

# Tirar dos dados del 1 al 12

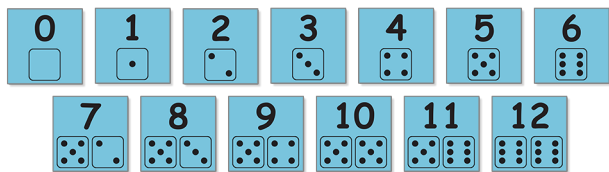
Jugadores 1-4 | Edades 5+ | 5-10 min

## OBJETIVO

Hacer coincidir y combinar los números lanzados en los dados con sus cartas respectivas.

## MATERIALES

Cartas de Contar y Ver del 1 al 12, o del 0 al 12, para cada jugador:



2 dados



## VOCABULARIO

Dado  
Sumar  
Restar  
Nombres de los números del 1 al 12

## PREGUNTAS

¿Cómo decidieron voltear dos cartas numéricas en lugar de una?  
¿Cómo sumaron esos números?  
¿A quiénes les quedan más cartas por voltear?


## CÓMO SE JUEGA

1. Entregue a cada niño un juego de cartas en orden aleatorio del 1 al 12.
2. Pida a los niños que ordenen sus cartas del 1 al 12. Vea si pueden hacerlo de forma independiente y apóyelos según sea necesario.



3. Lancen los dados. El jugador puede entonces voltear las cartas que coincidan con **uno** de los números, con **ambos** números, o con la **suma** de los dos números que salgan. Por ejemplo:

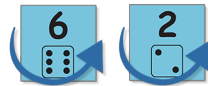
Si un jugador saca  y  puede voltear:

la carta del 6   
la carta del 2



o

la carta del 6 **y**  
la carta del 2



o

la carta del 8 (la suma  
de los dos números)



4. Si los números lanzados, o su suma, **no coinciden** con ninguna de las cartas boca arriba, pasar los dados al siguiente jugador.
5. ¡El juego termina cuando todos los jugadores han volteado todas sus cartas!

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Haga que sacar dobles sea un “comodín”. Cuando salga un “comodín”, el jugador puede elegir cualquier carta para voltearla. ¡Vea si los niños escogen inteligentemente! Ayúdelos a escoger una carta numérica que de otro modo sería más difícil de sacar. Esto también puede ayudar a acelerar el juego.
- Utilice tres dados, mézclelos y combínelos para voltear las cartas. Por ejemplo, si un jugador saca 2, 3 y 4: súmelos para voltear la carta del 9, o voltee la carta del 2 y la carta del 7 ( $3 + 4 = 7$ ).
- También se puede jugar este juego haciendo restas. Después de lanzar los dados, reste el número más pequeño del número más grande. Voltee la carta que representa la diferencia. Por ejemplo, si un jugador saca 6 y 2, puede restar  $6 - 2 = 4$  y voltear la carta del 4. También se puede agregar la carta del 0 (cero), lo que representa un reto adicional, porque se necesita sacar dobles para poder voltearla.
- Si los niños deciden que quieren jugar haciendo restas, es posible que pregunten qué pasa cuando se sustrae un número mayor de un número menor. Esto resultaría en un número

negativo. No queremos dar la idea errónea de que no es posible restar un número mayor de un número menor, por lo que usted podría decirles: “No podemos quitarle 5 al 2 usando los números que conocemos hasta ahora. Pero eso es algo que aprenderás cuando seas más grande”.

- 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

- Anime a los niños a que “cuenten hacia adelante” desde el número más grande que hayan lanzado. Por ejemplo, si sacan un 6 y un 2, comenzar a contar desde el 6 y contar a partir de allí: “6 ... 7, 8”. Contar hacia adelante es una habilidad que ayudará a los niños cuando aprendan a sumar en el futuro.
- ¡Anime a los jugadores a hablar sobre las reglas del juego! Podrían decidir que los jugadores pueden seguir lanzando los dados hasta que puedan voltear cartas (en lugar de pasar al siguiente jugador después de cada lanzamiento).

## 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 dos dados del 1 al 12”.