

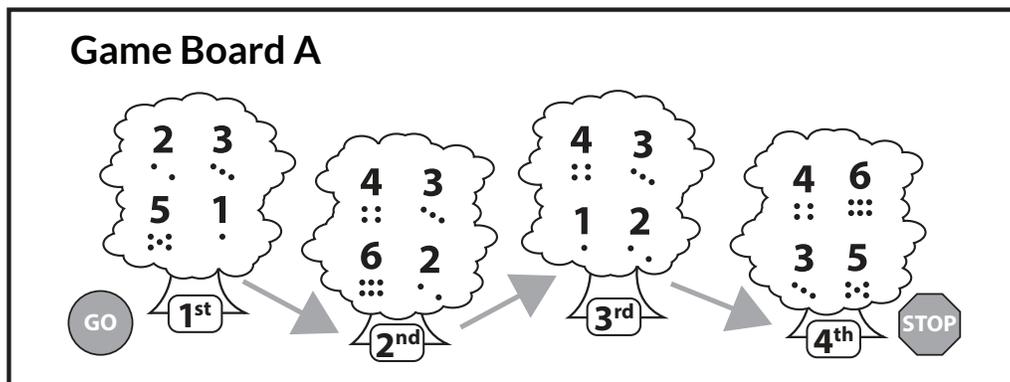
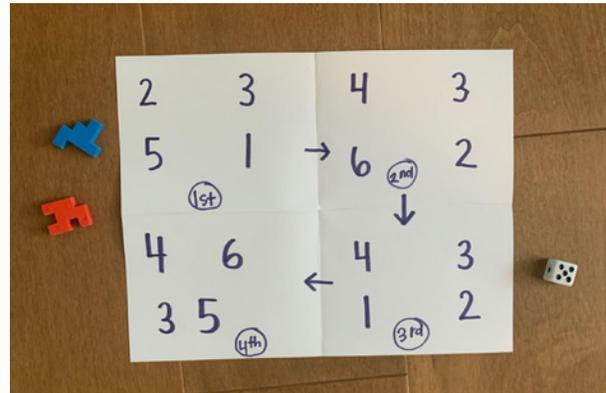
Búsqueda del número por la mariposa

Objetivo del juego

Imagina que eres una mariposa que se mueve de un número a otro en cada arbusto. Intenta ser la primera mariposa en visitar los cuatro arbustos en orden.

Material

- Un tablero de juego de Búsqueda del número por la mariposa
Si no tienen copia de algún tablero de juego o no pueden imprimir una copia ahora mismo, pueden hacer su propio tablero. Al final de este documento están las instrucciones para hacer su propio tablero de juego.
- Un dado con puntos (1 a 6)
- 2 marcadores de juego de diferentes colores o tipos (borradores, monedas, pedazos pequeños de papel)



Tablero de juego para imprimir

Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

- Leer números del 1 al 6
- Relacionar los puntos del dado con un número
- Orden de secuencias

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Asegúrense de que ambas piezas del juego estén fuera del tablero.
 - » Decidan quién va primero.
2. El jugador 1 lanza el dado y mira si el número que coincide está en el primer arbusto. Si está, puede mover su marcador al arbusto y colocarlo encima del número. Si no está, espera el siguiente turno para volver a intentarlo.
3. Los jugadores se turnan para lanzar y mover sus piezas de juego de arbusto en arbusto hasta que lleguen al cuarto arbusto.
 - » Dos jugadores pueden colocar su marcador en el mismo número en un arbusto determinado.
4. Consulten los Consejos para las familias para tener acceso a sugerencias de preguntas para hacer durante el juego.
5. ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Pídale a su hijo que señale y nombre los números que ve en el tablero de juego. ¿No sabe bien si es uno o es dos? Este juego le servirá de mucha práctica.
- Señalen la ruta de un arbusto al siguiente para que los jugadores sepan la dirección en la que deben mover sus marcadores de juego.

Mientras juegan:

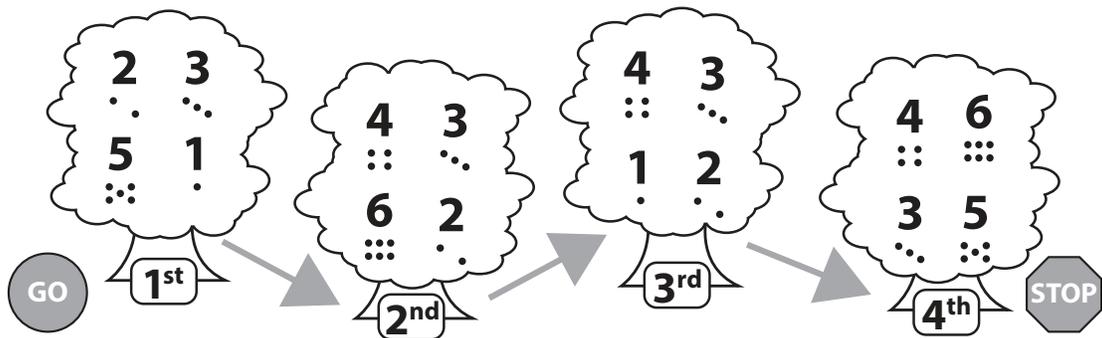
- Hagan preguntas:
 - » *¿Qué número acabas de lanzar?*
 - » *¿Qué números están en el primer (segundo/tercer/cuarto) arbusto? ¿Ves tu número en ese arbusto?*
 - » *¿Qué número esperas obtener en el próximo turno? ¿Por qué?*

Cámbienlo

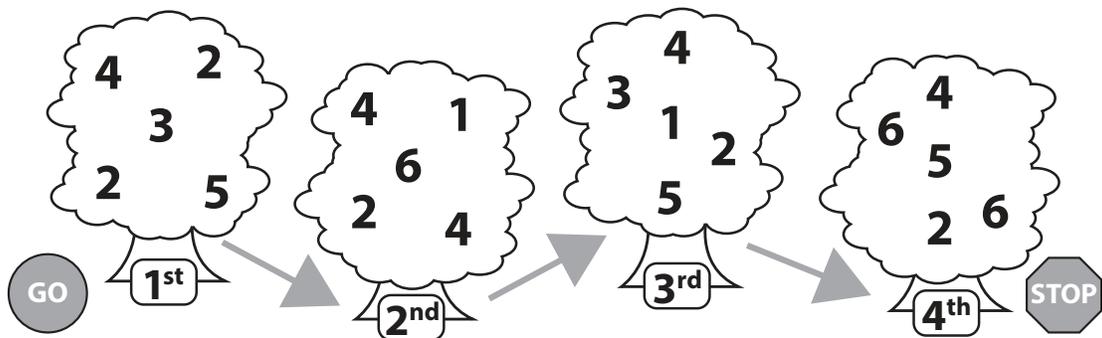
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Si necesitan practicar más para hacer coincidir patrones de puntos con patrones de puntos, usen el Tablero de juego A.
- Si están listos para un reto mayor, usen el Tablero de juego C y 2 dados con puntos en lugar de solo uno.

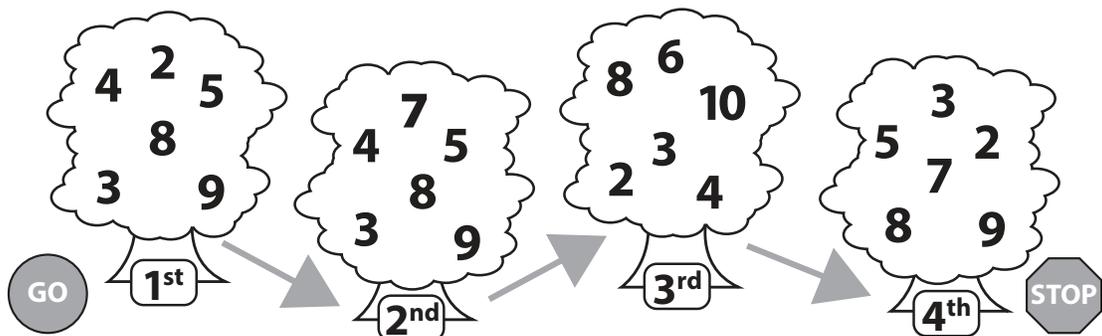
Game Board A



Game Board B



Game Board C



Instrucciones para hacer su propia hoja de anotaciones

- Doblen una hoja de papel en blanco por la mitad a lo largo y a lo ancho para hacer 4 cuadros.
- Cada cuadro será un “arbusto para la mariposa”.
- Escriban 4 números del conjunto del 1 al 6 en cada cuadro. Escriban los números en orden aleatorio, asegurándose de que cada número esté en al menos 2 cuadros.
- Etiqueten los cuadros: 1.º, 2.º, 3.º y 4.º.
- Dibujen flechas para mostrar la ruta de 1 cuadro al otro.

