

Lanzar dos (dos números del 1 al 6)



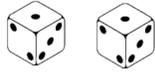
1 a 4 jugadores

+4 años

5 a 10 minutos

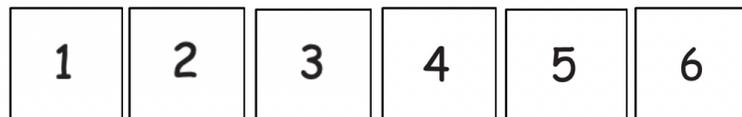
Materiales:

2 dados con 1 a 3 puntos



Tarjetas para utilizar:

Tarjetas con números del 1 al 6



O BIEN, cualquier tarjeta con puntos del 1 al 6



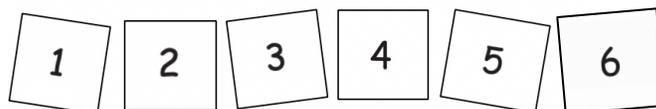
Objetivo del juego: los niños igualan y combinan los números que aparecen cuando se lanzan los dados para dar vuelta a todas las tarjetas.

Preparación:

1. Baraje las tarjetas.



2. Pídales a los niños que coloquen las tarjetas en orden del 1 al 6.



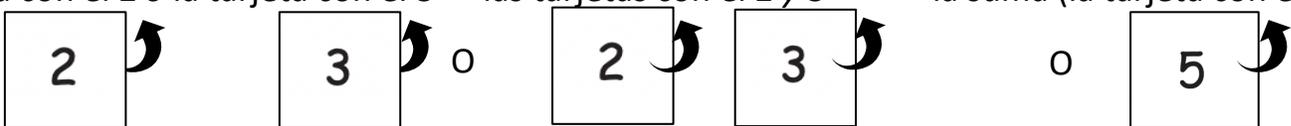
Cómo jugar:

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 2 o la tarjeta con el 3 las tarjetas con el 2 y 3 la suma (la tarjeta con el 5)



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 todas las tarjetas.

Variación:

Lanzar los dados y obtener dobles es un “comodín”. Cuando un jugador lanza y obtiene un “comodín”, puede elegir cualquier tarjeta para darle vuelta. Vea si los niños eligen de manera acertada. Ayúdelos a elegir una tarjeta con un número que de otro modo sería difícil de obtener con los dados. Esto también puede acelerar el juego.

Lo que los niños están aprendiendo:

- Algunos niños pueden contar cada punto en los dados, uno por uno, para averiguar el número total obtenido. Otros niños pueden sumar los dos números de los dados rápidamente.
- Algunos niños podrían necesitar ayuda para contar con precisión, cuente con ellos.
- Comience con un pequeño juego de tarjetas con números (hasta el 6). Esto ayuda a los niños a entender cómo componer y descomponer números pequeños para hacer números más grandes.