

Juego de mesa de Contar y ver

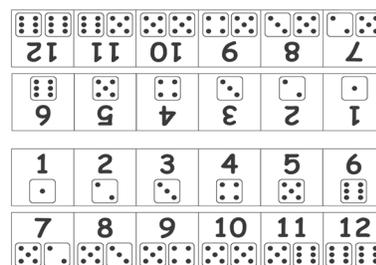
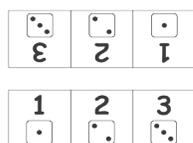
Jugadores 2 | Edades 3+ | 5-10 min

OBJETIVO

Marcar todos los números de cada lado del tablero, en función de los lanzamientos de los dados.

MATERIALES

Tableros de Contar y ver



Pueden hacer dados especiales dibujando 1, 2 y 3 puntos en un cubo



Dados normales



Fichas



VOCABULARIO

Dados
Fichas
Combinar números

PREGUNTAS

¿Qué número(s) aún necesitas sacar?
¿Cómo decidiste en qué número(s) poner las fichas?

CÓMO SE JUEGA

Hay tres versiones diferentes del Juego de mesa de Contar y ver. Use la combinación de los dados y el tablero que estén al nivel correcto para su niño. En todas las versiones, el juego termina cuando hay fichas colocadas en todos los números.

Tablero del 1 al 3

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 3 | 2 | 1 |
|  |  |  |
| 1 | 2 | 3 |
|  | | |

Dado con puntos del 1 al 3



El primer jugador lanza el dado y coloca una ficha en el número que coincide con el número que sacó. Luego, el siguiente jugador lanza el dado e intenta poner una ficha en uno de sus números.

Tablero del 1 al 6

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|  |  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | |  | | | |

Dos dados con puntos del 1 al 3



El primer jugador lanza los dados y puede colocar fichas en **uno** de los números lanzados, en **ambos** números lanzados o en **la suma** de los dos números lanzados. Luego le toca el turno al siguiente jugador.

Tablero del 1 al 12

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 |
|  |  |  |  |  |  |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|  |  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | |  |  | | |
|  |  |  |  |  |  |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |

Dos dados con puntos del 1 al 6



El primer jugador lanza los dados y puede colocar fichas en **uno** de los números lanzados, en **ambos** números lanzados o en **la suma** de los dos números lanzados. Luego le toca el turno al siguiente jugador.

CONSEJOS PARA JUGAR

- Hagan que sacar dobles sea un “comodín”. Cuando un jugador lanza los dados y saca un “comodín”, puede colocar una ficha en cualquier número. ¡Vea si los niños eligen sabiamente! Ayúdelos a elegir un número que de otro modo sería difícil de sacar. Esto también puede acelerar el juego.
- También pueden jugar este juego con la resta. Después de lanzar los dados, se resta el número más grande del número más pequeño, y colocan una ficha en el número que representa la diferencia. Por ejemplo, si un jugador saca 6 y 2, puede restar $6 - 2 = 4$ y poner una ficha en el 4. También puede colocar un cero a la izquierda del 1, con lo cual se introduce un desafío adicional, ya que se necesita sacar dobles para marcarlo.

LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- Los niños reconocen los números de puntos en los dados y conectan la cantidad de puntos con los números en el tablero.
- Cuando los niños combinan su lanzamiento de los dados, están sumando dos números para formar un número nuevo. Para combinar números, es posible que los niños necesiten contar cada punto en ambos dados. O, si sacan un 3 y un 2, pueden contar desde el 3 y decir “4, 5”. Contar hacia adelante significa que, en lugar de comenzar desde el 1 y contar hasta el 5, contamos desde el 2 o desde el 3.
- Los niños también pueden empezar a notar que algunos números son difíciles de sacar mientras que otros salen más a menudo. Ayúdelos a pensar en su estrategia de juego y dónde colocar las fichas en función de qué números son más fáciles de sacar.

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 el “Juego de mesa de Contar y ver”.