

# ACTIVIDADES MATEMÁTICAS



## ACTIVIDADES PARA REALIZAR CON LOS JUEGOS



### Palitos Chinos:

---

-Por turno, cada chico tira todos los palitos, y los debe ir juntando de a uno. Si mueve un palito que no es el que quiere agarrar, pierde. Se cuenta la cantidad de palitos que logra juntar y se anota. Gana el que al cabo de 3 vueltas juntó la mayor cantidad de palitos.

-Idem anterior pero asignando diferentes valores a cada color de palito. Por ejemplo: el negro vale 100, los rojos, verdes y azules valen 20 y los amarillos valen 10. O valores más grandes.

### Juego de la Oca:

---

-En principio, jugar al juego. Que los chicos comprendan las reglas y alternar entre un dado o plantearlo con dos dados.

### Juegos con dados:

---

-Se puede jugar de a dos. Cada niño tira un dado. Se anota un punto el que sacó mayor puntaje. Si hay dos que sacan lo mismo se desempata con un nuevo tiro.

-Se puede jugar de a dos. Cada jugador, por turno, tira 2 dados y deben anotar el total de puntos que obtiene cada uno. Son tres rondas. Al final de las mismas, deben determinar cual ha sido el que más puntos obtuvo. Luego se podría jugar con tres dados, con cuatro y hasta con los cinco dados.

-Por turno, cada jugador arroja dos dados. Si saca 7, se anota 10 puntos. Al cabo de 3 vueltas, gana el que más puntaje obtuvo. Se puede jugar al mismo juego con 5 dados. El que saca 20, se anota 10 puntos.

-Jugar a la **Generala**. Explicarle a los niños las reglas del juego y promover el juego en grupos de 3 o 4 chicos.

### Juegos con cartas:

---

-Se reparten 10 cartas a cada uno. Ninguno puede ver sus cartas. Al mismo tiempo, todos dan vuelta una carta y el que tiene la más grande, se lleva todas y las guarda en un **"pilón"**. Así con cada una de las cartas que tienen. Cuando se acaban las cartas, se cuentan las que acumuló cada uno. Gana el que más cartas tiene. Si en una de las manos, hay dos que tiran la misma carta, esos dos ponen una boca abajo, y tiran otra. Se lleva todo el que gana este desempate.

-Se reparten 4 cartas a cada jugador. Deben lograr sumar 30 puntos con las cuatro cartas. El que lo logra grita **"chancho"** y apoya su mano en el centro de la mesa. El último en apoyar la mano, pierde. Si ninguno suma 30 puntos, cada participante pasa una carta hacia la derecha, todos al mismo tiempo. Si alguno, gracias a la nueva carta que recibe, suma 30 puntos, grita chancho y apoya su mano en el centro de la mesa. Si ninguno logra armar 30 puntos, vuelven a pasar una carta hacia la derecha. Así hasta que alguno logre sumar 30 puntos.

-**Formar 15:** Se juega de a 4 jugadores. Se reparten 5 cartas a cada uno y el resto del mazo se coloca en el centro de la mesa boca abajo. Cada participante debe formar el número 15 con las cartas que posee, y bajarlo a la vista de todos. Cuando ya no pueden formar más 15, por turno se retira una carta del mazo, y se vuelve a intentar formar 15. El que más veces forma 15 cuando se acaban las cartas del mazo, es el ganador.

## Lotería:

---

No hay demasiado para inventar, más que proponer el juego a los niños. Se podría empezar jugando con un solo juego. Cada nene recibe un cartón. Un adulto extrae y canta las bolillas que van saliendo. El primero llena el cartón, gana. Se podría complejizar entregando a los nenes 2 cartones. El que completa los dos cartones, gana.

## Dominó:

---

-Enseñarles a los chicos a jugar, y que jueguen

-Se colocan todas las piezas boca abajo. Cada jugador extrae una y la da vuelta. Se lleva todas las piezas aquel jugador que más puntaje obtenga en su pieza al sumar los puntitos.

-**Formar 10:** Se reparten las 28 piezas, entre los jugadores. Se deben armar con las piezas del dominó la mayor cantidad de números 10 que se pueda, juntando dos piezas. El que logra armar más números 10 gana. Este juego se podría complejizar, proponiendo a los chicos formar 20, usando la cantidad de piezas que necesiten.