



Parejas de la Granja

En este juego de granja, los estudiantesorean los numerales, las láminas y conjuntos de fichas.

Preparación

1. Distribuya copias del reproducible Parejas de la Granja.
2. Pídale a los estudiantes que recorten las 5 piezas del juego, y que las coloquen boca abajo, luego explique que van a colorear la parte de atrás de cada pieza recortada. Esto evitará que el texto impreso se vea a través de las piezas del juego. Como alternativa, pídale que peguen cada lámina en un papel de construcción o cartulina gruesa.

Cómo jugar

1. Los estudiantes jugarán en pares; solamente, van a necesitar una copia del original reproducible.
2. Indique que pongan las piezas al revés y las mezclen. Las van acomodar en 5 hileras de 3.
3. Van a tomar turnos para virar al revés tres piezas del juego a la misma vez, cuando le toque el turno. El objetivo es encontrar tres piezas de juego que pareen (un número, la representación pictórica del número y el número de fichas). Cuando los jugadores encuentren las tres piezas que parean, las remueven de la tabla de juego y las ponen en su lado.
4. El juego continúa hasta que no queden piezas del juego. El jugador con más piezas del juego es el ganador. (Una vez los estudiante se acostumbren al juego y lo aprendan, pueden añadir las otras 15 piezas del otro jugador.)

Ayuda para el avalúo

Observe a los estudiantes mientras juegan. Verifique si ellos pueden:

- Parear el numeral, la representación pictórica y el grupo de fichas correspondientes de los números del 6 al 10.

Los estudiantes necesitan

- copia del original reproducible Parejas de la Granja- 1 por estudiante
- tijeras
- creyones y/o lápices de colores.

Tiempo aproximado

- 30 minutos

Tipo de agrupación

- 2 estudiantes

Estándares del NCTM

- números y operaciones

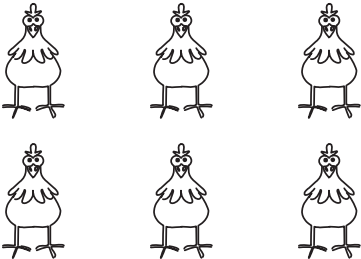
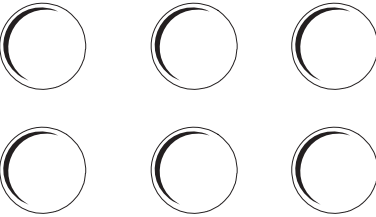

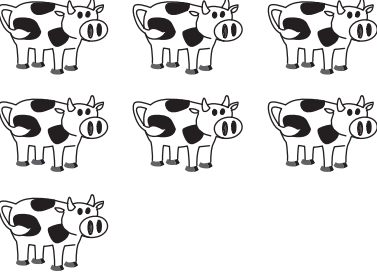
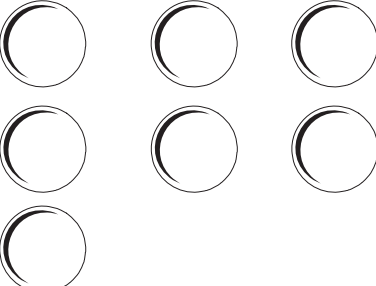
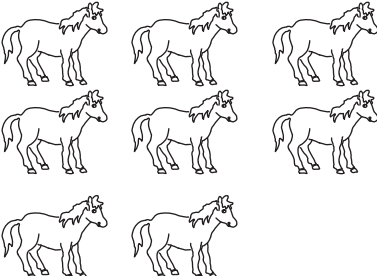
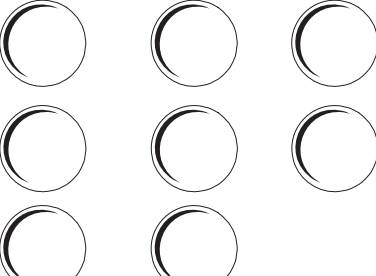
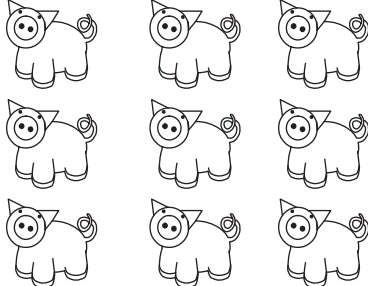
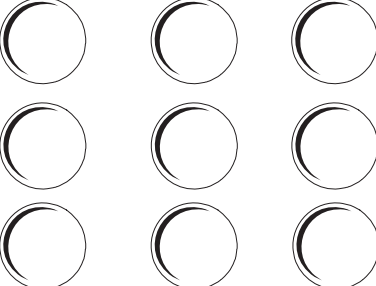
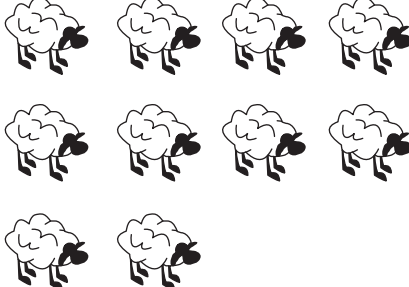
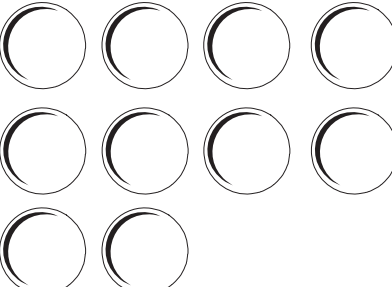
¡Trate esto!

- Como reto adicional, invite a los estudiantes a jugar el juego usando dos conjuntos de piezas de la copia reproducible.
- Puede también combinar las piezas del juego de esta actividad con aquellas de otra actividad similar La Juguetería. Luego los estudiantes practicarán el pareo de los números, las representaciones pictóricas y las fichas de los números del 1 al 10.

Nombre _____

Parejas de la Granja

Recorta todas las piezas del juego. Pon las piezas al revés y colorea la parte de atrás de cada pieza.

		6
 		7
		8
		9
		10