

# Saltando sobre las hojas de lirios

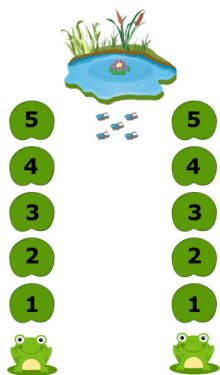
Jugadores 1-2    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

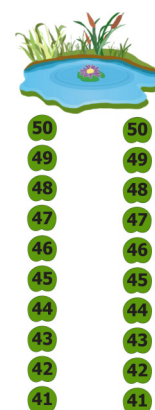
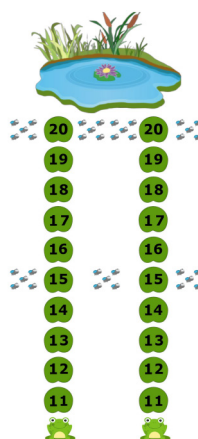
Lanzar uno o varios dados y saltar sus piezas de juego hasta llegar al final del tablero.

## MATERIALES

Tablero del 1 al 5, o del 1 al 10



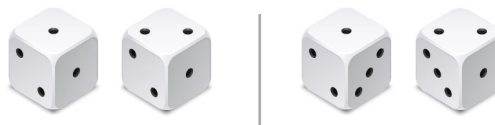
Para jugar más adelante: tableros del 11 al 50



2 ranas



Pueden hacer sus propios dados especiales, dibujando 1, 2 o 3 puntos en un cubo.



## VOCABULARIO

Más cerca  
Más lejos  
Hacia adelante  
Hacia atrás

## PREGUNTAS

¿Cuál rana está más cerca del estanque? ¿Cuál está más lejos?  
¿Cuántos espacios más necesita saltar tu rana para llegar al estanque?  
¿Qué número esperas que salga? ¿Por qué?

## CONSEJOS PARA JUGAR

1. Antes de jugar, haga sus propios dados solamente con 1 y 2 puntos. Se pueden hacer estos dados dibujando puntos en un cubo de madera o en una hoja de papel doblada en forma de cubo. Si el niño está listo para los números más altos, haga los dados con 1, 2 y 3 puntos.
2. Prepare su tablero de hojas de lirio, así como dos ranas y los dados.
3. Coloque cada pieza de rana en la imagen de la rana debajo del número 1 (la casa).
4. Los niños lanzan por turnos el dado o los dados, y saltan hacia delante el número respectivo de espacios.
5. El juego continúa hasta que las ranas de los niños aterrizan en (o pasan) el número final y van a nadar al estanque.
6. Después de nadar, los niños pueden saltar de regreso a la casa.

*Variación avanzada:* Cuando los niños estén listos, la siguiente etapa de este juego es jugar usando la habilidad de contar hacia adelante. Contar hacia adelante ayuda a combinar rápidamente los números. Por ejemplo, si en los dados sale 5 y 3, en lugar de comenzar desde el 1 y contar hasta 8, se puede comenzar a partir del 5, y contar 6, 7, 8. Contar hacia adelante es una habilidad importante que los niños usarán más adelante para sumar.

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Se puede cambiar el tema de este juego a cualquier cosa que les interese a sus niños. Podría ser saltar sobre huellas de dinosaurios, o saltar sobre flores con una mariposa o una abeja, o cualquier otro tema que les agrade a sus niños.
- También pueden jugar en un “camino numérico” que se dibuje en el piso o con tiza en la acera. ¡Entonces los niños se convierten en ranas, saltando ellos mismos!

- Si todos están de acuerdo, se pueden cambiar las reglas. Por ejemplo, pueden decidir que se necesita sacar el número exacto en los dados para caer a nadar en el estanque, o con cualquier lanzamiento de los dados que los coloque sobre o más allá del estanque.
- Jugar con un amiguito o en un grupo pequeño también fomenta las habilidades sociales y emocionales, tales como tener paciencia, esperar su turno y resolver los problemas de manera colaborativa. Los juegos con un elemento de competencia también brindan a los niños la oportunidad de aprender a ganar y a perder con amabilidad y respeto.
- También pueden jugar con una baraja de cartas en lugar de dados. Usen una baraja de cartas con cantidades y números para los cuales sus niños estén listos. Luego, túrnense para sacar la carta superior de la baraja para ver qué tan lejos puede saltar cada rana.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Cuando los niños lanzan los dados y reconocen sin contar la cantidad de puntos que sacaron, están practicando una habilidad llamada subitización. La subitización es la capacidad de reconocer rápidamente las cantidades. Los niños practican mucho la subitización en este juego, porque cuando lanzan los dados, quieren saber inmediatamente qué número sacaron para poder mover su rana hacia adelante.
- Este juego también ayuda a los niños a comprender que los números están separados por igual. Una cosa que es realmente importante en las matemáticas iniciales es la idea de la magnitud del número y la comparación entre números, es decir, entender que el 2 es un salto más que el 1, al igual que el 10 es solo un salto más que el 9.
- Es posible que muchos niños aún no hayan tenido mucha experiencia con los juegos de mesa. Ayúdeles a entender que, cuando sacan un 3, se mueven 3 espacios hacia adelante. Asegúrese de que salten hacia adelante desde el espacio en el que se encuentran en lugar de hacer su primer salto en el espacio en el que ya están situados.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

Números: Operaciones

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Saltando sobre las hojas de lirios”.