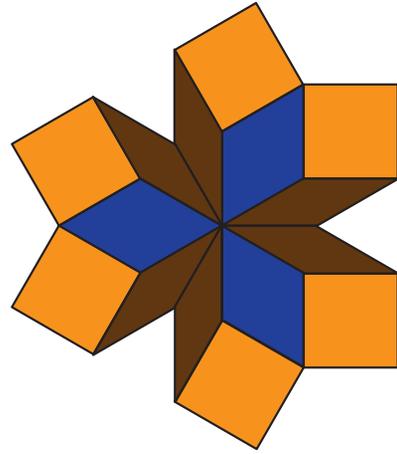
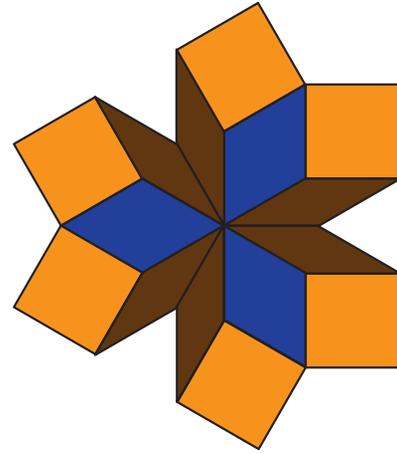


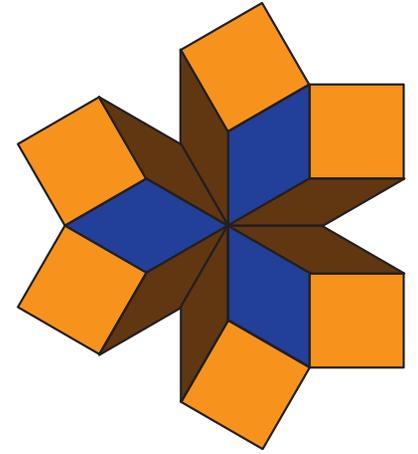
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



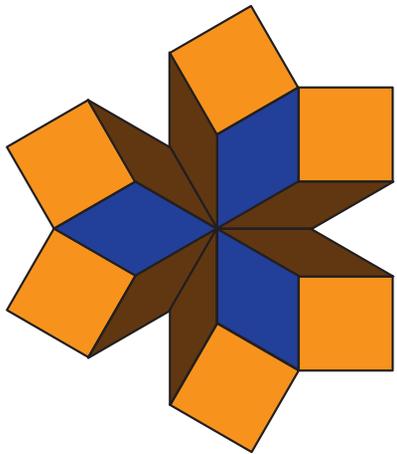
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



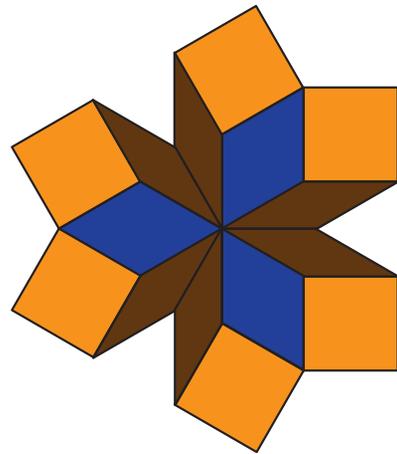
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



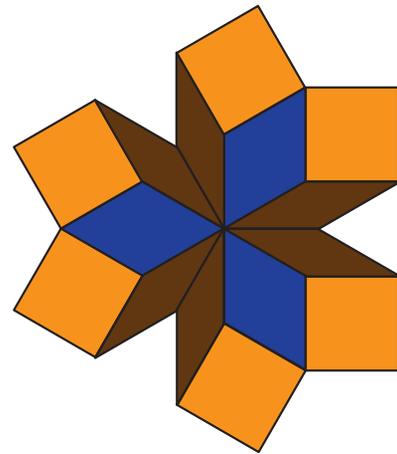
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



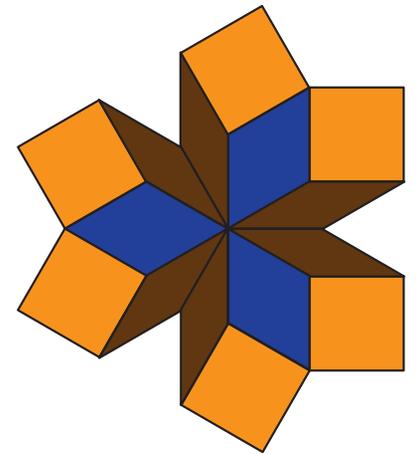
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

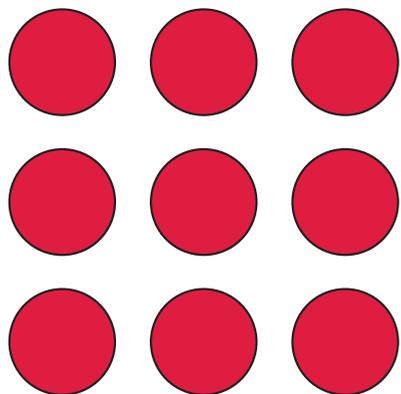


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

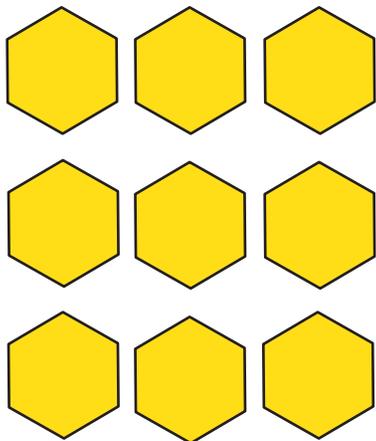


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

9



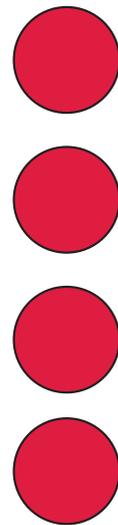
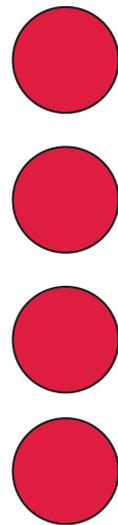
9



8



8



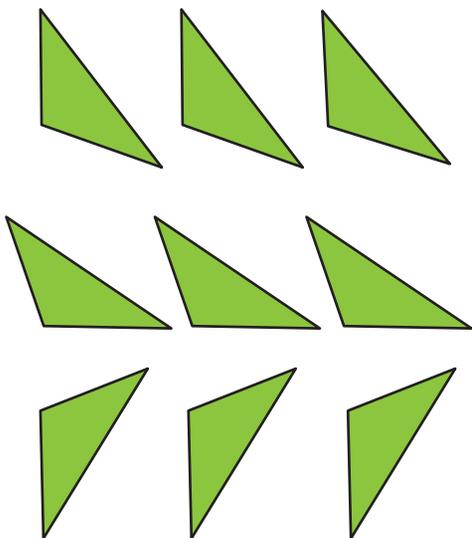
6

6

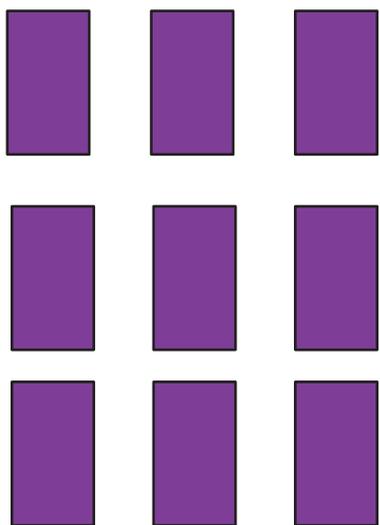
8

8

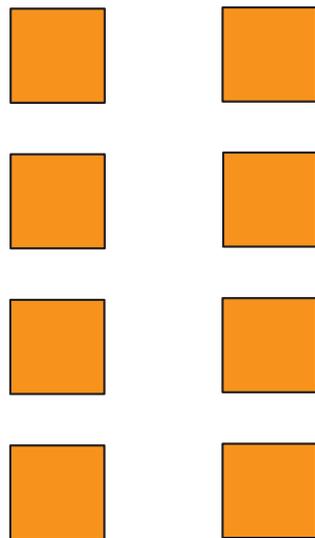
9



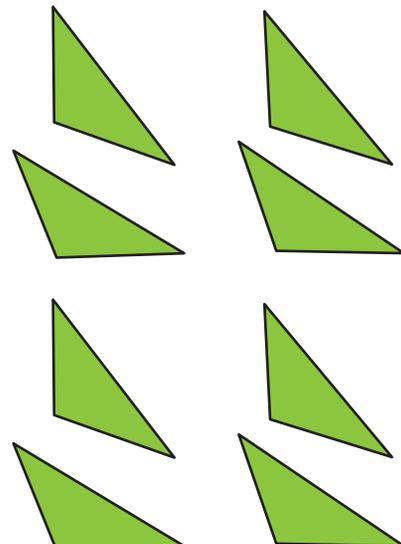
9



8



8

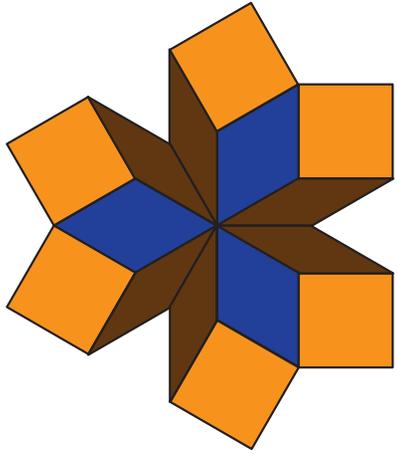


6

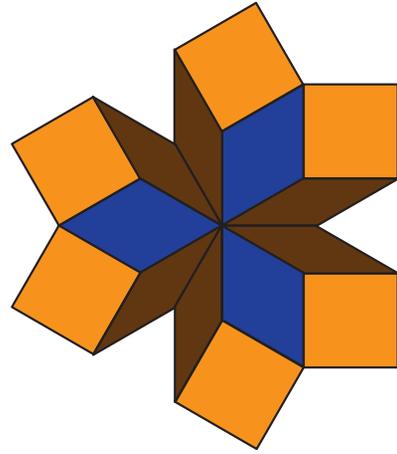
6

8

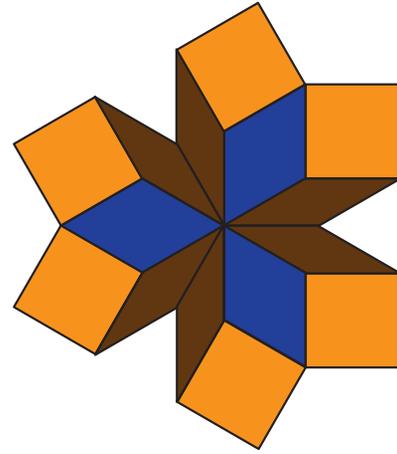
8



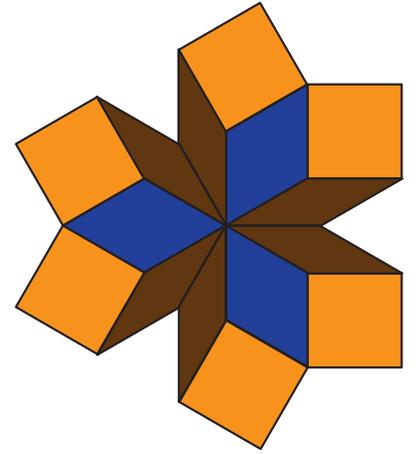
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



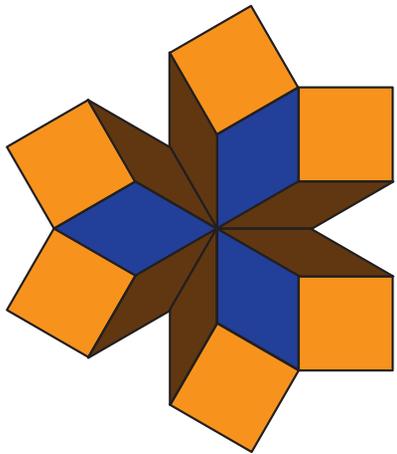
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



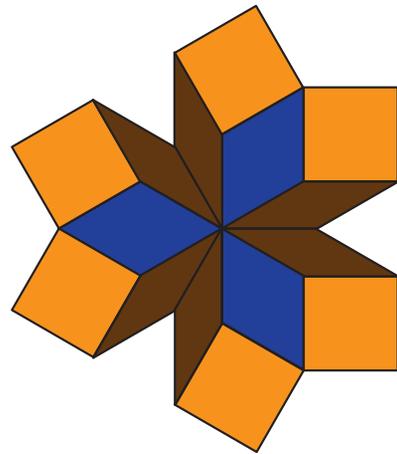
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



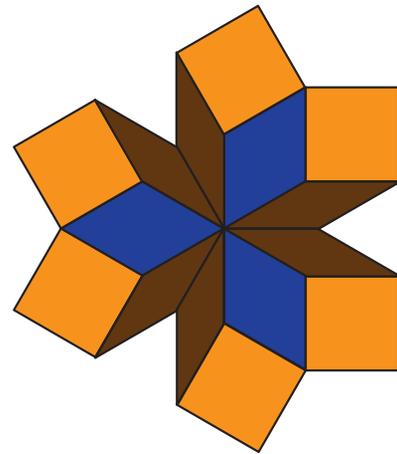
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



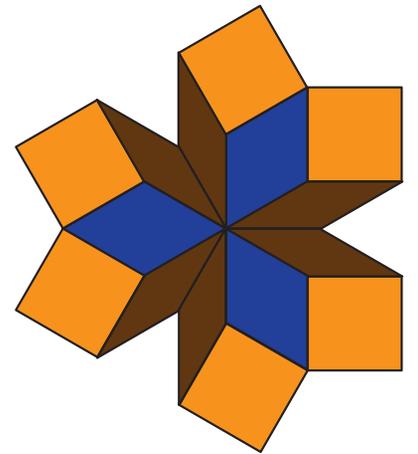
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

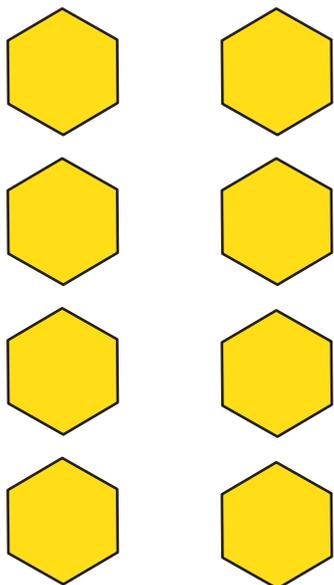


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



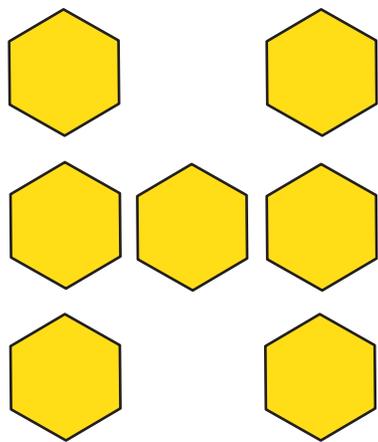
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

8



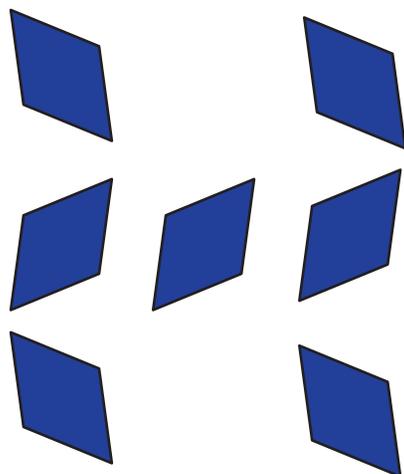
8

7



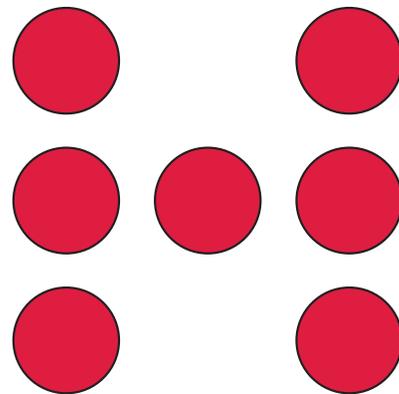
L

7



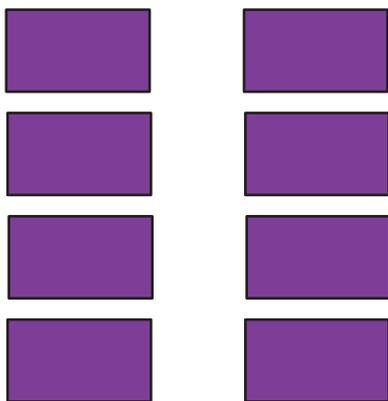
L

7



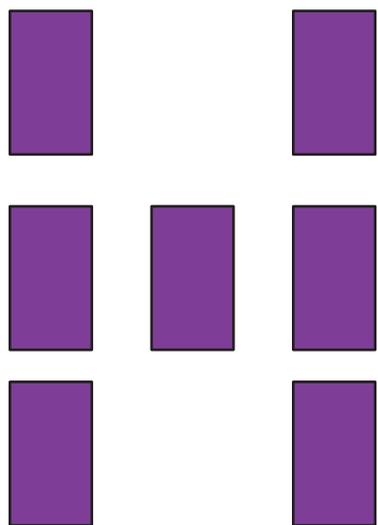
L

8



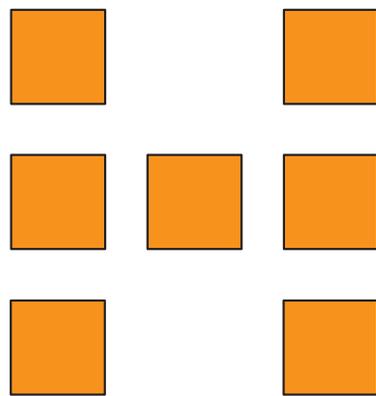
8

7



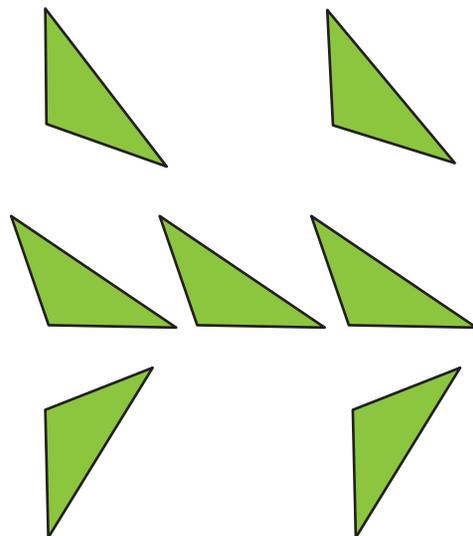
L

7

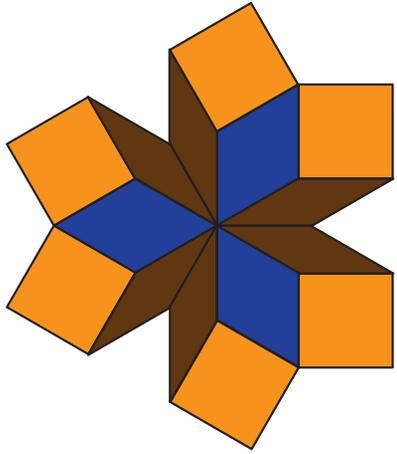


L

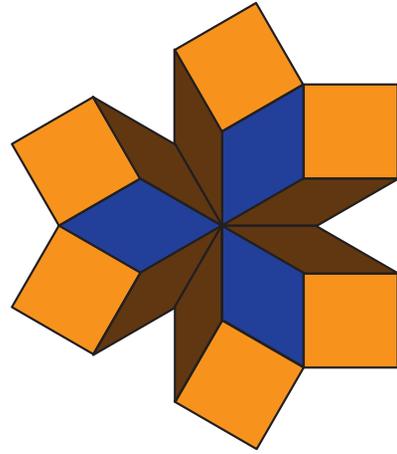
7



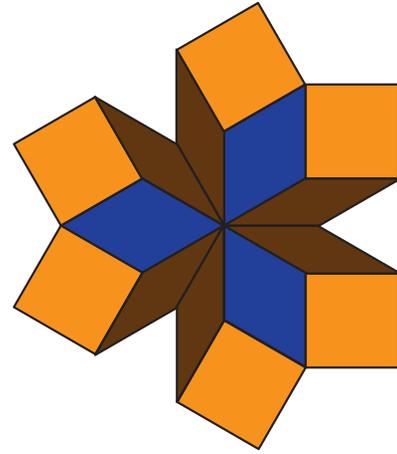
L



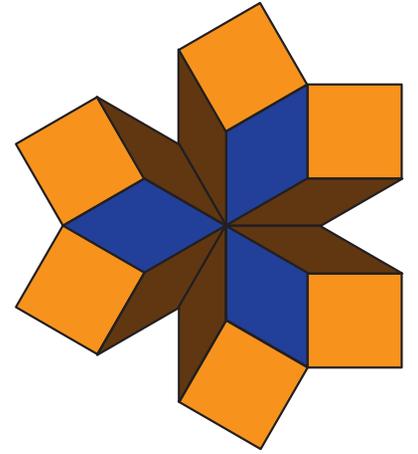
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



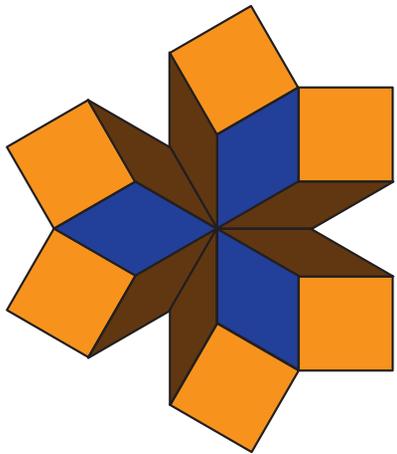
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



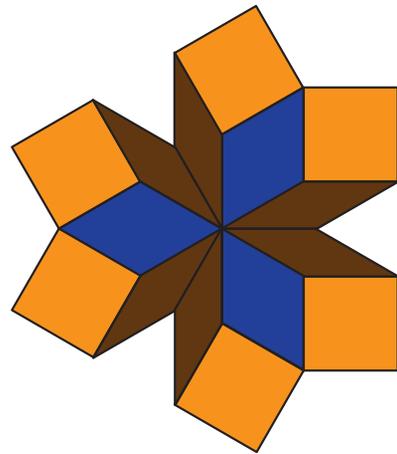
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



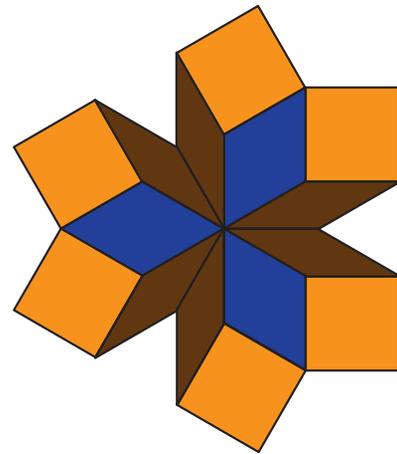
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



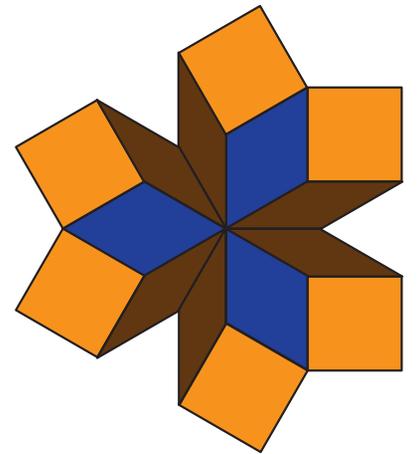
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

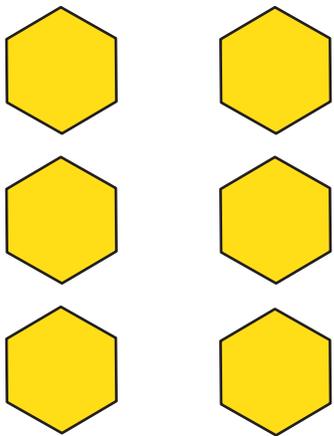


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

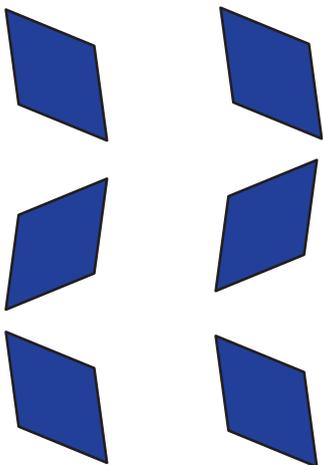


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

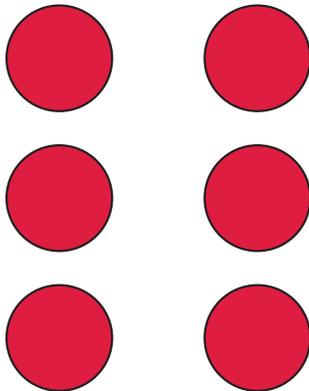
6



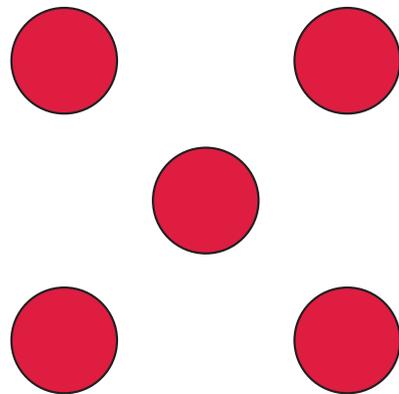
6



6



5



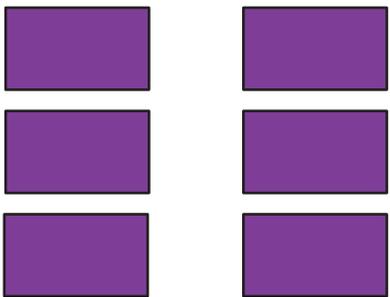
9

9

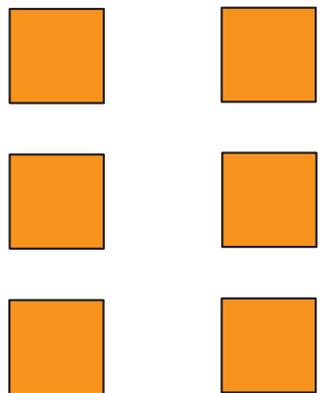
9

5

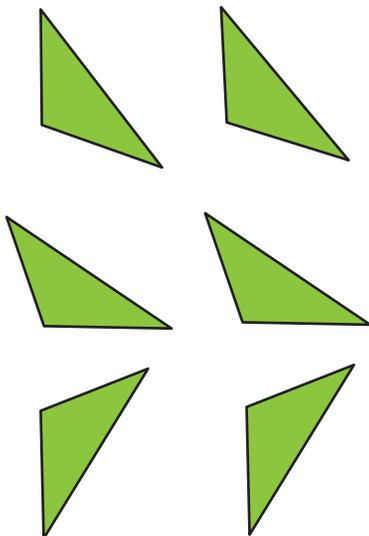
6



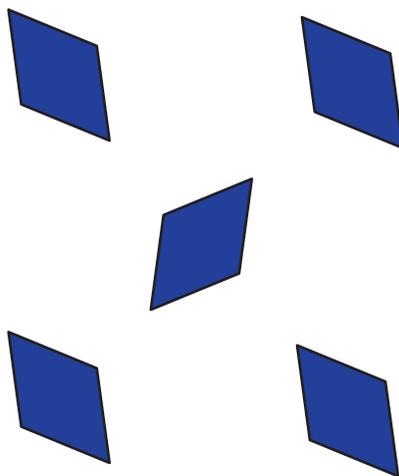
6



6



5

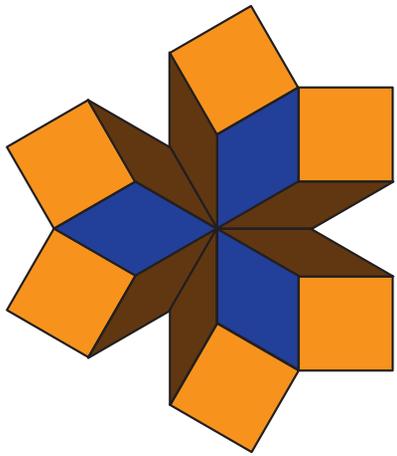


9

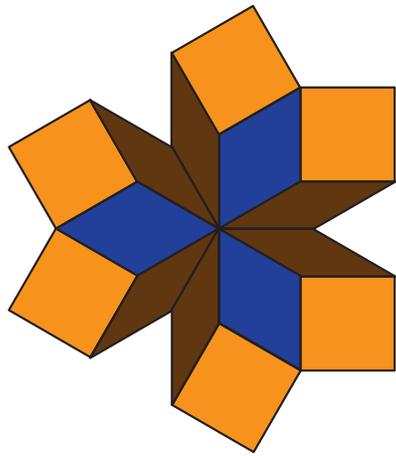
9

9

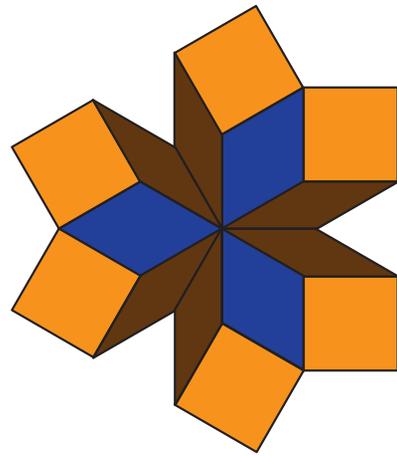
5



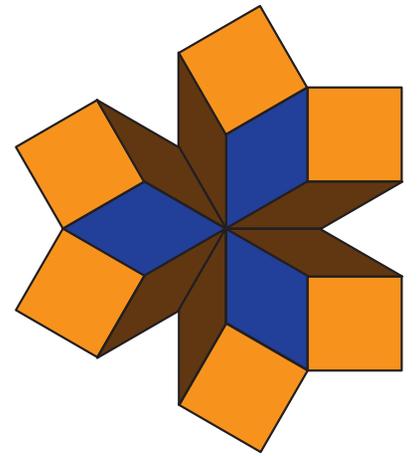
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



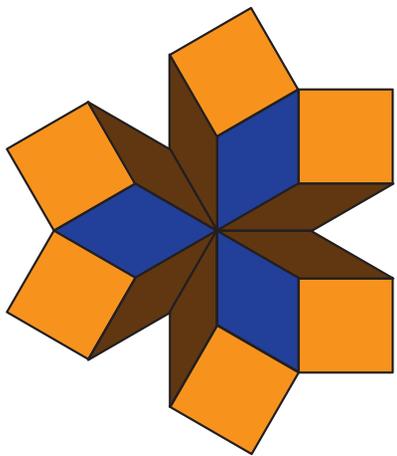
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



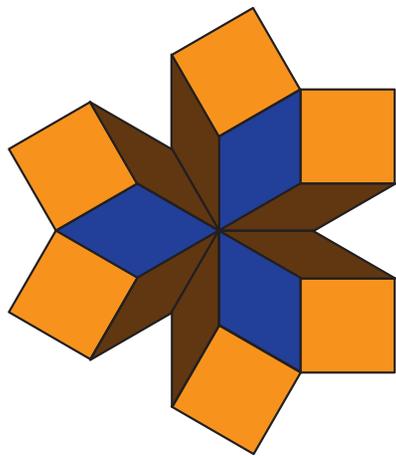
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



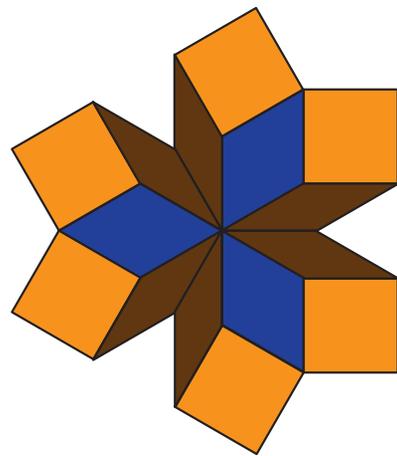
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



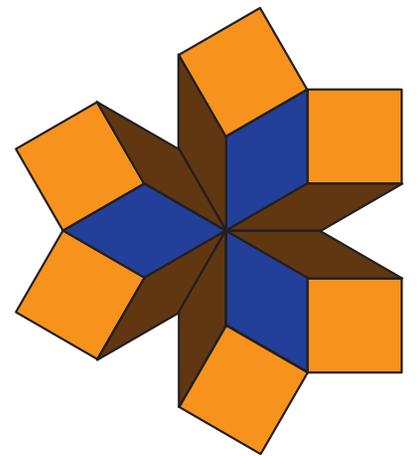
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

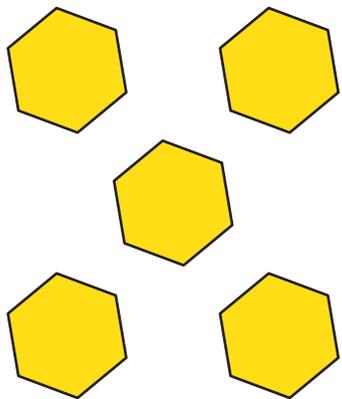


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

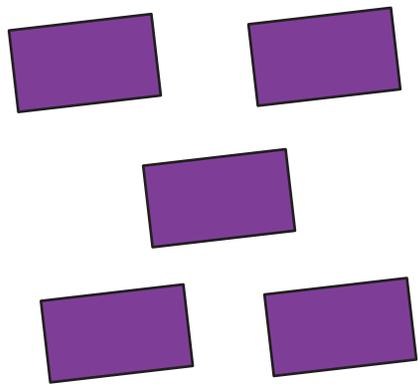


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

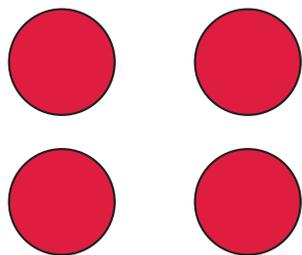
5



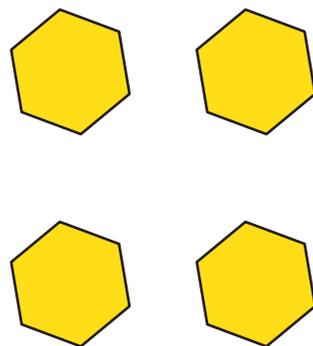
5



4



4



5

5

4

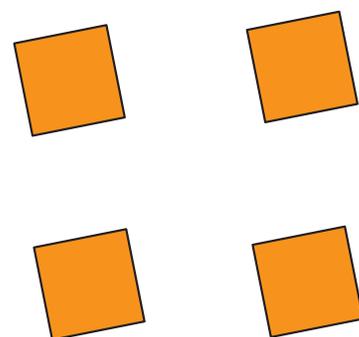
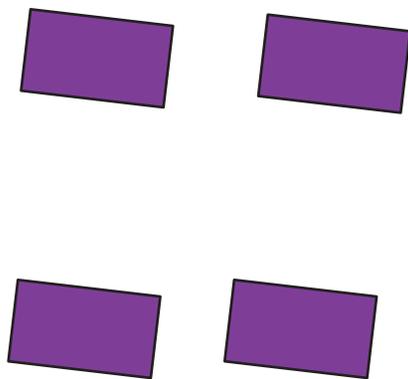
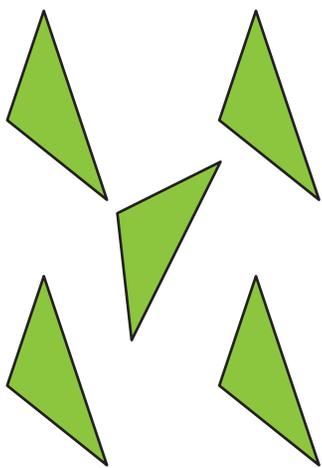
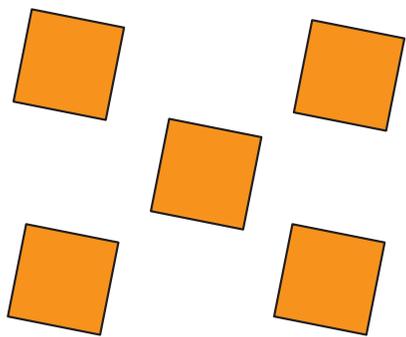
4

5

5

4

4

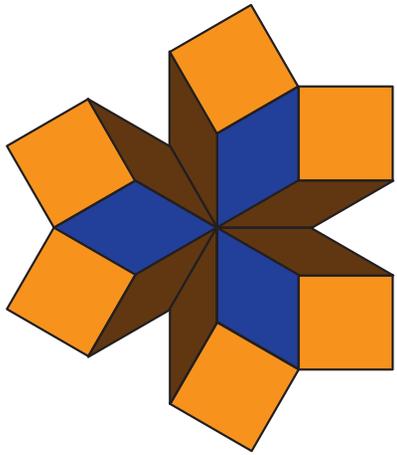


5

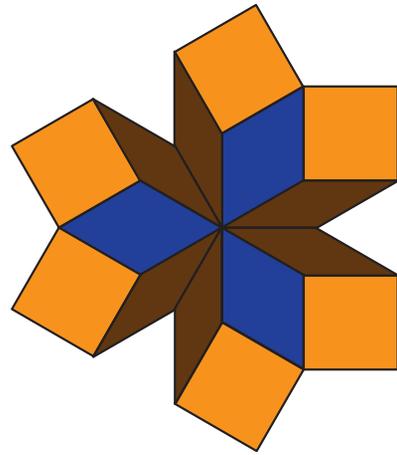
5

4

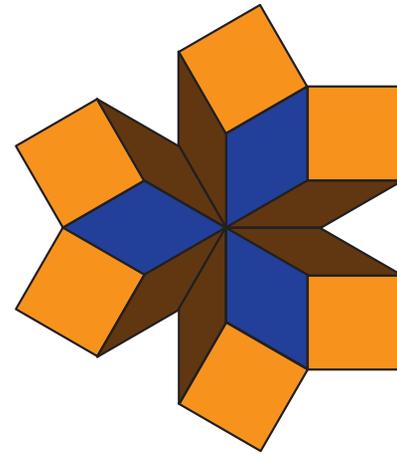
4



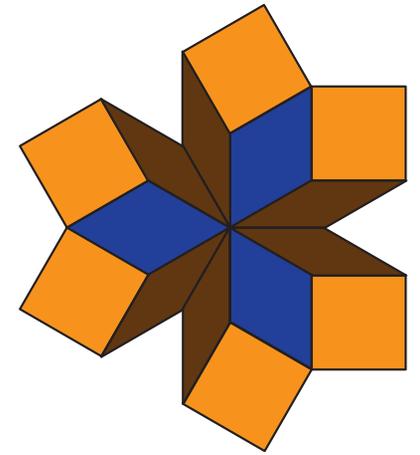
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



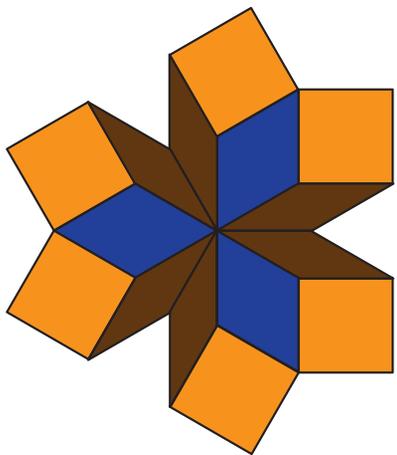
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



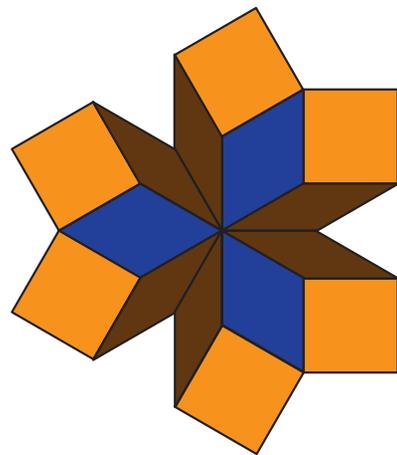
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



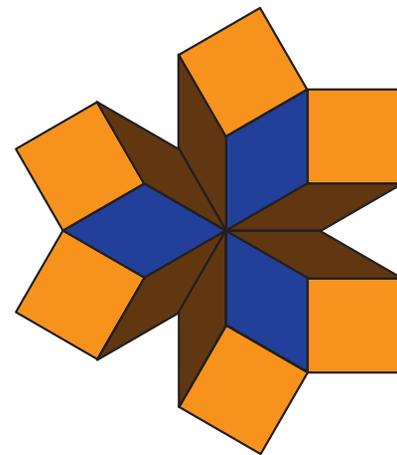
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



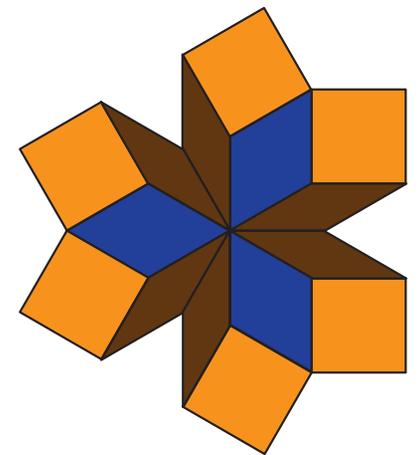
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

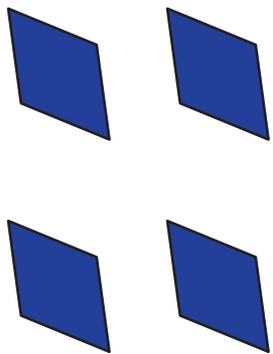


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

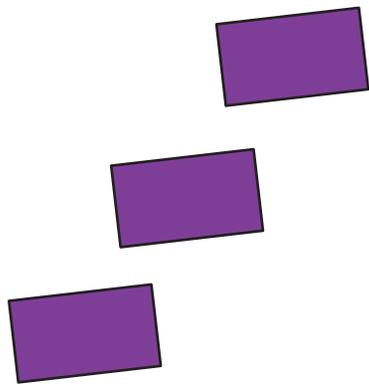


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

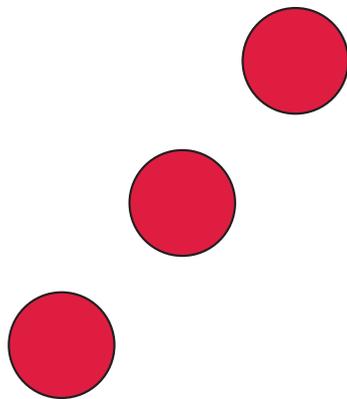
4



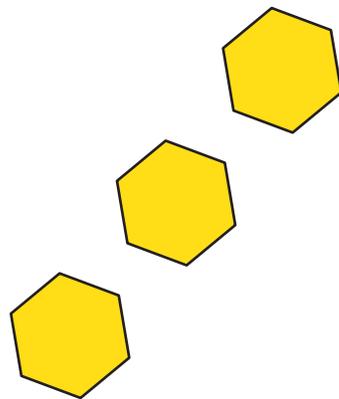
3



3



3



4

3

3

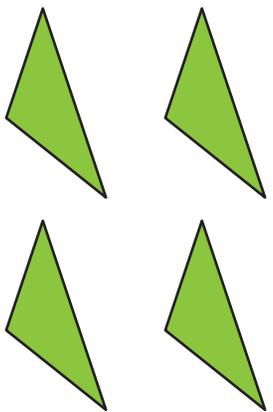
3

3

3

3

4



4

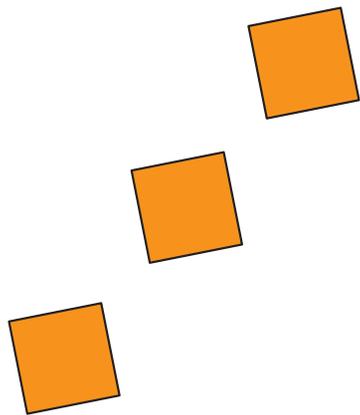
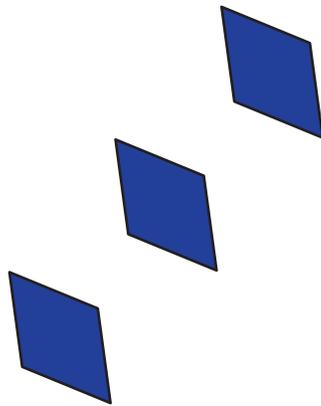
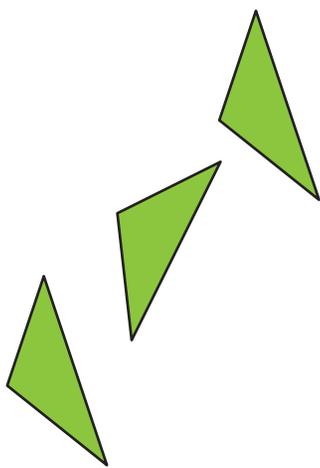
3

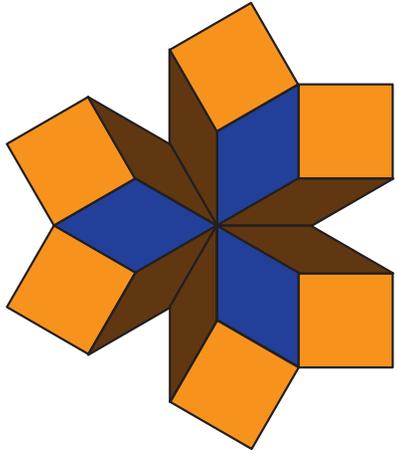
3

3

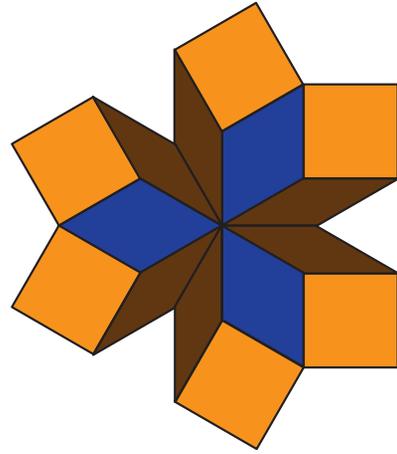
3

3

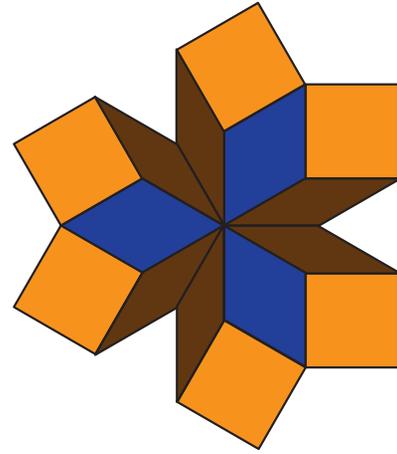




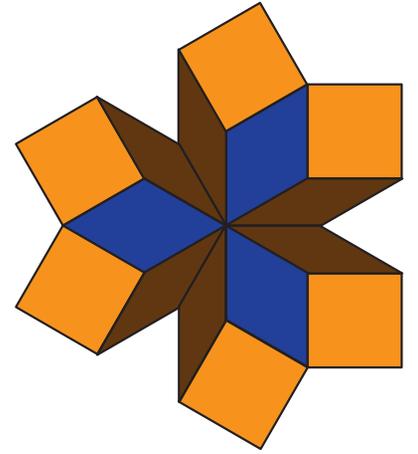
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



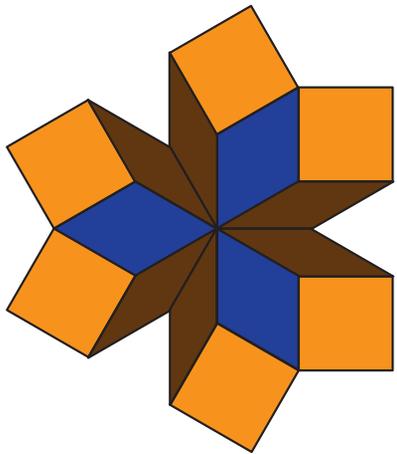
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



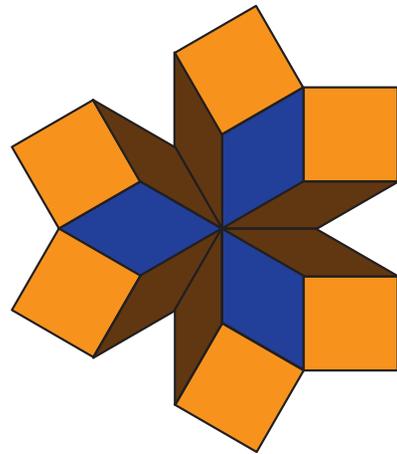
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



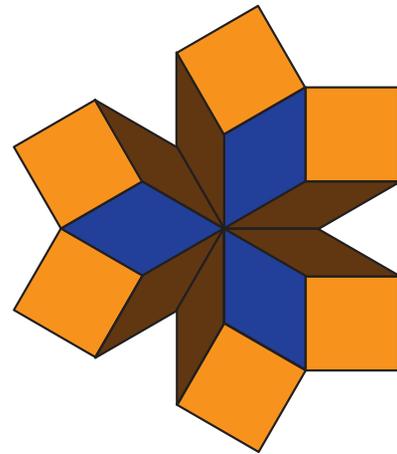
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



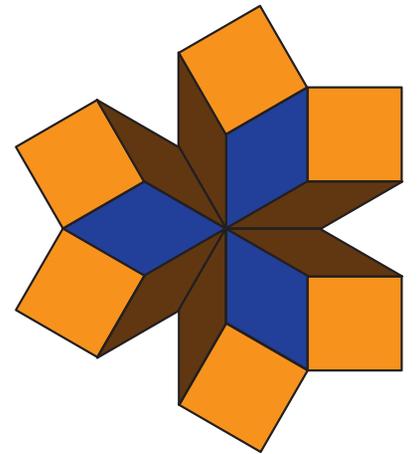
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



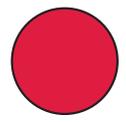
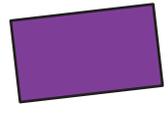
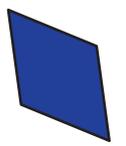
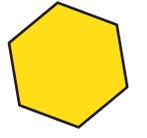
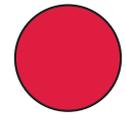
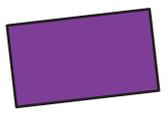
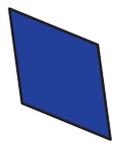
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

2

2

2

1



2

2

2

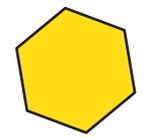
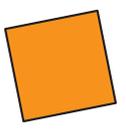
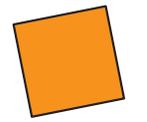
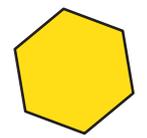
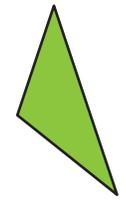
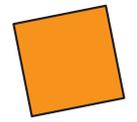
1

2

2

2

1

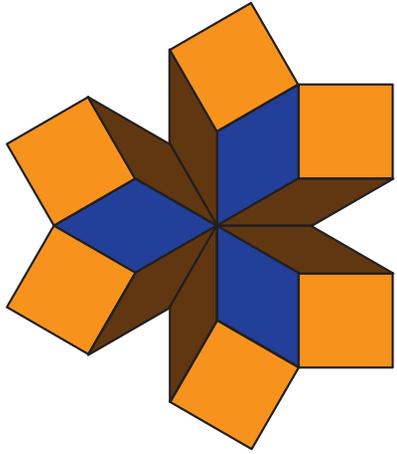


2

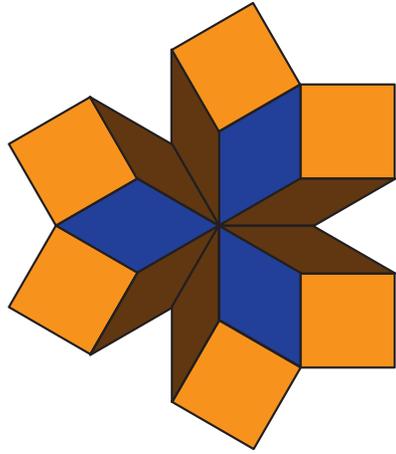
2

2

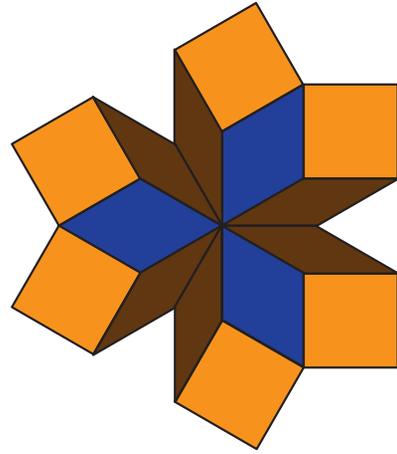
1



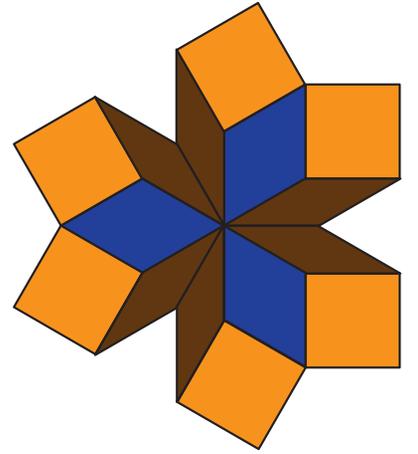
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



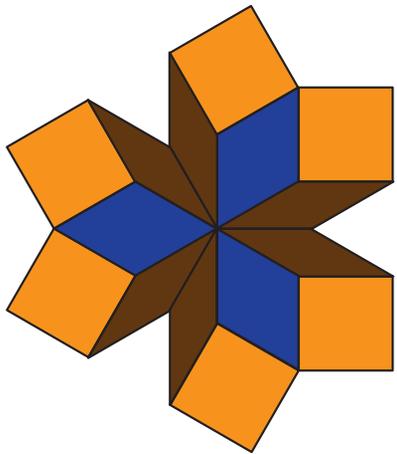
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



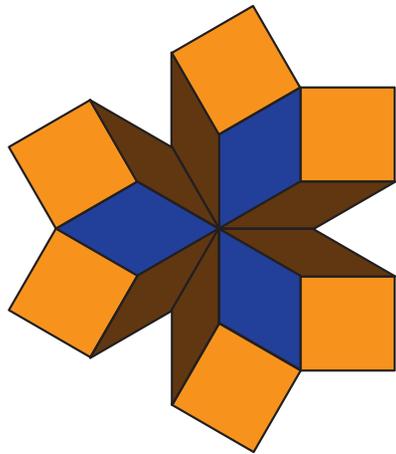
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



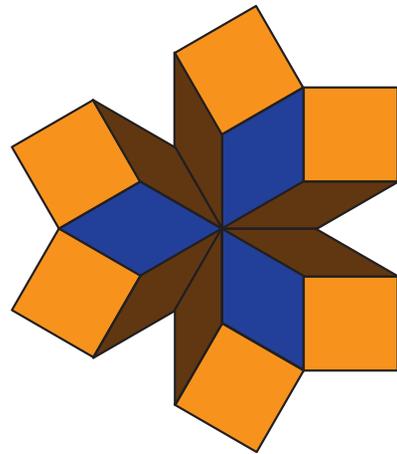
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



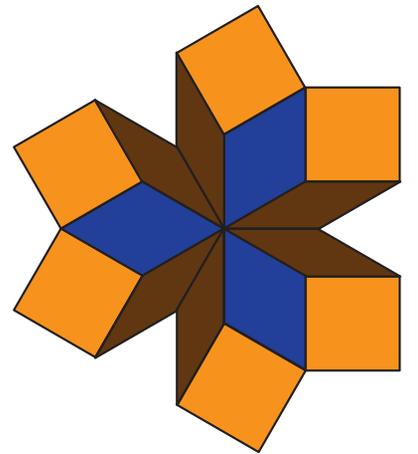
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



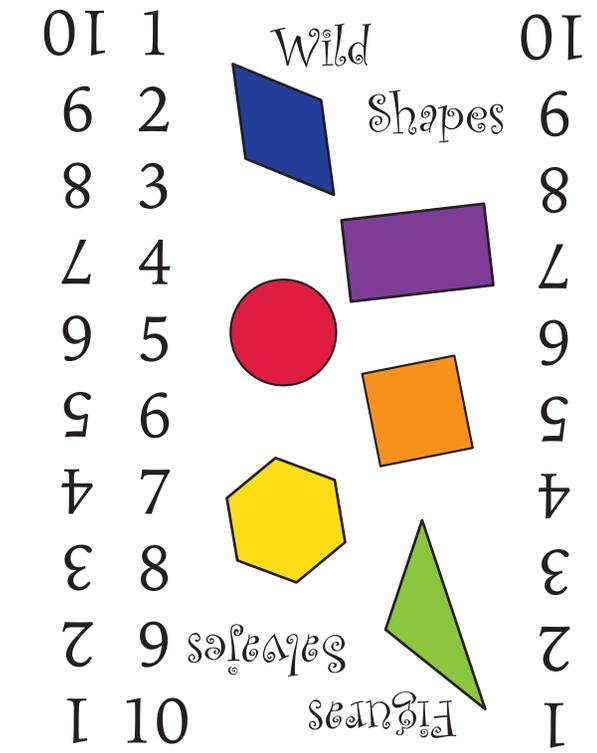
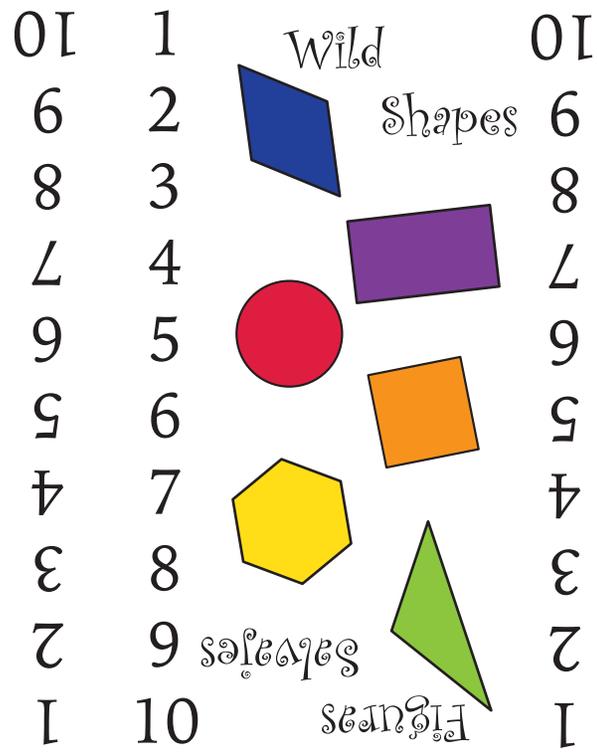
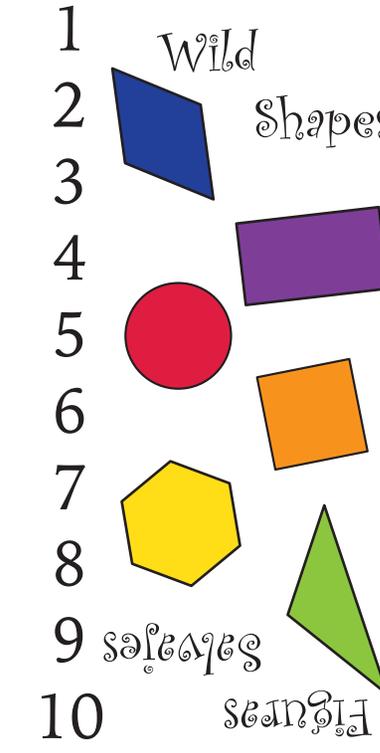
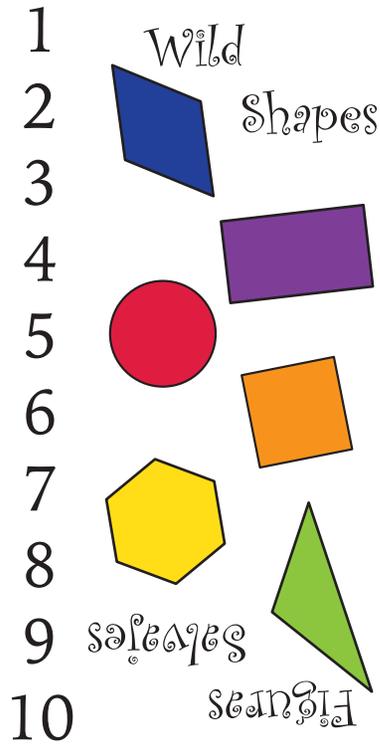
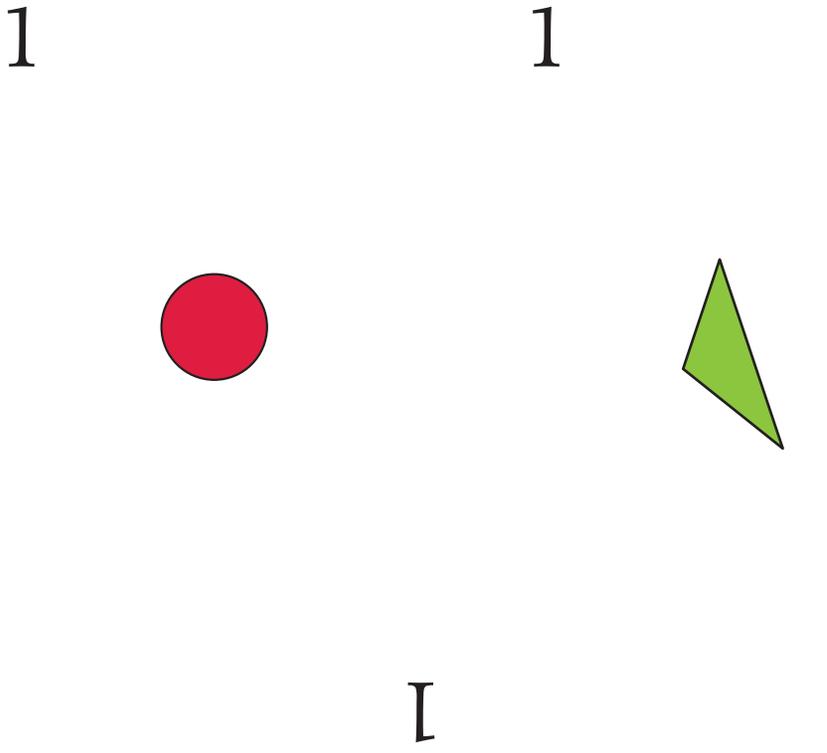
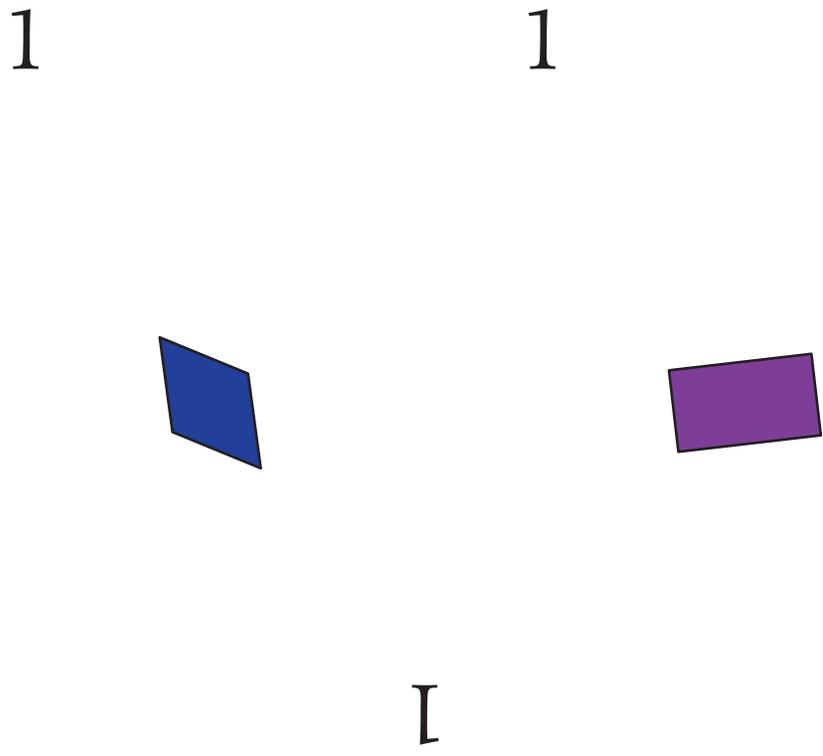
@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

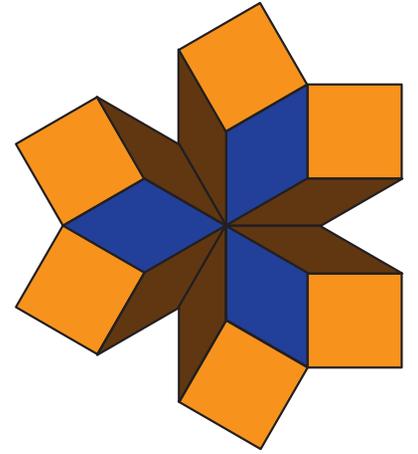
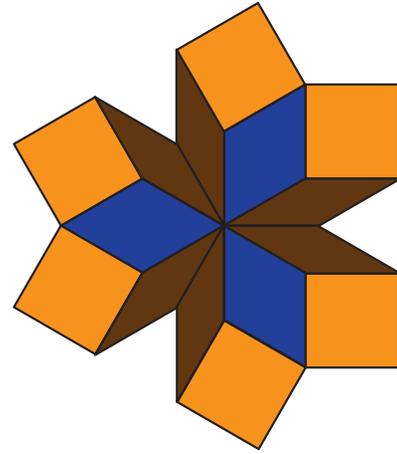
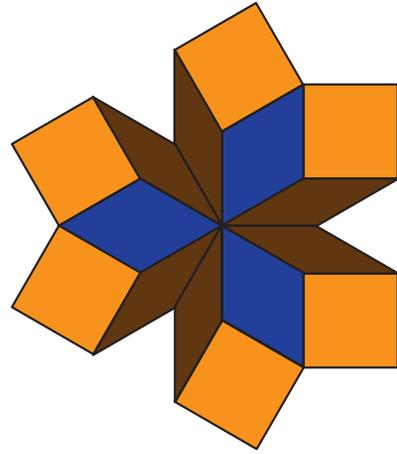
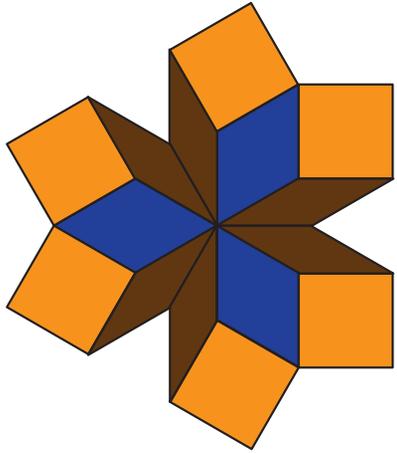


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



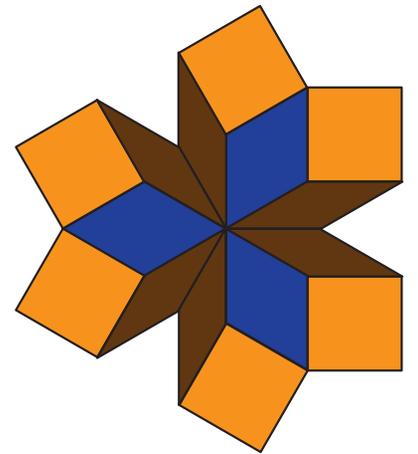
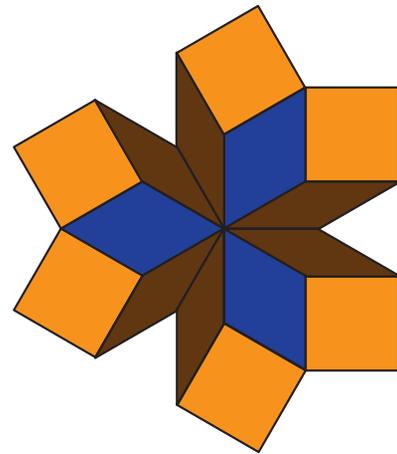
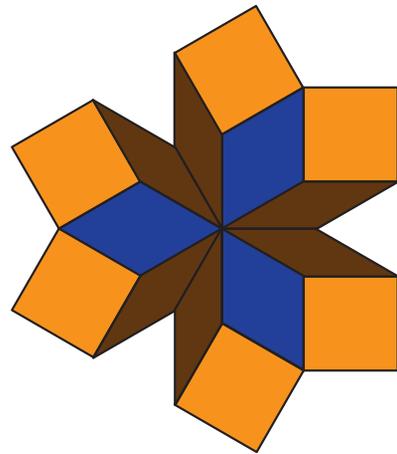
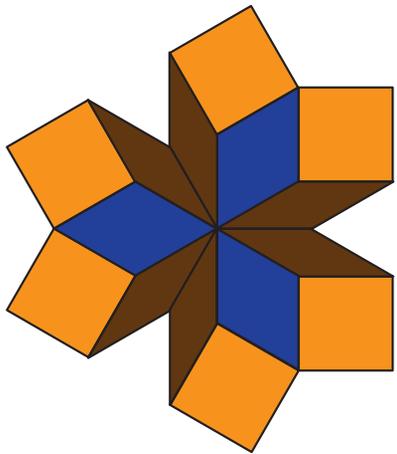


@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org



@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

@EarlyMathEDC | www.ym.edc.org

Match Numbers

1-5 players

Ages 3+

Cards for the 1st Game

Circles 1-5 & Squares 1-5

Setup

Shuffle cards. Lay out all the cards face up so all players can see.

Play

Take turns matching pairs with the same number. Game ends when all cards are matched.

Future games

- Use cards with larger numbers
- Play with 4 shapes instead of 2
- Play with 6 shapes

Memory (Numbers)

1-6 players

Ages 4+

Cards for the 1st Game

Circles 1-5 & Squares 1-5

Setup

Shuffle cards. Lay out all the cards face down in rows.

Play

Take turns flipping up two cards. If card numbers match, keep them and go again. If not, turn them face down and end turn. Game ends when all cards are matched.

Future games

- Use cards with larger numbers
- Use triangle & rectangle cards
- Use rhombus & hexagon cards

Go Fish (Numbers)

2-5 players

Ages 4+

Cards for the 1st Game

Circles 1-10, Squares 1-10, Triangles 1-10, & Rectangles 1-10

Setup

Shuffle cards. Deal 5 cards to each player. Place remaining cards face down in the middle.

Play

On your turn:
-Ask another player if they have a number that matches a number in your hand. If they have a card of that number, they must give it to you. If they don't they say "go fish" and you draw a card from the pile in the middle.

Go Fish (Shapes)

2-4 players

Ages 4+

Cards for the 1st Game

Circles 1-4, Squares 1-4, Triangles 1-4, Rectangles 1-4, Rhombus 1-4, & Hexagons 1-4

Setup

Shuffle cards. Deal 5 cards to each player. Place remaining cards face down in the middle.

Play

On your turn:
-Ask another player if they have a shape that matches a shape card in your hand. If they have a card of that shape, they must give it to you. If they don't they say "go fish" and you draw a card from the pile

Top It!

2-4 players

Ages 4+

Cards for the 1st Game

Circles 1-6 & Squares 1-6

Setup

Shuffle cards. Deal face down into equal piles for each player.

Play

Each player turns over the top card in their pile. Whoever has the highest number keeps all the cards from that round. If there is a tie, the tied players turn over their next card. Whoever has the highest then wins all the cards from both rounds. Game ends when one player has all the cards.

Future games

- Use the entire deck

Snap!

2-4 players

Ages 4+

Cards for the 1st Game

Circles 1-6 & Squares 1-6

Setup

Shuffle cards. Deal face down into equal piles for each player.

Play

Players take turns placing their top card face up in a central pile. If 2 cards placed consecutively on the pile match by shape OR number, shout SNAP! The first player to shout SNAP AND place their hand on the pile takes all the cards and adds them to the bottom of their pile. Game ends when one player has all the cards.

One Card Left

2-5 players

Ages 4+

Cards for the 1st Game

1 Wild Shapes card, Circles 1-10 & Squares 1-10

Setup

Shuffle cards. Deal face down into equal piles for each player.

Play

On your turn:
-Place down any 2 cards that match on number.
-Then, offer your hand of cards, face down to the player on your left. That person takes one card and adds it to their hand. Then it's their turn.

Wild Shapes

2-4 players

Ages 5+

Cards for the 1st Game

4 Wild Shapes cards, Circles 1-6, Squares 1-6, Triangles 1-6, Rectangles 1-6

Setup

Shuffle cards. Deal 5 cards face down to each player. Place remaining cards in a pile face down. Turn over the top card.

Play

On your turn:
-Match the top card by number (such as 4) or shape (such as circles)

Go Fish (Shapes) (continued)

2-4 players **Ages 4+**

Play (cont)

-If you get a matching pair of shapes, place down that pair of cards.

Game ends when there are no more cards left.

If a player runs out of cards they can draw from the “go fish” pile to keep playing.

Future games

-Use the entire deck

Go Fish (Numbers) (continued)

2-5 players **Ages 4+**

Play (cont)

-If you get a matching pair of numbers, place down that pair of cards.

Game ends when there are no more cards left.

If a player runs out of cards they can draw from the “go fish” pile to keep playing.

Future games

-Use the entire deck

Memory (Shapes)

1-6 players **Ages 4+**

Cards for the 1st Game

Circles 1-2, Squares 1-2, Triangles 1-2, Rectangles 1-2

Setup

Shuffle cards. Lay out all the cards face down in rows.

Play

Take turns flipping up two cards. If card shapes match, keep them and go again. If not, turn them face down and end turn. Game ends when all cards are matched.

Future games

-Use rhombus & hexagon cards
-Use 3 & 4 cards

Match Shapes

1-4 players **Ages 3+**

Cards for the 1st Game

Circles 1-2, Squares 1-2, Triangles 1-2, Rectangles 1-2

Setup

Shuffle cards. Lay out all the cards face up so all players can see.

Play

Take turns matching pairs with the same shape.
Game ends when all cards are matched.

Future games

-Use 3 & 4 cards
-Use rhombus & hexagon cards

Wild Shapes (cont.)

2-4 players **Ages 5+**

Play (continued)

-Or play a Wild Shapes card and choose a number and shape for the next player to match on.

-If you don't have a card that matches or a Wild Shapes card then draw a card from the pile and it's the next player's turn.

Game continues until only one player is left with cards.

Future games

-Use higher numbers
-Use entire deck
-Use the rule that if you don't have a card that matches you have to draw cards until you do

One Card Left (cont.)

2-5 players **Ages 4+**

Play (continued)

Continue taking one card from each player's hand and placing down pairs of matches.

Game ends when only one player has one card--the Wild Shapes card!

Future games

-Use triangle and rectangle cards
-Use the entire deck

Snap! (continued)

2-4 players **Ages 4+**

Future games

-Use cards with larger numbers
-Play with 4 shapes instead of 2
-Use the entire deck
-With the entire deck, you can have up to 6 players

Note to families

1. Play! Young children learn best through play and conversation. Keep the games fun and interesting. You can change the rules and help each other as much as you would like.

2. Learning takes time and practice. Your child might want to play the same game over and over again, that's great! Young children learn through repetition; they are gaining practice.

3. Mistakes are part of learning. Your child might make the same mistake many times. That's okay. Help them fix the mistake without getting frustrated and they'll be learning.

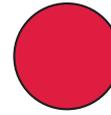
Note to families

7. Game playing skills. Young children are still learning how to take turns and be patient. They are also learning how to win or lose graciously and respectfully. These are important skills for life and school.

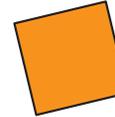
8. Cheating. Young children are notorious for cheating at games. It's normal. It shows that they understand the rules and strategies of the game, so it shows that they are learning. Be patient in explaining that the rules are there so everyone gets a fair chance. In time they will learn this too!



Reed, K. E., & Young, J. M. (2017). Games for Young Mathematicians: Shape Cards. Waltham, MA: EDC, Inc.



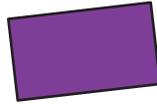
Circle: A shape made by drawing a curve that is always the same distance from a center point.



Square: A shape with 4 straight sides that are all the same length and 4 right angles (like the corners of piece of paper).



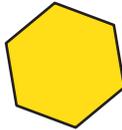
Triangle: A shape with 3 straight sides.



Rectangle: A shape with 4 right angles (like the corners of piece of paper) and 4 straight sides. Opposite sides are the same length and parallel (like train tracks).



Rhombus: A shape with 4 straight sides that are all the same length.



Hexagon: A shape with 6 straight sides.

Note to families

4. Be positive. Express good thoughts about math and how fun it can be. Children are likely to take on your beliefs.

5. Ask questions. Rather than tell your child what to do next, make observations and ask questions. Say, "You need a card that matches. Do you have a card that matches on number or on shape?"

6. Think out loud. To help your child learn strategy and how to think about games, talk about what you are thinking on your turn. Say, "I just turned over a 3. I remember that there was a 3 over there on my last turn. I'm going to turn over that card."

Empareja Números

De 1-5 jugadores Edad 3+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-5 y Cuadrados del 1-5

Preparación

Baraje las cartas. Ordene las cartas con el frente hacia arriba para que los otros jugadores puedan verlas.

Juego

Tomen turnos combinando pares con el mismo número. El juego termina cuando todas las cartas estén emparejadas.

Juego Futuros

-Use cartas con números más altos.
-Juegue con 4 figuras o 6 figuras

¡Pesca! (Figuras)

De 2-5 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-4, Cuadrados del 1-4, Triángulos del 1-4, Rectángulos del 1-4, Rombos del 1-4 y Hexágonos del 1-4

Preparación

Baraje las cartas. Reparta 5 cartas a cada jugador. Coloque las cartas restantes con el frente hacia abajo en el medio.

Juego

En su turno: Pregunte a otro jugador si tienen una figura que se empareja con una figura en su mano. Si tienen una carta con esa figura, tienen que dársela.

Memoria (Números)

De 1-6 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-5 y Cuadrados del 1-5

Preparación

Baraje las cartas. Ordene las cartas con el frente hacia abajo, en filas.

Juego

Tomen turnos volteando dos cartas. El jugador que saque dos cartas que hagan un par de números, se las queda y juega de nuevo. Si no, las vuelve a poner con el frente abajo y termina su turno. El juego termina cuando todas las cartas estén emparejadas.

¡Supéralo!

De 2-4 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-6 y Cuadrados del 1-6

Preparación

Baraje las cartas. Repártalas con el frente hacia abajo en pilas con la misma cantidad de cartas para cada jugador.

Juego

Cada jugador voltea la carta que está en el tope de su baraja. Cualquiera que tenga la carta con el número más alto se queda con todas las cartas de esa ronda.

Memoria (Figuras)

De 1-6 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-2, Cuadrados del 1-5, Triángulos del 1-2, Rectángulos del 1-2

Preparación

Baraje las cartas. Ordene las cartas con el frente hacia abajo, en filas

Juego

Tomen turnos volteando dos cartas. El jugador que saque dos cartas que hagan un par de figuras, se las queda y juega de nuevo. Si no, las vuelve a poner con el frente abajo y termina su turno. El juego termina cuando todas las cartas

¡Snap!

De 2-4 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-6 y cuadrados del 1-6

Preparación

Baraje las cartas. Repártalas con el frente hacia abajo en barajas con la misma cantidad de cartas para cada jugador.

Juego

Los jugadores toman turnos poniendo la carta del tope de su baraja con el frente hacia arriba en una baraja de cartas en el centro. Si dos cartas colocadas consecutivamente en la baraja central hacen pareja ya sea por figura o por

¡Pesca! (Números)

De 2-5 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Círculos del 1-10, Cuadrados del 1-10, Triángulos del 1-10 y Rectángulos del 1-10

Preparación

Baraje las cartas. Reparta 5 cartas a cada jugador. Coloque las cartas restantes con el frente hacia abajo en el medio.

Juego

En su turno: Pregunte a otro jugador si tienen un número que se empareja con un número en su mano. Si tienen una carta con ese número, tienen que dársela.

La última carta

De 2-5 jugadores Edad 4+

Cartas para el 1er juego

Una carta con figuras salvajes, Círculos del 1-10 y Cuadrados del 1-10.

Preparación

Baraje las cartas. Repártalas con el frente hacia abajo en barajas con la misma cantidad de cartas para cada jugador.

Juego

En su turno:
-Coloque 2 cartas cualquiera que tengan el mismo número
-Después, ofrece tu mano de cartas con el frente hacia abajo al jugador que esté en tu lado izquierdo.

¡Pesca! (Números) (continuación)

De 2-5 jugadores Edad 4+

Juego (continuación)

Si no, ellos dicen "¡Pesca!" y usted saca una carta de la baraja que se encuentra en el medio.

-Si obtiene un par de cartas de números emparejadas, coloque ese par de cartas. El juego termina cuando no queden más cartas. Si a un jugador se le terminan las cartas ellos pueden sacar una carta de la baraja de "¡Pesca!" para seguir jugando.

Juegos Futuros:

-Use la baraja completa

Memoria (Figuras) (continuación)

De 1-6 jugadores Edad 4+

Juego Futuros

-Use 3 y 4 cartas
-Use cartas con rombos y hexágonos

Memoria (Números) (continuación)

De 1-6 jugadores Edad 4+

Juego Futuros

-Use cartas con números más altos
-Use cartas con triángulos y rectángulos
-Use cartas con rombos y hexágonos

Empareja Figuras

**De 1-5 jugadores Edad 3+
Cartas para el 1er juego**

Círculos del 1-2, Cuadrados del 1-2, Triángulos del 1-2, Rectángulos del 1-2.

Preparación

Baraje las cartas. Ordene las cartas con el frente hacia arriba para que los otros jugadores puedan verlas.

Juego

Tomen turnos emparejando pares de cartas con la misma figura. El juego termina cuando todas las cartas estén emparejadas.

Juego Futuros

- Juegue usando 3 y 4 cartas
- Use cartas de rombos y hexágonos

La última carta (continuación)

De 2-5 jugadores Edad 4+

Juego (continuación)

Esa persona toma una carta y la agrega a su mano. Entonces es su turno.

Continúa tomando una carta de la mano de cada jugador y colocando pares de cartas que están emparejadas. El juego termina cuando solo un jugador tenga una carta. ¡La carta de figuras salvajes!

Juegos Futuros:

-Use cartas de triángulos y rectángulos
-Use la baraja completa

Snap! (continuación)

De 2-4 jugadores Edad 4+

Juego (continuación)

número, gritar SNAP! El primer jugador en gritar SNAP y en poner su mano en la baraja del centro, toma todas las cartas y las agrega al fondo de su baraja. El juego termina cuando un jugador tenga todas las cartas.

Juego Futuros

-Use cartas con números más altos
-Juegue con 4 figuras en vez de 2
-Use la baraja completa
-Con la baraja completa puede jugar con hasta 6 jugadores

¡Supéralo! (continuación)

De 2-4 jugadores Edad 4+

Juego (continuación)

Si hay un empate, los jugadores empatados voltearán la próxima carta en su baraja y cualquiera que tenga la carta con el número más alto entonces ganará las cartas de ambas rondas. El juego termina cuando un jugador tenga todas las cartas.

Juegos Futuros:

-Use la baraja completa

¡Pesca! (Figuras) (continuación)

De 2-5 jugadores Edad 4+

Juego (continuación)

Si no, ellos dicen "¡Pesca!" y usted saca una carta de la baraja que se encuentra en el medio.
-Si obtienes un par de cartas de figuras emparejadas, coloca ese par de cartas. El juego termina cuando no queden más cartas. Si a un jugador se le terminan las cartas ellos pueden sacar una carta de la baraja de "ve a pescar" para seguir jugando.

Juegos Futuros:

-Use la baraja completa

Figuras Salvajes

De 2-4 jugadores Edad 5+

Cartas para el 1er juego

4 cartas con figuras salvajes, Círculos del 1-6, Triángulos del 1-6 y Rectángulos del 1-6.

Preparación

Baraje las cartas. Reparta 5 cartas a cada jugador. Coloque las cartas restantes con el frente hacia abajo formando una baraja. Voltee la carta en el tope de la baraja.

Juego

En su turno:

- Empareje la carta del tope de la baraja con un número (tal como un 4) o una figura (tal como círculos).
- O juegue una carta con figuras salvajes y elija un número y una

Nota a las familias

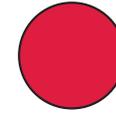
1. ¡Jueguen! Los niños pequeños aprenden mejor por medio de juegos y conversaciones. Mantengan los juegos divertidos e interesantes. Pueden cambiar las reglas y ayudarse entre ustedes tanto como quieran.

2. Habilidades de jugar juegos. Los niños pequeños todavía están aprendiendo como tomar turnos y ser pacientes. Ellos también están aprendiendo como ganar o perder gentilmente y respetuosamente. Estas son habilidades importantes para la vida y para la escuela.

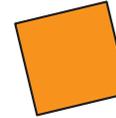
Nota a las familias

5. Hagan preguntas. Más que solo decirle a su hijo/a qué hacer después, haga observaciones y haga preguntas. Por ejemplo diga, "Necesitas una carta que forme un par. ¿Tienes una carta que forme un par con un número o con una figura?"

6. Piensen en voz alta. Para ayudar a su hijo/a, aprenda estrategias y como pensar sobre juegos, hable sobre lo que está pensando durante su turno. Por ejemplo diga, "Acabo de voltear un 3. Recuerdo que había un 3 ahí en mi turno pasado. Voy a voltear esa carta."



Círculo: Una figura hecha por una curva que siempre está a la misma distancia de su centro.



Cuadrado: Una figura con 4 lados rectos que tienen la misma longitud y 4 ángulos rectos (como las esquinas de una hoja de papel).



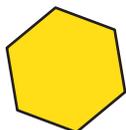
Triángulo: Una figura con 3 lados rectos.



Rectángulo: Una figura con 4 ángulos rectos (como las esquinas de una hoja de papel) y 4 lados rectos.



Rombo: Una figura con 4 lados rectos que tienen la misma longitud.



Hexágono: Una figura con 6 lados rectos.

Nota a las familias

7. Aprender toma tiempo y práctica. Su hijo/a puede que quiera jugar el mismo juego una y otra vez. ¡Eso es perfecto! Los niños pequeños aprenden a través de la repetición; Están adquiriendo práctica.

8. Hacer trampa. Los niños pequeños tienen mala fama haciendo trampa en los juegos. Es normal y muestra que ellos entienden las reglas y las estrategias de los juegos, y entonces que ellos están aprendiendo. Sea paciente explicando que las reglas están ahí para que todos tengan una oportunidad justa. ¡Con el tiempo ellos van a aprender esto también!

Nota a las familias

3. Los errores son parte del aprendizaje. Su hijo/a puede que cometa el mismo error varias veces. No hay ningún problema. Ayúdele a arreglar el error sin frustrarlo/a y su hijo/a estará aprendiendo.

4. Sean Positivos. Expresen buenos pensamientos sobre las matemáticas y que tan divertidas pueden ser. Los niños son más propensos a seguir las creencias de los padres.

Reed, K. E., & Young, J. M. (2017). Games for Young Mathematicians: Shape Cards. Waltham, MA: EDC, Inc.



Figuras Salvajes (continuación)

De 2-4 jugadores Edad 5+ Juego (continuación)

figura para que el próximo jugador tenga que emparejarla.

-Si no tiene una carta que haga un par o una carta con figuras salvajes, entonces saque una carta de la baraja y es el turno del próximo jugador. El juego continúa hasta que solo un jugador quede con cartas.

Juegos Futuros:

-Use la baraja completa
-Use la regla de que si no tiene una carta que haga un par, tiene que sacar cartas de la baraja hasta que consiga un par