

Tirar un dado

Jugadores 1-4 Edades 3+ 5-10 min

OBJETIVO

Hacer coincidir el número del lanzamiento de un dado con su carta respectiva.

MATERIALES

Cartas de Contar y Ver del 1 al 6 para cada jugador:



1 dado



VOCABULARIO

Dados/Dado
En orden
Nombres de los números del 1 al 6

PREGUNTAS

¿Cómo pusieron las cartas en orden?
¿Qué número esperan que salga?
¿Qué números aún necesitan lanzar?

CÓMO SE JUEGA

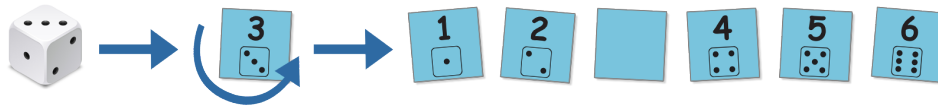
1. Entregue a cada niño un juego de cartas en orden aleatorio del 1 al 6.
2. Pida a los niños que ordenen sus cartas del 1 al 6. Vea si pueden hacerlo de forma independiente y apóyelos según sea necesario.



Nota: Si solo llegan hasta aquí en el juego, ¡excelente! Los niños han trabajado en la importante habilidad de ordenar números.

Pueden volver a jugar el resto del juego en otro momento.

3. Lanzar el dado. Voltear boca abajo la carta que coincida con el número que salga.



4. Si el número obtenido no coincide con ninguna de las cartas boca arriba, pasar el dado al siguiente jugador.
5. ¡El juego termina cuando todos los jugadores han volteado todas sus cartas!

CONSEJOS PARA JUGAR

- Este juego se puede jugar individualmente, en parejas o en grupos pequeños.
- Es posible que algunos niños no quieran pasar al siguiente jugador si no pueden voltear una de sus cartas. ¡Anime a los jugadores a hablar sobre esto! Si todos están de acuerdo, pueden seguir lanzando el dado hasta que cada jugador voltee una carta.
- A veces a los niños les gusta jugar de manera cooperativa y “compartir un lanzamiento del dado”. Los jugadores aún pueden turnarse para lanzar el dado, pero todos pueden voltear sus cartas con el lanzamiento de cada jugador.
- Además de las cartas de Contar y Ver, se puede jugar con cartas de puntos o con cualquier otro tipo de cartas que tengan.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños necesitan mucha práctica para conectar los símbolos numéricos escritos con los nombres de los números y las cantidades que representan.

- Este juego ayuda a los niños a practicar la conexión de exactamente una palabra de conteo con exactamente un objeto. Eso se llama correspondencia “uno a uno”. Por ejemplo, un niño cuenta tres puntos como “uno, dos, tres”, tocando cada punto una vez, y asignando una palabra de conteo a cada uno.
- Este juego ayuda a los niños a practicar la subitización o el reconocimiento rápido de cantidades, porque ven los puntos en los dados y quieren averiguar rápidamente qué carta pueden voltear. Subitizar es una habilidad importante para que los niños comprendan los números.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

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 “Tirar un dado”.