



## Lleve a casa lo juegos de matematicas a casa

***Los juegos abajo solamente necesitan cartas, y los juegos son buenos para practicar practicar equipos de matematicas. Si tiene preguntas, puede mandar un email a [eelliott@hearttutoring.org](mailto:eelliott@hearttutoring.org).***

### JUEGO DE CARTAS PARA AYUDARLES A CONTAR

#### **“Los rojo ganan” – Practicaremos contar objetos por grupos.**

Se usara un baranja de cartas (Puede ser todo el juego de cartas or algunas nada mas)

- Revuelva las cartas y dele a cada jugador la misma cantidad de cartas.
- Despues cada jugador divide sus cartas por color y cuentas cuantas tiene por color.
- El jugador que tenga mas rojas gana!
- Juegoelo varias veces y cuente quien “gana” mas rondas.

#### **“Contando Uno mas” – Los estudiantes jugaran adicionando 1 a la cantidad.**

Se usara un baranja de cartas y una regleta de numerous (saque las cartas J, Q, K)

- El jugador 1 escoge una carta y dice el numero de la carta y numero que sigue. Revisando la regleta de numerous se verifica si esta correcto o no. Si el jugador acerto, se queda con la carta. Si no, el jugador 2 se quedara con la carta.
- Despues el jugador 2 escoge otra carta y hace lo mismo.
- Los jugadores continuan tomando turnos para coger las cartas y decir el numero de la carta y el que le sigue hasta que se acaben las cartas.
- Los jugadores deben contarlas cartas. El que tenga mas cartas gana.

*Nota: Cuando jueguen con un hermano mayor o adultos, los estudiantes deben responder el valor de la cada carta y el numero que sigue. Si lo hacen correctamente se quedaran con la carta si no deben devolverla.*

#### **“Contando uno menos” – Los estudiantes jugaran restando 1 a la cantidad.**

Son las mismas reglas de “Contando uno mas,” pero el estudiante dice uno menos de la carta que escogio.

## Lleve a casa lo juegos de matematicas a casa

### **“Una Carrera para quien haga la linea de numerous” – Los estudiantes practicaran colocando los numerous en orden del 1 – 10.**

Se necesita un baranja de cartas (quite el J, Q, K)

- Coloque las cartas en monton boca abajo
- El jugador 1 escoge una carta del monton y los coloca enfrente suyo destapada.
- El jugador 2 hace lo mismo.
- El jugador 1 despues escoge una segunda carta y la coloca ya sea a derecha o izquierda de la primera carta desacuerdo a donde se podria colocar en una linea imaginaria que va del 1-10. Se se sacara una carta con numero repetido, se colocaria encima de la carta que ya esta en la mesa.
- El jugador 2 despues hara lo mismo.
- Los jugadores continuaran tomando turno para tomar la carta y colocarla en donde deberia ir en la linea imaginaria.
- El primer jugador que complete la linea de numerous o que tenga la mayoria de los numerous en la linea sera el ganador!

### **JUEGO DE CARTAS QUE AYUDA CON CUANTO MAS ES O CUANTO MENOS ES**

#### **El Que Gana, Gana Todo!**

Materiales: Baranja de cartas (Sacar el Jack, Queen, y King de la baraja o pueden igualar a 11, 12, y 13, respectivamente.)

- Dividir las cartas en partes iguales entre los dos jugadores.
- Cada jugador da vuelta a su primera carta. La persona con el número más alta coge las dos cartas, sólo después de correctamente declarar **“cuánto más”** es su carta que la del otro jugador.
- Si los dos jugadores tienen la misma carta, tienen que hacer lo siguiente: Cada uno coloca tres de sus cartas bocas abajo y luego una cuarta carta boca arriba. El jugador con el valor más alto en su cuarta carta coge *todas* las cartas (las 4 de los dos jugadores), sólo después de correctamente decir **“cuánto más”** es su carta (la cuarta) que la del otro jugador.
- Continuar así hasta que terminen todas las cartas. El juego puede terminar en este punto, y el jugador con la mayoría de las cartas es el ganador, o se puede seguir hasta que uno de los jugadores tenga todas las cartas. En eso caso, el jugador con todas las cartas sería el ganador.

#### **“Te reto! Cuanto menos es” – Los estudiantes practicaran diciendo cuanto menos es un numero del otro.**

También, se puede jugar el mismo juego (“El Que Gana, Gana Todo!”) de otra forma, que el jugador con el número más chico en su carta es el que gana. El/Ella coge todas las cartas si dice correctamente **“cuánto menos”** es su carta que la del otro jugador.

## Lleve a casa lo juegos de matematicas a casa

### JUEGO DE CARTAS QUE AYUDA CON PARTE DE LOS NUMEROS (“COMBINATIONS”)

**Nota para los padres de familia: La meta de estos juegos es que los estudiantes pueden saber el los combinaciones rapidamente sin necesitan contar. Es un sustantivo muy importante para estudiantes y va a ayudarlos en niveles mas dificil en matematicas.**

#### **Encontrar “Combos”**

Materiales: Baranja de cartas (Para este juego, el J, Q, y K pueden igualar a 11, 12, y 13 respectivamente, o pueden todos igualar a 10.

- Antes de comenzar, decidir cuál será el “numero especial” para el juego. Sacar de la baraja todos los números mayores que el “número especial”. Para aquellos alumnos trabajando con Math Facts hasta 10, el “número especial” debería ser entre 6 y 10. Para alumnos trabajando con Math Facts hasta 20, el “número especial” debería ser entre 11 y 20.
- Dividir las cartas en partes iguales entre los dos jugadores. El primer jugador coloca todas sus cartas boca arriba en la mesa. Luego, tiene que encontrar todas las combinaciones que suman al “número especial.” El segundo jugador observa para asegurar que su oponente realice correctamente todas las combinaciones.
- Luego, el segundo jugador hace lo mismo con sus cartas. La persona que realiza más combinaciones es el ganador.

#### **El Escondido – Estudiantes practican encontrar el parte faltante de un numero.**

Materiales: Baranja de cartas

- Antes de comenzar, decidir cuál será el “numero especial” y colocar ese numero de cartas arriba de la mesa.
- Uno de los jugadores cierra los ojos y el otro jugador saca algunos de las cartas. El primer jugador abre los ojos y dice cuántos cartas faltan. Si puede hacerlo sin contar, ese jugador gana un punto. Siguen en turnos hasta que alguien tenga 10 puntos.
- Con repetición, este juego será cada vez más fácil. Alumnos de segundo grado debería poder jugar este juego sin tener que contar. Es una herramienta que les ayudará cuando tengan que hacer cálculos con números más altos.
- Está bueno jugar este juego inmediatamente después de “Encontrar Combos”, enfocándose en el “número especial” para reforzar las combinaciones para ese numero.

## Lleve a casa lo juegos de matematicas a casa

### JUEGO DE CARTAS PARA AYUDAR A SUMAR HASTA 20

**Nota para los padres de familia: Anime a su estudiante a usar la combinacion que ellos ya saben en vez de contar con los dedos uno por uno o en la cabeza. Por ejemplo cuando ellos suman  $9 + 7$ , los estudiantes saben que a 9 se le suma 1 para 10 y al 7 se quito 1 se convierte en 6. Entonces seria 10 y 6 para 16.**

#### **“Es 20 o se ya a quiebra” – Los estudiantes practicarán sumas hasta 20 o menos.**

Se necesitara un baranja de cartas.

- Escoja el tallador de cartas.
- El tallador entregara a cada jugador 3 cartas.
- Por turnos, cada jugador adiciona 3 cartas mientras que el resto de los jugadores revisan para estar seguro de que esta sumando correctamente.
  - Desafio (Opcional): Cualquier jugador que sea encontrado contando con los dedos o de uno en uno sera penalizado con la otra carta adicional, o sea que tendra 4 cartas. Los jugadores deberan utilizar los metodos de combinacion en vez de contar con los dedos.
- Cualquier jugador que tenga 3 cartas y sumen mas de 20 “van a quiebra” (pierde).
- Cualquier jugador que tenga las 3 cartas y sume cerca de 20 , y que llegue mas cerca a 20 pero que no sume mas de 20 gana!
- Si llegaran a estar empate, deberan desempatar recibiendo cada jugador una carta adicional y se calculara una nueva suma. Quien obtenga en la suma lo mas cerca a 20 pero que no lo sobre pase, gana!
- Repita y siga contando quienes van ganando para saber al final quien es el ganador.

#### **“Carrera de sumas” – Los estudiantes practican adición de dos numeros.**

Se necesita un juego de cartas. Los equivalentes de las cartas son J=11, Q = 12, K = 13.

- Divida la baraja de cartas en partes iguales entre los jugadores.
- A la cuenta de “3” todos los jugadores voltean la carta de encima.
- En este momento los participantes empiezan a sumas los numeros de todas las cartas que se muestra.
- El primer jugador que anuncie la respuesta correcta se queda con las cartas.
- Repita estas series hasta que las cartas se acaben. El jugador que se quede con mas cartas al final gana!

*Si fuera necesario, para los pares e impares, el hermano mayor o el padre de familia puede darle la ventaja al los hermanitos menores unos 3 segundos por adelantado para empezar a contar en la cabeza antes de responder.*

## Lleve a casa lo juegos de matematicas a casa

### **“Carrera de sustraer” – Los estudiantes practican la sustraccion de dos numerous.**

Se necesita un baranja de cartas. Los equivalentes de las cartas son J=11, Q = 12, K = 13.

Antes de empezar, escoje J, Q, o K para “la carta principal.”

- Pone las cartas hacia abajo en la mesa.
- A la cuenta de “3” Jugador 1 voltea la carta de encima.
- Todos jugadores tartan de sustraer la carta nueva de “la carta principal.”
- El primer jugador que anuncie la respuesta correcta se queda con la carta nueva.
- Repita estas series hasta que las cartas se acaben. El jugador que se quede con mas cartas al final gana!

<b>JUEGOS DE MULTIPLICATION CON CARTAS</b>
--

### **“Carrera de resultados” – Los estudiantes practicarán multiplicacion de 2 digitos.**

Se necesita un baranja de cartas (saque las cartas J, Q, K)

- Divida las cartas en partes iguales entre los jugadores.
- A la cuenta de “3” todos los jugadores voltean la carta de encima.
- Ambos jugadores empezaran a tartar de multiplicar los numerous que aparecen en las cartas.
- El primer jugador que anuncie la respuesta correcta se queda con las cartas.
- Repita estas series hasta que las cartas se acaben. El jugador que se quede con mas cartas al final gana!

*Si fuera necesario, para los pares e impares, el hermano mayor o el padre de familia puede darele de ventaja al los hermanitos menores unos 3 segundos por adelantado para empezar a contar en la cabeza antes de responder.*