

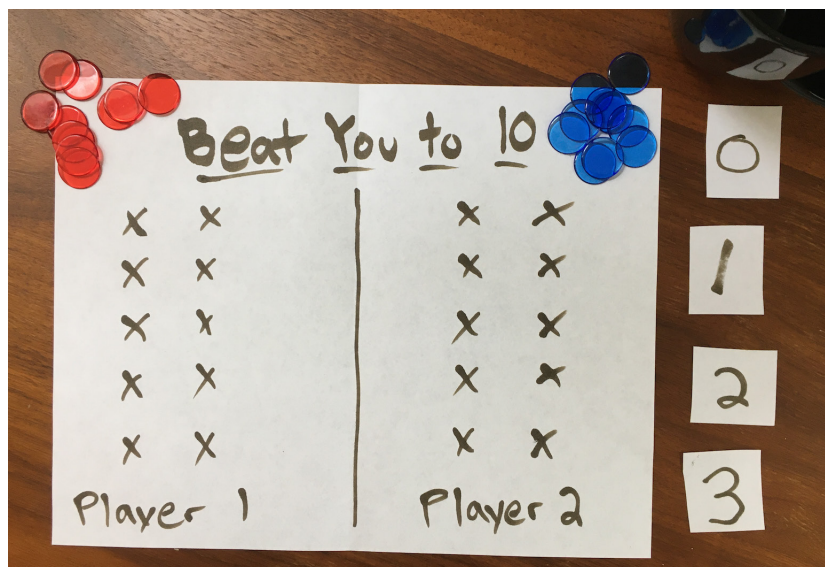
# Hasta llegar a diez

## Objetivo del juego

Ser el primer jugador en cubrir de forma exacta todos los cuadrados o X en tu lado del tablero de juego.

## Material

- Tablero de juego de Hasta llegar a diez
  - » Si no tienen copia del tablero de juego o no pueden imprimir una copia en este momento, usen papel y lápiz para hacer su propio tablero.
- 1 flecha giratoria con números del 0 al 3
  - » Para usar la flecha giratoria en el tablero de juego, coloquen un clip (o pin de seguridad) de modo que un extremo esté en el centro de la flecha giratoria. Después, coloquen un lápiz directamente en el extremo central del clip. El lápiz le da al clip un punto fijo sobre el cual girar. Gire el clip para asegurarse de que se mueve con libertad.
  - » Si usan un tablero de juego hecho en casa, hagan su propia flecha giratoria (instrucciones en [www.mathlearningcenter.org/sites/default/files/pdfs/home-learning/family-games/MakeYourOwnSpinner.pdf](http://www.mathlearningcenter.org/sites/default/files/pdfs/home-learning/family-games/MakeYourOwnSpinner.pdf)) o usen una versión digital. Otra opción es escribir los números 0, 1, 2 y 3 en pedazos de papel pequeños y ponerlos en un vaso. En cada turno, saquen un pedazo de papel del vaso.
- 20 objetos para contar (10 para cada jugador)
  - » Pueden usar frijoles, botones, monedas, papel borrador, juguetes pequeños como bloques de construcción, etc. Usen un color diferente para cada jugador.



## Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

- Decir la secuencia de conteo verbal
- Contar objetos
- Leer números

## Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
  - » Los jugadores comparten un tablero de juego.
  - » Cada jugador necesita 10 objetos para contar.
  - » Los jugadores deciden quién va primero.
2. Por turnos, giren la flecha giratoria o saquen números de un vaso.
3. Cuenten ese número de objetos. Cubran 1 cuadrado o X con 1 objeto.
4. El ganador es el primer jugador en cubrir todos los cuadrados o X en su lado del tablero de juego de forma exacta.
  - » Si el número que el jugador obtiene girando o sacando un número del vaso es mayor que el número objetivo, entonces debe esperar a su siguiente turno para volver a probar.
5. ¡Diviértanse!

## Consejos para las familias

Mientras juegan, hágale a su hijo algunas de estas preguntas:

- *¿Cuántos tienes hasta ahora? ¿Qué número esperas obtener en el próximo turno?*
- *Ya tienes 7. ¿Cuántos más necesitas para llegar a 10?*
- *¿Cuántos más necesito para alcanzarte?*

Al final del juego:

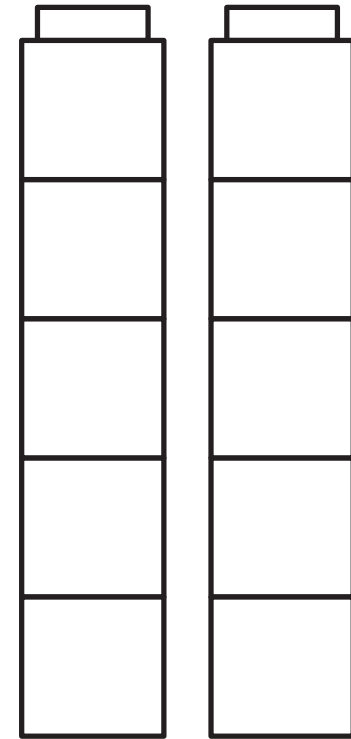
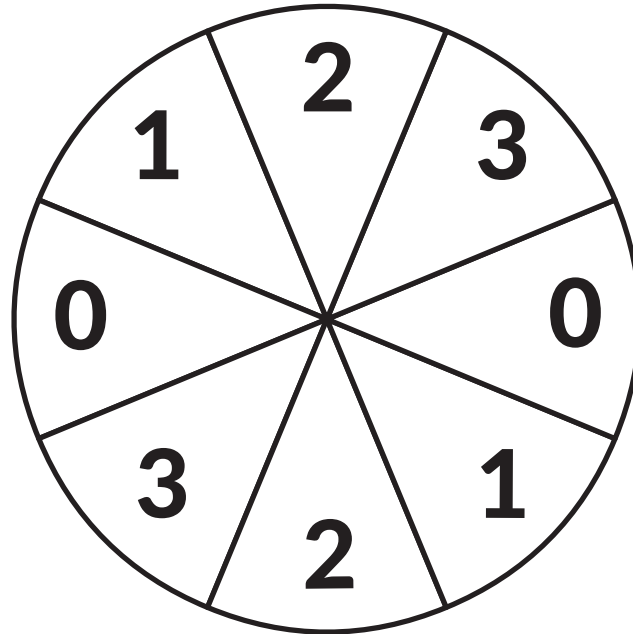
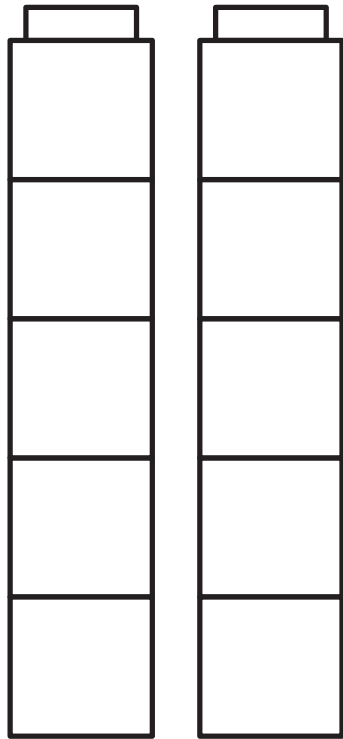
- Prueben alinear los dos grupos de objetos uno junto al otro para compararlos visualmente. Pregunte: *¿Quién ganó? ¿Por cuánto? ¿Cómo lo sabes?*

## Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Prueben jugar hasta 10 y de regreso hasta 0, restando el número obtenido al girar o al sacar un papel del vaso. El primero en llegar hasta 0 de forma exacta gana.
- Elijan un número objetivo diferente, como 8 o 12. Dibujen cuadrados o X en ambos lados del tablero de juego de modo que el número total sea igual al número objetivo. Si juegan con un número objetivo más alto, necesitarán más objetos para contar.
- Prueben jugar con 3 o 4 jugadores. Tendrán que imprimir o dibujar más tableros de juego.
- Para hacer el juego un poco más fácil, prueben jugar Hasta llegar a cinco. Para complicarlo un poco, prueben jugar Hasta llegar a veinte. (Ambos juegos están con los Juegos para la familia de Kindergarten).

# Tablero de juego de Hasta llegar a diez



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

