

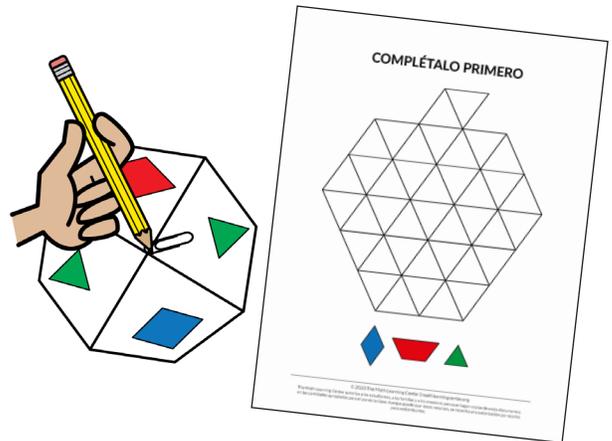
# Complétalo primero

## Objetivo del juego

Los jugadores se turnan para girar la flecha giratoria y colorean las figuras en su tablero de juego de Complétalo primero. El ganador es el primer jugador en completar de forma exacta su tablero de juego.

## Material

- Crayones, marcadores o lápices de colores en verde, azul y rojo. No importa si no tienen los colores exactos. Solo deben ponerse de acuerdo en un color para cada figura: triángulo, rombo y trapecio.
- 1 flecha giratoria para Complétalo primero
- Lápiz y clip o gancho de seguridad
- 2 tableros de juego de Complétalo primero



Si no tienen copias del tablero de juego de Complétalo primero o no pueden imprimir en este momento, también se divertirán aprendiendo con la aplicación gratuita Pattern Shapes en [www.mathlearningcenter.org/resources/apps/pattern-shapes](http://www.mathlearningcenter.org/resources/apps/pattern-shapes).

## Destrezas

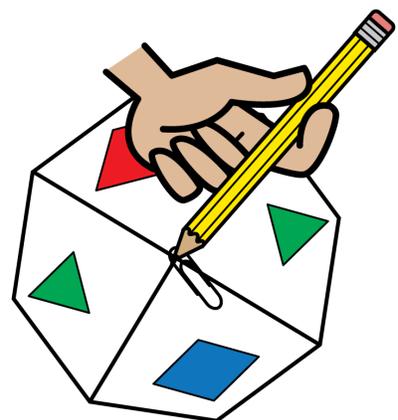
Este juego nos ayuda a practicar:

- Identificar figuras
- Combinar figuras para hacer nuevas figuras

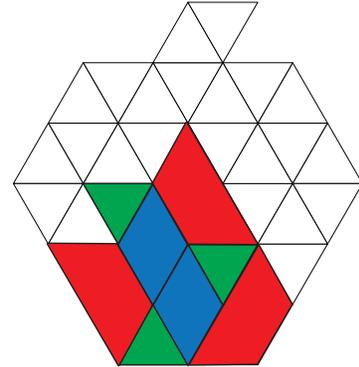
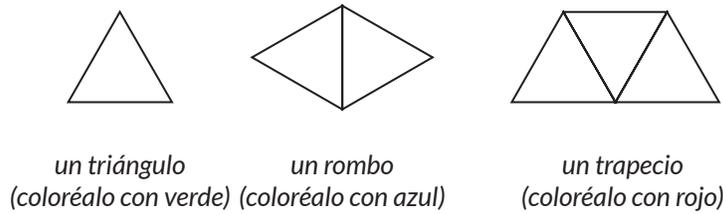
## Cómo jugar

Es posible que ya hayas jugado un juego como este en la escuela con bloques de patrones. En casa, pueden colorear las figuras.

1. Juega con un compañero. Cada uno tendrá un tablero de juego.
2. Decidan quién va primero.
3. Tomen turnos con el lápiz y el clip o el gancho de seguridad para girar la flecha giratoria.



4. Cada vez que obtengan una de las tres figuras (triángulo, rombo, trapecio), pueden colorearla en cualquier lugar en el tablero de juego.



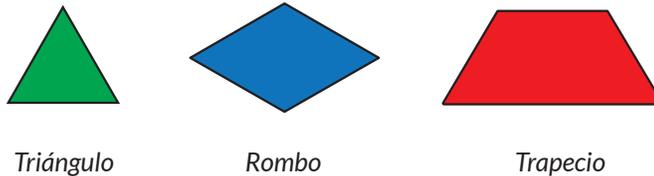
5. El ganador es el primer jugador en completar su tablero de juego. El truco es que debes completarlo de manera exacta. Si al final solo tienes espacio para un rombo azul, y cuando giras obtienes un trapecio rojo, tienes que volver a girar y esperar que te salga un rombo o un triángulo en tu siguiente turno. Sigán jugando hasta que un jugador complete todo el tablero.

6. ¡Diviértanse!

## Consejos para las familias

Antes de jugar:

- Hablen sobre los nombres de las figuras. ¿No está seguro? Digan juntos los nombres. La figura verde es un *triángulo*. La figura azul parece un diamante, pero se llama *rombo*. La figura roja se llama *trapecio*.



Durante el juego:

- Hablen sobre sus estrategias y cómo deciden cómo colorear las figuras:
  - » *Al girar, obtuviste un trapecio. ¿Ves un buen lugar para ponerlo en tu tablero? ¿Cuántos de los triángulos pequeños podrás cubrir con ese trapecio?*
  - » *¿Qué figura esperas obtener la próxima vez que gires? ¿Por qué?*
  - » *Parece que nos estamos acercando al final. ¿Qué figuras necesitas para terminar de completar tu tablero de juego? ¿Dices que necesitas tres rombos azules? ¿Hay algo más que pudieras usar para llenar esos espacios?*

Después del juego:

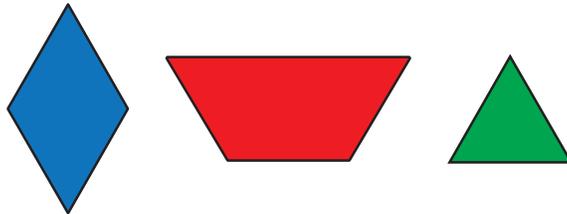
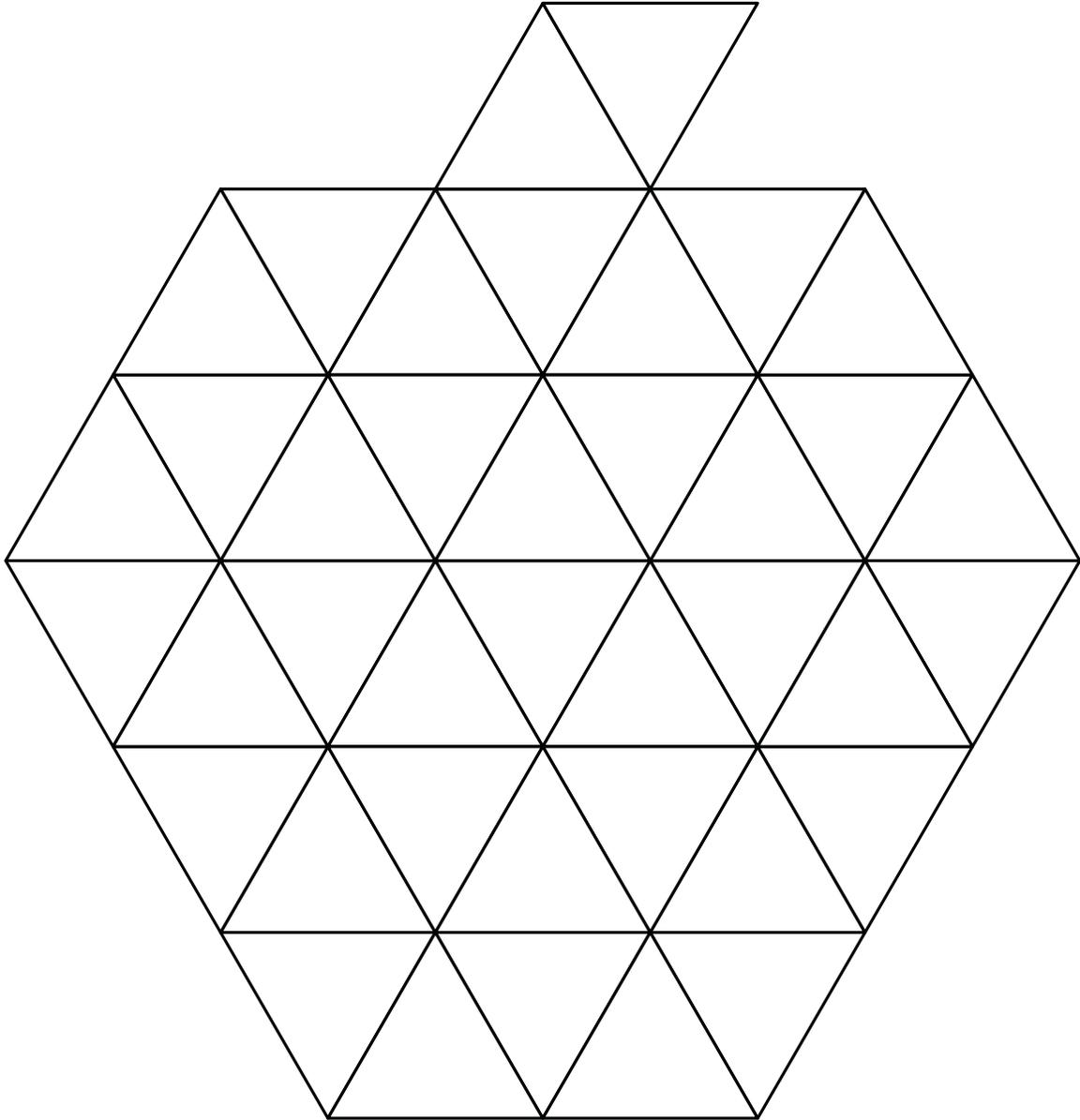
- Hagan preguntas:
  - » *¿Cuántas piezas tuviste que colorear para completar tu tablero de juego?*
  - » *¿Cuál crees que es el número más pequeño de piezas necesarias para completar el tablero?*
  - » *¿Cuál sería el número más alto de piezas para completar el tablero?*

## Cámbienlo

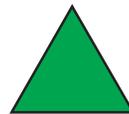
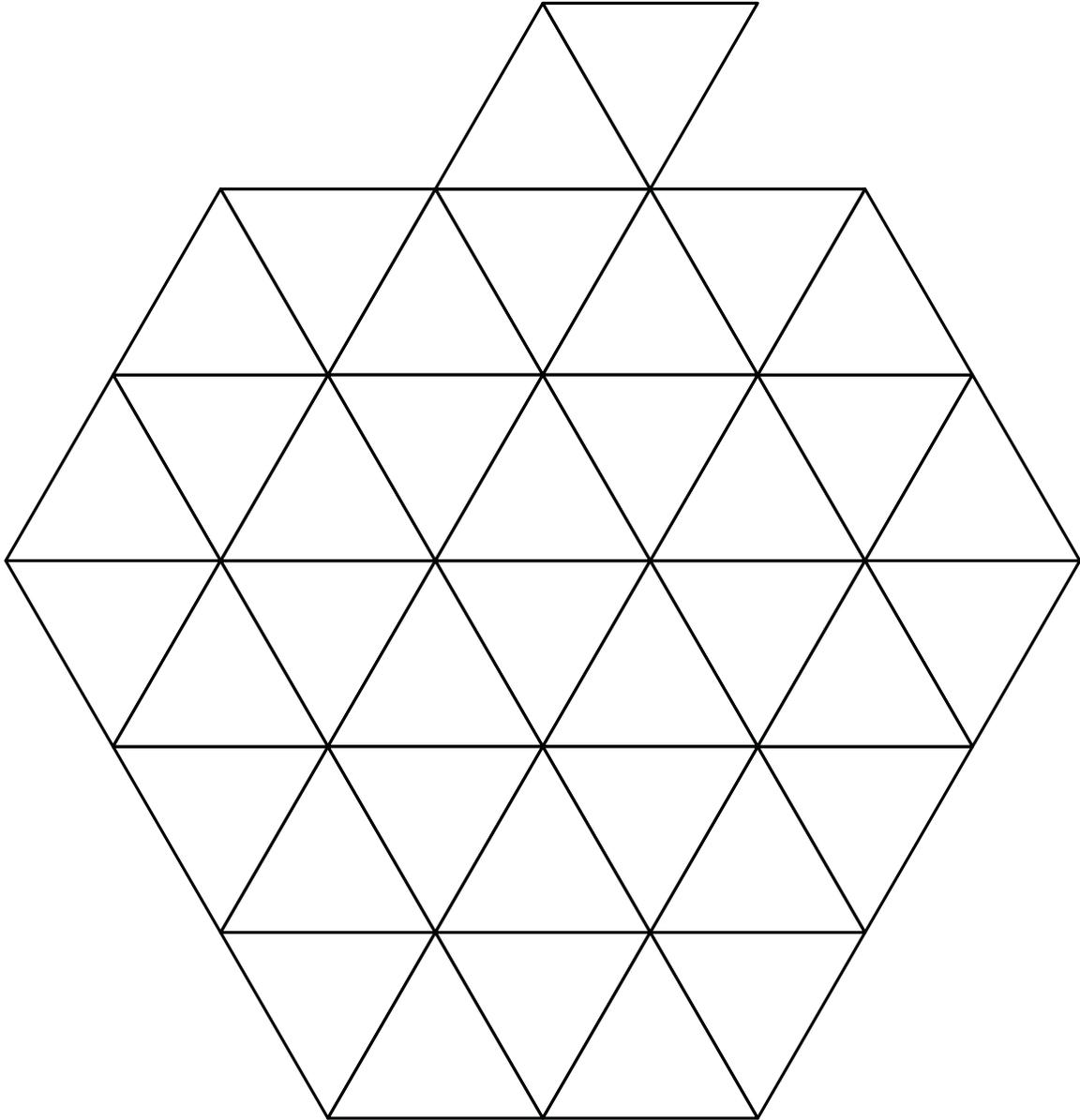
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Jueguen con un tablero de juego. En esta versión, los jugadores se turnan para colorear las figuras en el mismo tablero de juego. El ganador es el jugador que colorea la última figura.
- Jueguen como de costumbre, pero usen solo dos figuras (triángulos y rombos, por ejemplo, o trapecios y rombos). Si la flecha giratoria cae en la figura que no están usando, el jugador puede elegir qué figura usar. ¿Se puede completar todo el tablero?

# COMPLÉTALO PRIMERO



# COMPLÉTALO PRIMERO



# FLECHA GIRATORIA DE COMPLÉTALO PRIMERO

