¡Alinéalas!

YOUNG MATHEMATICIANS

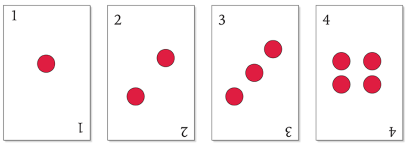
Jugadores 2-4 | Edades 4+ | 10-15 min

OBJETIVO

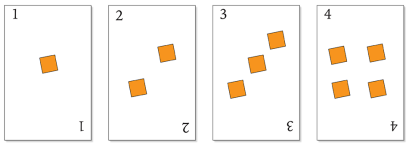
Reemplazar su fila de cartas boca abajo con una fila de cartas boca arriba que estén dispuestas en orden numérico.

CARTAS QUE SE USAN

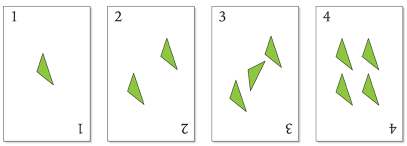
Círculos 1-4



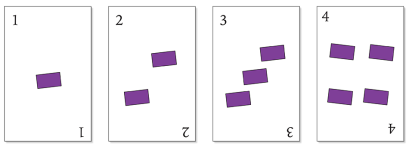
Cuadrados 1-4



Triángulos 1-4



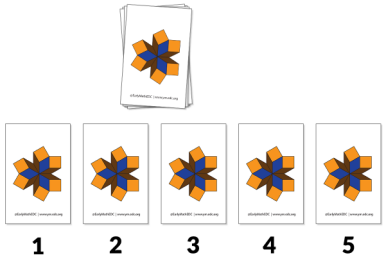
Rectángulos 1-4



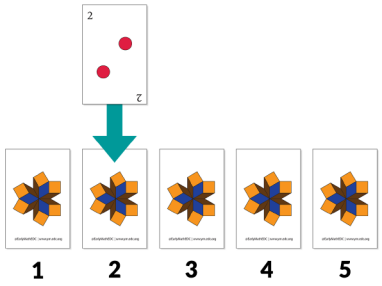
CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y barajee las cartas.

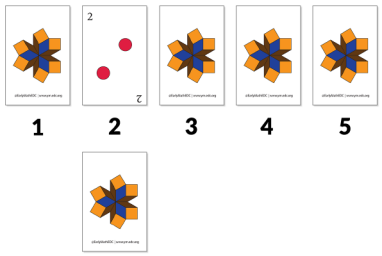
2. Reparta a cada jugador cinco cartas boca abajo en una fila, y coloque el resto de las cartas en el medio, en una pila boca abajo.



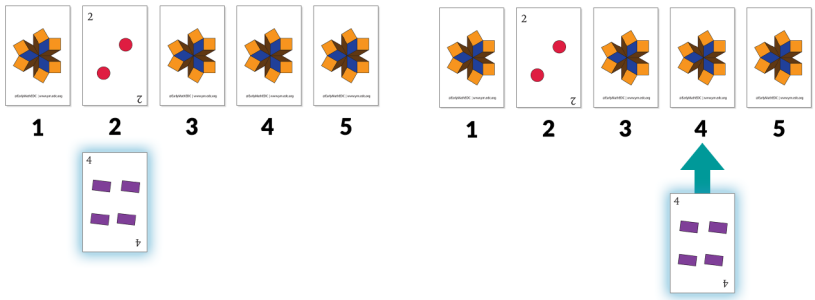
3. Cuando le toque el turno, tome una carta de la pila del medio. Haga coincidir el número de la carta con la carta que se encuentra en la misma posición numérica en su fila de cartas.



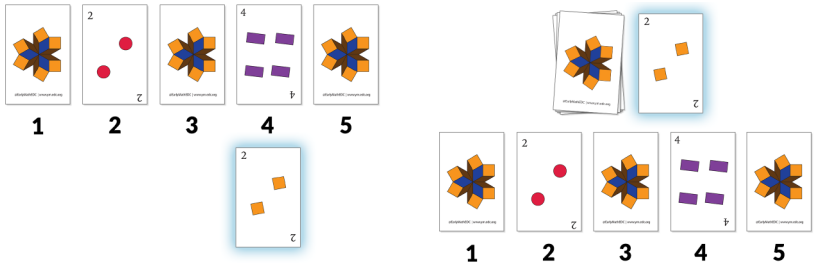
4. Reemplace la carta correspondiente en su fila con la carta de la pila del medio.



5. Voltee la carta que acaba de retirar de su fila. Luego haga coincidir el número de esta carta con la misma posición numérica en su fila de cartas.



6. Si ya ha volteado la carta en la posición correspondiente en su fila, coloque la carta boca arriba en el medio. Ahora le toca el turno al siguiente jugador.



7. El siguiente jugador puede elegir tomar la carta superior de la pila boca arriba en el medio, o la carta superior de la pila boca abajo en el medio.

8. ¡El juego termina cuando un jugador ha volteado todas sus cartas!

CONSEJOS PARA JUGAR

- A veces se pueden colocar muchas cartas boca arriba en un turno y otras veces no. Es importante seguir con el juego, porque nunca se sabe lo que podría salir a continuación.

- Hable sobre qué número espera sacar de la baraja para poder voltear una de las cartas que tiene en la mano. Pregunte a los niños qué número esperan obtener. Preguntas como esta ayudan a los niños a pensar en los números que aún no han volteado.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- En este juego, los niños practican cómo notar el orden de los números. Mientras juegan, ven que el número 1 corresponde a la primera posición, que el 2 corresponde a la segunda posición, y así sucesivamente.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad | Figuras y Geometría

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 “¡Alinéalas!”.

EDC Education Development Center

© EDC 2021

www.ym.edc.org

CC BY NC SA

¡Ve a pescar! con cartas de figuras

YOUNG MATHEMATICIANS

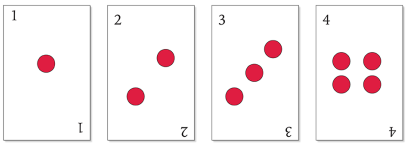
Jugadores 2-4 | Edades 4+ | 10-15 min

OBJETIVO

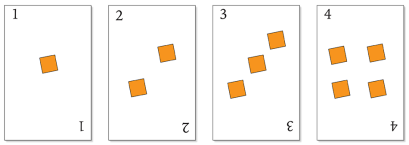
Crear parejas iguales pidiendo cartas a otros jugadores y sacando cartas de la baraja.

CARTAS QUE SE USAN

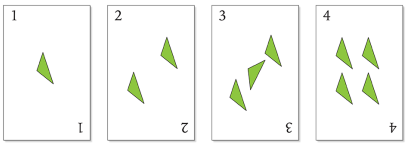
Círculos 1-4



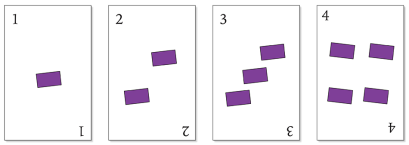
Cuadrados 1-4



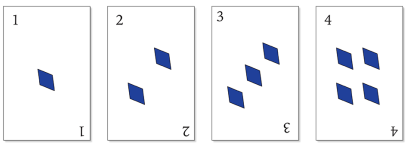
Triángulos 1-4



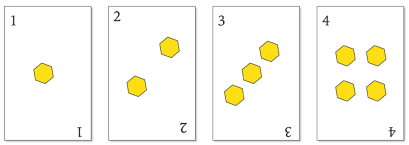
Rectángulos 1-4



Rombos 1-4



Hexágonos 1-4



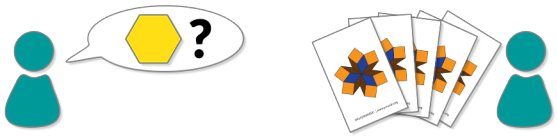
CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y barajee las cartas.
2. Reparta 5 cartas a cada jugador.
3. Las cartas de figuras permiten jugar "¡Ve a pescar!" de dos maneras diferentes. Los jugadores pueden pedir cartas de

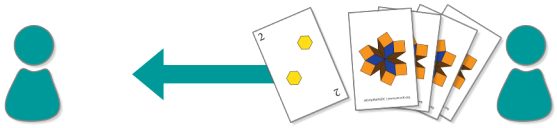
números ("¿Tienes algún 3?"), o pueden pedir cartas de figuras ("¿Tienes algún círculo?").

4. Si se piden cartas de figuras, los jugadores revisan sus cartas y colocan cualquier par de cartas que tengan la misma figura.

5. Luego pregúntele a otro jugador si tiene una carta de figura que coincida con una de las cartas de figuras que usted tiene en la mano. Por ejemplo, podría preguntar: "¿Tienes algún hexágono?".



6. Si el otro jugador tiene una carta con la figura que usted pidió (o el número que usted pidió), el jugador tiene que dársela a usted, y entonces usted coloca ese par de cartas a su lado.



7. Si el otro jugador no tiene el tipo de carta que usted pidió, el otro jugador dice: ¡Ve a pescar! y usted saca una carta de la pila central.

8. Si usted dibuja una figura que coincida con una figura en su mano, coloque ese par de cartas a su lado.

9. Algunas personas juegan hasta que un jugador obtiene un cierto número de pares de cartas. Otras personas juegan hasta que uno de los jugadores se queda sin cartas. Jueguen de la manera que acuerden todos los jugadores.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Existen muchas maneras diferentes de jugar "¡Ve a pescar!".

Usted puede modificar las reglas del juego de la manera que funcione mejor para los jugadores.

- Algunas personas juegan a que, si el jugador obtiene un par de cartas iguales, puede continuar su turno. Otras personas juegan a que, después de que el jugador obtiene un par de cartas iguales, le toca el turno al siguiente jugador. Jueguen de la manera que acuerden todos los jugadores.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Jugar ¡Ve a pescar! con figuras ayuda a los niños a practicar los nombres de las figuras y a encontrar figuras que coincidan. Jugar ¡Ve a pescar! con números ayuda a los niños a practicar los nombres de los números y a reconocer los números escritos.

- Este juego les da a los niños práctica para enfocar su atención. Si coinciden de acuerdo a la figura, deben hacer caso omiso de los números de las cartas. Si coinciden de acuerdo al número, deben hacer caso omiso de las figuras de las cartas.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría | Clasificar y Atributos

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 “¡Ve a pescar!”.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

¡Supéralo! con cartas de figuras

YOUNG MATHEMATICIANS

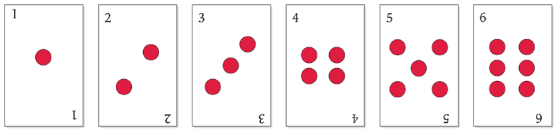
Jugadores 2-4 | Edades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

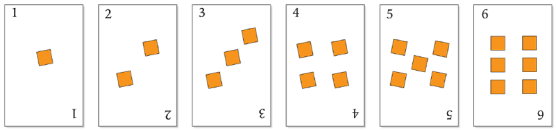
Quedarse con todas las cartas, volteando cartas con números más altos que las de los otros jugadores.

CARTAS QUE SE USAN

Comience con:

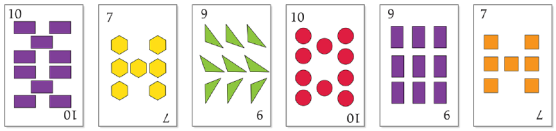


Círculos 1-6



Cuadrados 1-6

Para juegos más adelante: Usar más figuras y números más altos.



CÓMO SE JUEGA

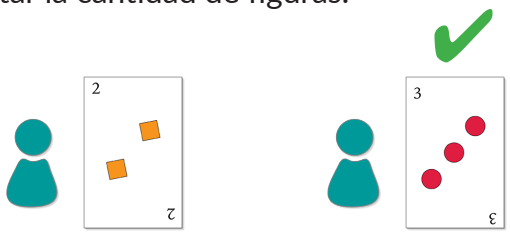
1. Seleccione y barajee las cartas.
2. Reparta las cartas boca abajo en montones iguales para cada jugador. ¡No mire sus cartas todavía!

3. Luego diga: "Cada uno de nosotros va a voltear la carta superior

de nuestra pila. Quien tenga el número más alto en su carta gana esta ronda y se queda con todas las cartas. ¿Listos?" Cada jugador voltea la carta de arriba y la pone en el centro para que todos la vean.

4. Pregunte: "¿Qué carta tiene el número más alto? ¿Quién se queda con todas las cartas? ¿Cómo podemos saberlo?".

   Los jugadores pueden comparar los números en las cartas o pueden contar la cantidad de figuras.



5. Si dos jugadores voltean cartas que tienen el mismo número más alto, esos jugadores voltean la siguiente carta de su pila. Quien tenga el número más alto gana todas las cartas de ambas rondas.

6. El juego termina cuando una persona tiene todas las cartas.

CONSEJOS PARA JUGAR

- A veces hay que terminar el juego antes de que un jugador obtenga todas las cartas. Pueden dejar de jugar en cualquier momento, y contar las cartas que cada jugador ha obtenido hasta ese momento. El jugador que tiene en su poder más cartas en ese momento es el ganador.

- Una vez que se le hayan acabado las cartas de la mano, puede recoger las cartas que ha obtenido, barajarlas y seguir jugando.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- En este juego, los niños practican el reconocimiento de números escritos. Si no están familiarizados con los números escritos, pueden contar cuántas figuras hay en las cartas y comparar cuál tiene más.

- Los niños también obtienen mucha práctica comparando qué número es mayor o menor, lo cual es una importante habilidad matemática temprana.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría | Clasificar y Atributos

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 “¡Supéralo!”.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

¡Snap!

YOUNG MATHEMATICIANS

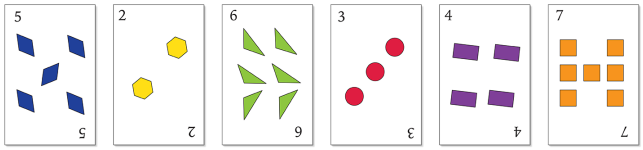
Jugadores 2-5 | Edades 4+ | 5-10 min

OBJETIVO

Ser la primera persona en notar que dos cartas coinciden, para acumular la mayor cantidad de cartas.

CARTAS QUE SE USAN

Baraja de Cartas de figuras con los comodines retirados

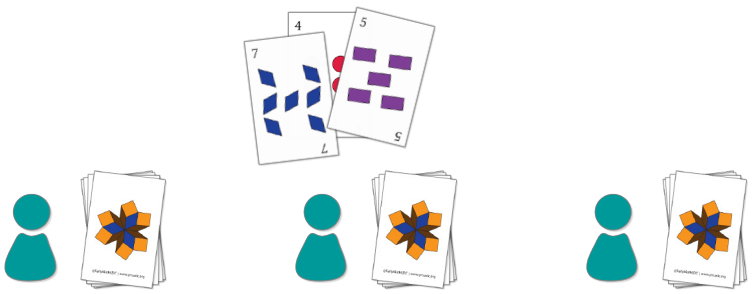


CÓMO SE JUEGA

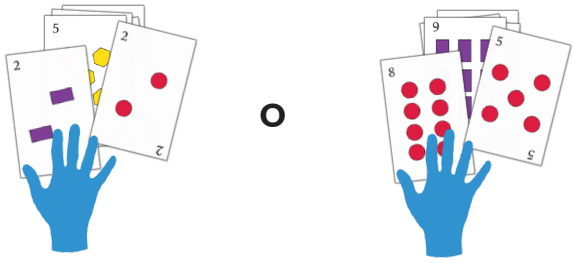
1. Baraje las cartas.

2. Reparta todas las cartas boca abajo en pilas iguales para cada jugador.

3. Los jugadores se turnan para voltear su primera carta y colocarla boca arriba en una pila central, sobre la carta anterior.



4. Si dos cartas colocadas consecutivamente en la pila tienen la misma figura o el mismo número, el primer jugador que diga "¡Snap!" y coloque la mano encima de la pila central agarra la pila de cartas y las agrega al final de su propia pila.



5. El jugador que acumula todas las cartas gana el juego.

CONSEJOS PARA JUGAR

- En lugar de colocar la mano encima de la pila central, los jugadores pueden aplaudir y decir, "¡Snap!". O también, los jugadores pueden tocar un costado de la mesa y decir, "¡Snap!".

- Si el juego dura demasiado, pueden decidir que el jugador que tenga más cartas es el ganador, o pueden declarar empate y tener una revancha otro día.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- En este juego, los niños practican reconocer los números y las figuras, pero sus cerebros trabajan en mucho más que eso. Deben prestar mucha atención a las cartas que los demás jugadores colocan y mantener mentalmente ambas reglas de coincidencia. A veces, las cartas tendrán el mismo número y, a veces, las cartas serán de la misma figura.

- Los niños practican habilidades tales como tomar turnos, encontrar parejas o coincidencias, llevar la cuenta y contar cartas. Estas habilidades son importantes de por sí, porque les permiten a los niños tener oportunidades adicionales de jugar con cartas.

- Muchos juegos de cartas tienen elementos matemáticos que incluyen el reconocimiento de números, la comparación

de números, la lógica, la estrategia, el cambio de reglas y la clasificación, que valen la pena y pueden extender el aprendizaje de los niños fuera de la escuela. Para la mayoría de los niños, las habilidades de juego requieren tiempo, paciencia y apoyo explícito para desarrollarlas.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

Clasificar y Atributos

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 “¡Snap!”.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA

Comodines de figuras

YOUNG MATHEMATICIANS

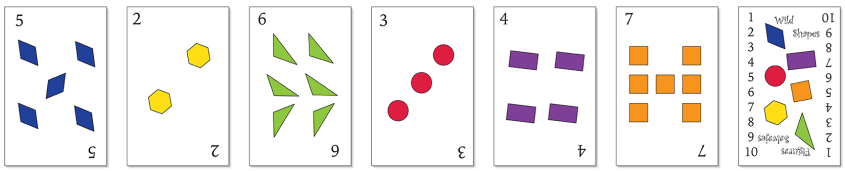
Jugadores 2-5 | Edades 5+ | 5-10 min

OBJETIVO

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas. Este juego sigue reglas similares a los juegos de “*Crazy 8s*” y de "*Uno*".

CARTAS QUE SE USAN

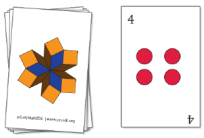
Baraja de Cartas de figuras con los 4 comodines de figuras



CÓMO SE JUEGA

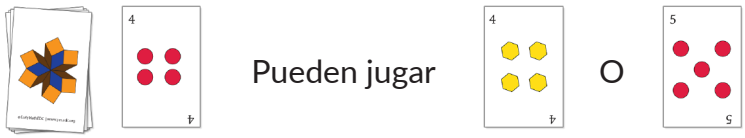
1. Baraje las cartas.

2. Reparta 5 cartas boca abajo a cada jugador. Coloque las cartas restantes boca abajo para formar una pila de robo. Voltee la carta superior de la pila de robo, para comenzar una pila de descarte.



3. Los jugadores miran sus cartas. Cuando les toca el turno, los jugadores intentan hacer coincidir la carta superior de la pila de descarte, bien sea de acuerdo a **la figura** o **al número**, con una de las cartas en su mano.

Si puede hacer una coincidencia, el jugador coloca su carta boca arriba en la parte superior de la pila de descarte y dice cuál es la coincidencia, por ejemplo, “4” o “hexágonos”. Esa carta se convierte en la nueva carta superior y entonces le toca el turno al siguiente jugador.



4. Sin embargo, si un jugador no puede hacer una coincidencia, pero tiene un comodín en la mano, puede jugar esa carta y nombrar de qué figura (por ejemplo, rombo azul) y de qué número (por ejemplo, cuatro) tiene que jugar el siguiente jugador.

5. Si los jugadores no pueden hacer una coincidencia y no tienen un comodín, deben sacar del mazo hasta que puedan hacer una coincidencia.

6. Cuando solo les queda una carta en la mano, los jugadores dicen “¡Una carta!”.

7. Se sigue jugando hasta que un jugador no tenga más cartas. Si se quedan sin cartas en el mazo, vuelva a barajar la pila de descarte.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Durante los primeros juegos, pueden jugar con las cartas boca arriba y hablar en voz alta sobre sus posibles jugadas. Apoye a cada niño por turno, haciendo que los niños hablen sobre sus opciones.

- Puede ser muy difícil para los niños pequeños sostener cartas en la mano de una manera que no permita que los demás jugadores las vean. Pueden usar una caja de zapatos u otra caja pequeña, para que coloquen sus cartas destapadas sin tener que sostenerlas todas en la mano.

- Si un jugador no puede hacer una coincidencia y no tiene un comodín, en lugar de que los jugadores saquen del mazo hasta que obtengan una carta que puedan jugar, pídales que saquen una carta y luego el turno pasa a la siguiente persona.

- Si necesitan terminar el juego antes de tiempo, pueden declarar empate y tener una revancha otro día.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- En este juego, los niños practican el reconocimiento de números y figuras, pero sus cerebros trabajan en mucho más que eso. Deben prestar atención a las cartas que tienen en la mano y al cambio de reglas. A veces querrán hacer coincidir el número y, a veces, querrán hacer coincidir la figura, dependiendo de las cartas en su mano y de la carta superior en la pila de descarte. Cuál será la "mejor" jugada cambia constantemente, y los niños deben prestar atención a su juego y al de los demás jugadores.

- A medida que adquieran más experiencia, los niños comenzarán a prestar atención a la estrategia: ¿De qué carta será más fácil o más difícil deshacerse? ¿Cuándo debo jugar el comodín?

- Los niños practican habilidades como tomar turnos, encontrar parejas o coincidencias, llevar la cuenta y contar cartas. Estas habilidades son importantes de por sí, porque les permiten a los niños tener oportunidades adicionales de jugar juegos de cartas, como "Crazy 8s", Uno, "Go Fish" y "Top It (War)".

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría | Clasificar y Atributos

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 “Comodines de figuras”.

EDC Education Development Center

www.ym.edc.org

© EDC 2021

CC BY NC SA