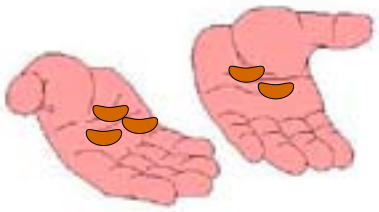
© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.

¿Qué tengo en la mano?

Materiales: 5 fichas o frijoles.

Propósito: Practicar combinaciones de números.

Número de jugadores: 2 **Edades:** 5+



Instrucciones:

1. La primera person toma 5 frijoles y los separa para tener unos en una mano y otros en la otra (por ejemplo, 3 en una mano y 2 en la otra).

2. La primera persona cierra sus dos manos y las pone enfrente de la otra con los nudillos hacia arriba.

3. La segunda persona escoje una de las manos, la primera persona abre su mano para revelar cuantos frijoles tiene en ella.

4. Luego la segunda persona adivina cuantos frijoles piensa que hay en la otra mano.

5. En la siguiente ronda la segunda persona esconde los frijoles en sus manos.

Nota para los padres: Mantenga todo muy ligero en este juego. Las primeras combinaciónes para trabajar serán aquéllas cuyos números suman 5.
Si esto es muy fácil para su hijo, aumente el número de frijoles a 6, 7, 8, etc. Una técnica muy útil para los niños es saber las combinaciones de números que forman 10.

© Copyright 2005-2016 Arizona Board of Regents. Estos materiales pueden ser copiados libremente siempre y cuando no se vendan con fines comerciales.