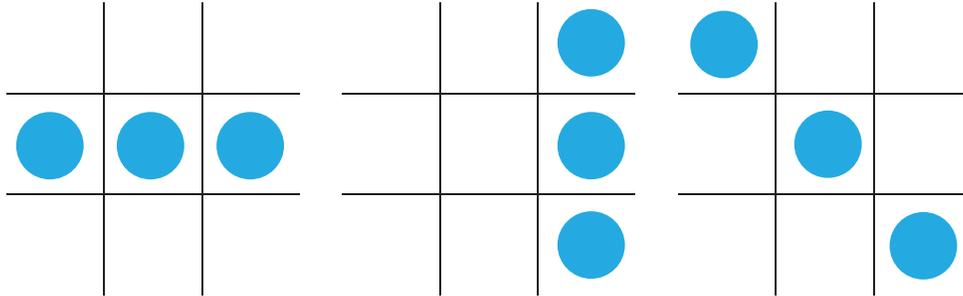


Bingo de puntos, marcas de conteo y números

Objetivo del juego

Ser el primer jugador que consiga 3 en una línea, en una columna o en una diagonal para ganar el juego.



¡Tres formas de ganar!

Material

- Un juego de tarjetas de marco de diez
Impriman las tarjetas de marco de diez o hagan las suyas dibujando marcos de diez y puntos en pedazos de papel o cartón, usando las tarjetas imprimibles para los ejemplos. Las cajas de cereal y galletas son excelentes para hacer tarjetas. Si van a usar tarjetas que ya tienen, saquen la tarjeta del 10.
- Un juego de tarjetas de marcas de conteo
Impriman las tarjetas de marcas de conteo o hagan las suyas dibujando marcas de conteo en pedazos de papel o cartón.
- Cartones de bingo de puntos, marcas de conteo y números (1 para cada jugador)
Impriman los cartones de bingo o usen papel para hacer sus propios cartones.
- 18 objetos para usar como marcas para cubrir los números del cartón de bingo (9 para cada jugador). Pueden usar frijoles, monedas, retazos de papel, juguetes pequeños como bloques de construcción, etc.

Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

- Identificar los números del 1 al 9
- Relacionar grupos de puntos/marcas de conteo con el número correcto
- Contar hacia adelante desde 5

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Impriman o dibujen un cartón de bingo. Si van a hacer sus propios cartones, escriban los números del 1 al 9 de manera aleatoria en los cuadros.
 - » Mezclen las tarjetas de marco de diez y las tarjetas de marcas de conteo de modo que estén en una sola pila. Colóquenlas boca abajo entre los jugadores.
 - » Decidan quién va primero.
2. El jugador 1 voltea una tarjeta. Después, el jugador identifica el número de puntos o marcas de conteo en la tarjeta y busca un espacio para cantarlo en el cartón de bingo. Si cualquiera de los jugadores tiene el número que coincide con el número de puntos o marcas de conteo en su cartón, debe cubrir el número con uno de los objetos para marcar.
3. El jugador 2 toma un turno sacando una tarjeta e identificando el número de puntos. Si cualquiera de los jugadores tiene el número que coincide con el número de puntos o marcas de conteo en su cartón, debe cubrir el número con uno de los objetos para marcar.
4. Los jugadores siguen volteando las tarjetas para cantar los números en sus cartones de bingo. En cada turno, ambos jugadores buscan el número en su cartón de bingo.
5. El primer jugador que consigue 3 espacios en una fila, en una columna o en una diagonal canta, "¡Bingo!" y gana.
6. ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Pídale a su hijo que diga los números en su cartón de bingo. ¿No está seguro? Digan juntos los números.
- Muéstrole a su hijo un par de tarjetas de marco de diez y tarjetas de marcas de conteo y pregúntele cuántos ve.
- Si no están usando cartones de bingo impresos, ayude a su hijo a dibujar un cartón. Puede escribir usted los números y después pedirle a su hijo que los repase con un marcador o un crayón.

Durante el juego:

- Pídale a su hijo que le diga cómo sabe cuántos puntos o marcas de conteo hay en las tarjetas. Es posible que tenga formas para reconocer cantidades pequeñas en la tarjeta, como grupos de 5, sin contarlos de uno en uno. Por ejemplo, si está viendo una tarjeta de marcas de conteo, es posible que reconozca el grupo de 5 y siga contando a partir de 5 diciendo 5... 6, 7, 8...

- Pídale a su hijo que lea el número en el tablero antes de cubrirlo.
- Hablen sobre estrategia. Pregunte: *¿Qué número esperas obtener en el próximo turno? ¿Cómo se vería?*

Después del juego:

- Cuenten cuántos números se cubrieron y cuántos quedaron descubiertos.
- Pídale a su hijo que lea los números a medida que los descubre.

Cámbienlo

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

- Usen solo tarjetas de puntos o solo tarjetas de marcas de conteo.
- Después de cantar un número, el jugador debe saltar o hacer otra acción tantas veces como el número cantado.

Tarjetas de marco de diez



<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr></table>	●	●	●	●	●	●	●	●	●		<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●	●	●	●	●					
●	●	●	●	●																	
●	●	●	●																		
●	●	●	●	●																	
<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr></table>	●	●	●	●	●	●	●	●			<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●	●	●	●						
●	●	●	●	●																	
●	●	●																			
●	●	●	●																		
<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●	●	●	●	●	●	●				<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●	●	●							
●	●	●	●	●																	
●	●																				
●	●	●																			
<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●	●	●	●	●	●					<table border="1"><tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●	●								
●	●	●	●	●																	
●																					
●	●																				
	<table border="1"><tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	●																			
●																					

Tarjetas de marcas de conteo



Cartón 1 de bingo de puntos, marcas de conteo y números

5	2	7
6	4	8
9	1	3

Cartón 2 de bingo de puntos, marcas de conteo y números

1	6	2
7	3	9
8	5	4