

¡Supéralo!

Jugadores 2-4 Edades 5+ 5-10 min

OBJETIVO

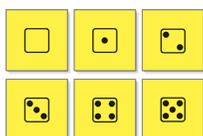
Recoger todas las cartas volteando las cartas con un número más alto que las de los otros jugadores.

CARTAS QUE SE USAN

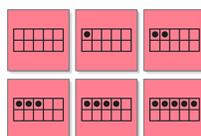
Comience con:



Numericas
del 0 al 5

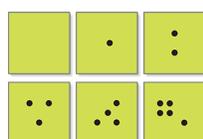


Dados
del 0 al 5

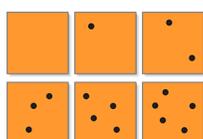


Cuadrículas de diez
casillas
del 0 al 5

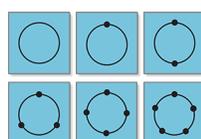
Para juegos posteriores: seleccione más cartas,
un conjunto a la vez:



Puntos ordenados
del 0 al 5

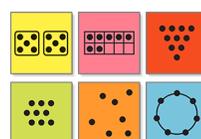


Puntos dispersos
del 0 al 5



Círculos
del 0 al 5

Reto adicional



Seleccionar más cartas
del 6 al 10

CÓMO SE JUEGA

1. Seleccione y baraje las cartas.

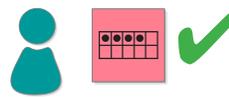
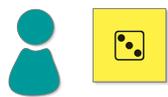


2. Reparta las cartas boca abajo en pilas iguales para cada jugador.
¡No miren sus cartas todavía!

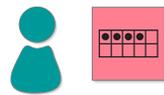


3. Luego diga: “Todos vamos a voltear la primera carta de nuestra pila. Quien tenga el número más alto en su carta gana esta ronda y se queda con todas las cartas. ¿Listos?”.

Cada jugador voltea la carta de arriba de su pila y la coloca en el centro para que todos la vean.



4. Pregunte, “¿Cuál carta tiene el número más alto? ¿Quién se queda con todas las cartas? ¿Cómo podemos saberlo?”.



5. Si dos jugadores voltean el mismo número más alto, esos jugadores voltean sus siguientes cartas de arriba. Quien tenga el número más alto gana todas las cartas de ambas rondas.
6. El juego termina cuando una persona tiene todas las cartas.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Comparar cartas que tienen diferentes arreglos de puntos apoya la comprensión de los niños sobre las cantidades numéricas. En otras palabras, 5 puntos se pueden organizar de muchas formas diferentes, pero siempre son 5 puntos.
- Los niños aprenden a identificar cuál es el mayor entre dos o más números.

TEMAS DE MATEMÁTICAS

Números: Conteo y Cardinalidad

Números: Operaciones

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!”.