

QUIEN ARMA 10 GANA



EDAD SUGERIDA
Entre 5 y 6 años



DURACIÓN ESTIMADA
15 a 30 minutos



META
Usar estrategias de cálculo mental de sumas para ganar un juego.



IDEAS CLAVE para esta actividad

- Invita al niño o niña a seleccionar los materiales a utilizar y colaborar en la elaboración de los recursos necesarios para el juego.
- Cada vez que el niño o niña logre superar algún obstáculo durante el juego, incentiva y potencia su confianza y seguridad para lograr el objetivo. Ayúdalo a manejar su frustración si no lo logra.
- Una vez finalizado el juego, invita a cada participante ganador a explicar la estrategia que puso en práctica para lograrlo, argumentando y evaluando la efectividad de ella.

¡COMENCEMOS!

MATERIALES

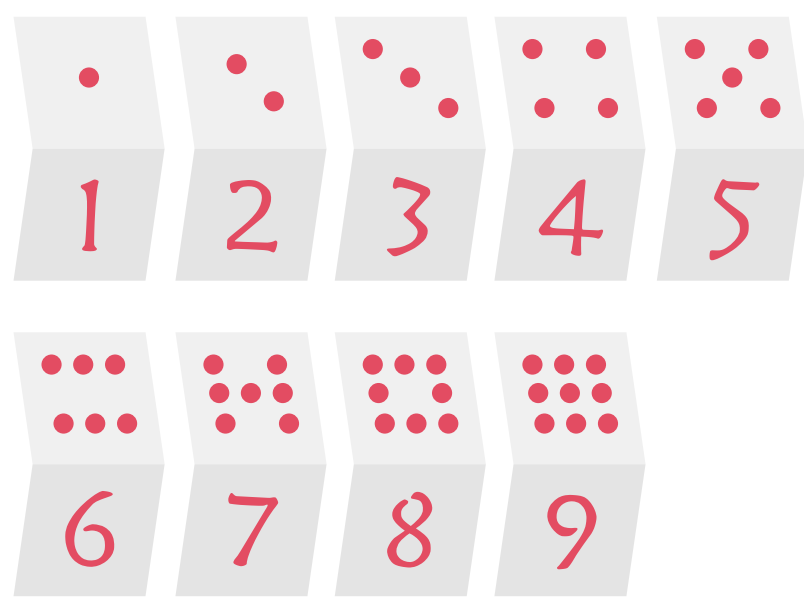
- Tijeras
- Plumón
- Cajas de cartón o tres hojas de papel
- 10 tapas de bebida



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Lo ideal es que el niño o niña confeccione las tarjetas.

- 1 Recorta la caja o las hojas para obtener 18 tarjetas (6 por cada hoja). Dobra cada una por la mitad.
- 2 En un lado de la tarjeta escribe un número. En el otro lado dibuja puntos que representen el número, como lo muestra la imagen.
- 3 Confecciona 2 tarjetas para cada número del 1 al 9 (18 tarjetas en total).
- 4 Una persona adulta distribuye las 18 tarjetas por distintos lugares de la casa o departamento, sin que el niño o niña lo vea. Debe poner las tarjetas de manera que la cara visible sean los números.



- 5 Las tapas de bebida sirven para llevar la cuenta de las rondas ganadas. Cada vez que alguien gana una, se le entrega una tapa. Al final del juego gana quien logró juntar más tapas.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR



PASO 1

Con las 18 tarjetas ya distribuidas por la casa, la persona adulta avisa el comienzo del juego. Quien junte primero el número 10 sumando 2 tarjetas gana una ronda.

PASO 2

Cada participante va en busca de una tarjeta, cuando la encuentra, la toma y se la lleva. Una vez que ya tiene la primera tarjeta, tiene que encontrar otra que le sirva para "armar 10"

PASO 3

Cuando un jugador o jugadora encuentra las 2 tarjetas que le sirven, grita "¡Armé 10!". En ese momento se detiene el juego y se verifica si se logró el objetivo.

PASO 4

Si es necesario, en la verificación pueden voltear las tarjetas para contar los puntos. Si las tarjetas suman 10, se gana la ronda. Si no, se regresan las tarjetas al lugar donde estaban y se sigue jugando.

PASO 5

Cada 3 rondas se cambian las tarjetas de lugar.

PASO 6

El juego se puede jugar tantas rondas como los y las participantes acuerden al inicio del juego.

NUEVO DESAFÍO

En caso que las y los participantes del juego ya manejen todas las parejas (combinaciones de sumandos) que les permite armar 10 de manera fluida, se sugiere adaptar las reglas del juego para armar otro número, por ejemplo, 11, 12, 15 u otro.



PREGUNTAS PARA CONVERSAR CON EL NIÑO O NIÑA AL TERMINAR EL JUEGO



- ¿Qué descubriste de los números en este juego? ¿Hay una sola forma de juntar 10?
- ¿Qué números fueron más difíciles de sumar? ¿Cómo lo resolviste?