

## Lanzar dos (dos números del 1 al 10)



1 a 4 jugadores

+5 años

5 a 10 minutos

Materiales:

2 dados regulares de 6 caras



Tarjetas para utilizar:

Tarjetas con números del 1 al 10



O BIEN, cualquier tarjeta con puntos del 1 al 10



Objetivo del juego: los niños igualan y combinan los números que aparecen cuando se lanzan los dados para dar vuelta a todas las tarjetas.

Preparación:

1. Baraje las tarjetas.



2. Pídale a los niños que coloquen las tarjetas en orden del 1 al 10.

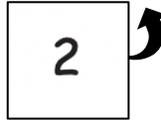
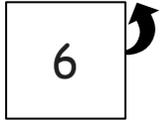
Cómo jugar:

En su turno:

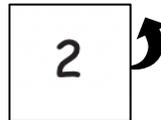
Lance los dados. Dé vuelta a las tarjetas que coincidan con el/los número(s) que salió/salieron en los dados. Por ejemplo:

Si un jugador lanza los dados y sale  y , puede dar vuelta:

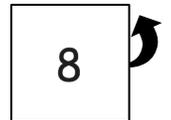
la tarjeta con el 6 o la tarjeta con el 2 las tarjetas con el 6 y 2 la suma (la tarjeta con el 8)



o



o



Si los números que salen en los dados, o la suma de estos, no coinciden con ninguna de las tarjetas boca arriba, pase los dados al siguiente jugador. O bien, siga lanzando los dados hasta que el/los número(s) que salga(n) coincida(n) con una tarjeta. El juego termina cuando los jugadores han dado vuelta a todas las tarjetas.

Variaciones:

1. Lanzar los dados y obtener dobles es un “comodín”. Cuando un jugador lanza y obtiene un “comodín”, puede elegir cualquier tarjeta para darle vuelta. Esto puede ayudar a darle vuelta una tarjeta con un número que sea difícil de obtener.

*Para los niños que estén listos para matemáticas de kínder o de primer grado:*

2. Después de lanzar los dados, reste el número más pequeño del número mayor. Dé vuelta la tarjeta que represente la diferencia. Por ejemplo, si un jugador lanza y obtiene 6 y 2, puede restar  $6 - 2 = 4$  y dar vuelta la tarjeta .
3. Utilice tres dados y combínelos para dar vuelta las tarjetas. Por ejemplo, si un jugador lanza y obtiene 2, 3 y 4: súmelos para dar vuelta la tarjeta con el 9 O BIEN, dé vuelta las tarjetas con el 2 y  $(3 + 4 = 7)$  el 7.

Lo que los niños están aprendiendo:

- Anime a los niños a “contar” desde el número lanzado más grande. Por ejemplo, si lanzan los dados y obtienen un 6 y un 2, empiecen a partir del 6 y cuenten: “6...7, 8.” Contar es una habilidad que ayuda a aprender las sumas más adelante.
- Cuando los niños estén listos, pídeles que jueguen este juego en parejas sin un adulto. Vea quién puede dar vuelta todas sus tarjetas primero. Los niños también pueden jugar este juego por su cuenta en su nivel de habilidades individual.
- Lanzar los dados y obtener números variados y combinarlos de distintas maneras anima a los niños a pensar en la composición de números y estrategia.