

Maravillosos juegos matemáticos IV

Noche de juegos en familia = montones de oportunidades para desarrollar las habilidades matemáticas. Tanto si corren al aire libre como si juegan dentro de casa, sus hijos trabajarán con formas, números, medidas y mucho más.



Adivina mi forma

¿Puede encontrar su hijo formas en las fotos e identificarlas? Con este juego puede ayudar a sus contrincantes a adivinar en qué forma está pensando.

Necesitarán: revistas viejas o periódicos, tijeras

1. Dígale a su hijo que recorte imágenes de revistas o de periódicos. Extiéndanlas para que todos las vean.

2. En secreto y por turnos fíjense en una forma que vean en una imagen (por ejemplo, un círculo en un anuncio de pizza) y den pistas a los otros jugadores para que adivinen la forma. Ejemplo: “Es deliciosa y se puede cortar en cuñas”.

3. La primera persona que levante la mano y diga correctamente el nombre de la forma y del objeto (círculo, pizza) elige la siguiente forma y da pistas.



Salta y cuenta

Su hija se divertirá saltando al contar de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10.

Necesitarán: 10 palitos de manualidades, marcador, 2 vasos

1. Dígale a su hija que escriba 2, 5 y 10 en palitos distintos y que los coloque en uno de los vasos. A continuación escribe un movimiento como brincar, saltar a la pata coja, ir de puntillas o desfilarse en los 7 palitos restantes que coloca en el otro vaso con las letras bocabajo.

2. En cada turno, una jugadora saca 1 palito de cada vaso, lee los dos palitos y los devuelve a sus vasos respectivos.

3. Uno de los palitos le dice el número por el que contar “a saltos” (por ejemplo, de 2 en 2) y el otro palito le dice cómo debe moverse (brincar). Lo que tiene que hacer es brincar y contar en voz alta cada 2 brincos que da (2, 4, 6, 8).

4. Continúen hasta que cada jugadora haya tenido la ocasión de contar de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10 una vez por lo menos.

Ponlos en fila

¿Qué es más largo, 6 borradores o 3 botones? Calculen longitudes con precisión para ganar este juego.

Necesitarán: 2 dados, 2 tipos de objetos pequeños (6 de cada tipo)

1. El primer jugador elige dos tipos de objetos para compararlos, por ejemplo, pretzels y clips para papel.

2. A continuación lanza los dados. Los números que le salgan le dirán cuántos ejemplares de cada objeto le tocan. Así que si lanza 2 y 5, podría tomar 2 pretzels y 5 clips o 2 clips y 5 pretzels.

3. A continuación pronostica qué grupo de objetos, si los pusiera en fila, sería más largo, ¿2 pretzels o 5 clips? Tras elegir un grupo, debe alinear los objetos para probarlo. Si lo acertó, se anota 1 punto.

4. Jueguen 5 turnos. Gana el resultado más alto.

Variación: Jueguen con 3 dados y elijan 3 tipos de objetos.



continúa

¡Una carrera hasta 20!

Su hija practicará la suma y la resta compitiendo para construir torres de bloques de 20 pisos.

Necesitarán: 2 dados, cinta de pintor, bolígrafo, Legos u otros bloques

1. Pongan un cuadrado de cinta de pintor en cada lado de 1 dado. Escriban “+” en 4 lados y “-” en los otros 2 lados.
2. Cada jugador empieza con 20 Legos y construye una torre con 6 de ellos.
3. La primera jugadora lanza los dados. Si saca + y 4, añade 4 bloques a su torre y dice la frase numérica que ha formado (“ $6 + 4 = 10$ ”). Si lanza - y 2, restará 2 bloques y anunciará: “ $6 - 2 = 4$ ”.
4. Los jugadores se turnan en el lanzamiento y suman y restan a su torre. Si a alguien le faltan Legos para restar (digamos que tiene 2 y le sale - y un 3), retira todos los bloques de su torre.
5. Gana quien primero construya una torre de 20 pisos.



Par o impar

Este juego permite que su hija empareje objetos para “ver” los números pares y los impares.

Necesitarán: cuenco con 20–50 objetos pequeños (frijoles, macarrones, cuentas de abalorios)

1. La primera jugadora agarra un puñado de objetos y los cuenta. ¿Es un número par o impar? Para averiguarlo tiene que emparejarlos. Si cada objeto tiene un “compañero”, es un número par. Pero si queda uno, es impar.
2. Anótese 1 punto por cada cantidad impar (porque 1 es impar) y 2 puntos por una cantidad par (porque 2 es par). Devuelvan los objetos al cuenco y el turno pasa a otra persona.
3. Gana quien se anote 10 puntos.

Familias de operaciones

¡Hagan todas las familias de operaciones que puedan para ganar! En una *familia de operaciones*, todas las operaciones se componen de los mismos tres números como $2 + 3 = 5$, $3 + 2 = 5$, $5 - 3 = 2$ y $5 - 2 = 3$. Saber hacer una operación puede ayudar a su hijo a conocer con más facilidad “a sus parientes”.

Necesitarán: fichas de cartulina, lápiz, 2 dados

1. Numeren dos grupos de fichas, 1–12 en cada grupo. Pongan las fichas boca arriba al alcance de todos los jugadores.
2. Lancen los dados por turnos. El objetivo es encontrar un número—y golpearlo—que forme una familia de operaciones con los dos números de los dados. Si su hijo lanza 4 y 6, daría una palmada en 2 o en 10 para completar una familia.
3. Digan todas las operaciones de la familia que han formado. Si golpean el 2, las operaciones serían $4 + 2 = 6$, $2 + 4 = 6$, $6 - 4 = 2$ y $6 - 2 = 4$. Si golpean el 10, las operaciones serán $4 + 6 = 10$, $6 + 4 = 10$, $10 - 4 = 6$ y $10 - 6 = 4$. Guárdense la ficha. *Nota:* Si ya no queda una ficha que les convenga, lancen otra vez.
4. Continúen jugando hasta que se terminen todas las fichas. Gana el jugador que reúna más fichas.

