



Carrera de osos a 10

Juego 2, pág. 25 (Sumas y restas fundacionales)

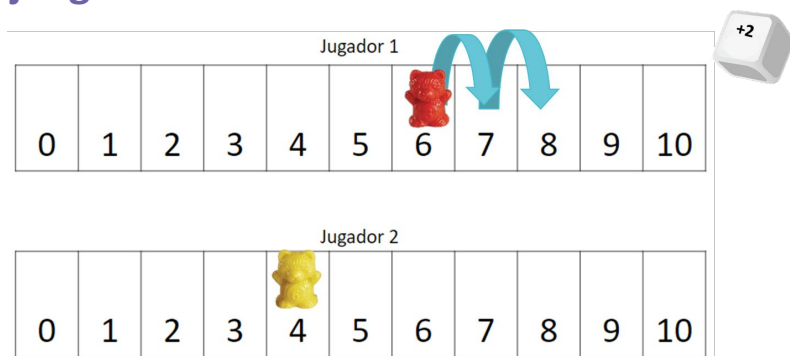
Objetivo del juego: Llegar el primero al final de la pista de carreras.

Materiales: Un Tablero de juego compartido de la Carrera de osos del 0 al 10, dos osos de plástico o fichas (uno para cada estudiante) y un dado etiquetado +0, +0, +1, +1, +2, +2, *recomendado:* una Tarjeta de puntuación para cada estudiante.

Cómo jugar (2 jugadores):

1. Los estudiantes comienzan con sus osos en 0.
2. Usando el dado etiquetado como +0, +0, +1, +1, +2, +2, el Jugador 1 tira el dado y mueve su oso el número adecuado de espacios.
3. El Jugador 1 dice la ecuación numérica de la suma que coincide con el movimiento de los osos. *Por ejemplo: Un estudiante está en el 6º cuadrado y tira +2. El estudiante diría "6 más 2 son 8."*
4. Si es apropiado según el desarrollo del estudiante, el estudiante puede registrar la ecuación numérica en la tarjeta de puntuación.
5. Se repiten todos los pasos para el Jugador 2.
6. El primer oso que llega a 10 gana la carrera.

El juego en acción:



Mi oso está en 6.
Tiro el dado y saqué +2; ahora estoy en 8.
6 más 2 son 8.

Variaciones (pág. 25):

- **Juego 3:** La Carrera de osos a 0: Etiqueta un dado -0, -0, -1, -1, -2, -2. Los estudiantes comienzan en 10 y corren hasta 0.
- **Juego 4:** La Carrera de osos para escaparse: Por ejemplo, etiqueta un dado -0, -1, +1, +1, -2, +2. Los estudiantes comienzan en 5 y corren para llegar primero a 0 ó 10 primero.



Carrera de osos a 20

Juego 2: Extendido a 20, pág. 25 (Sumas y restas fundacionales)

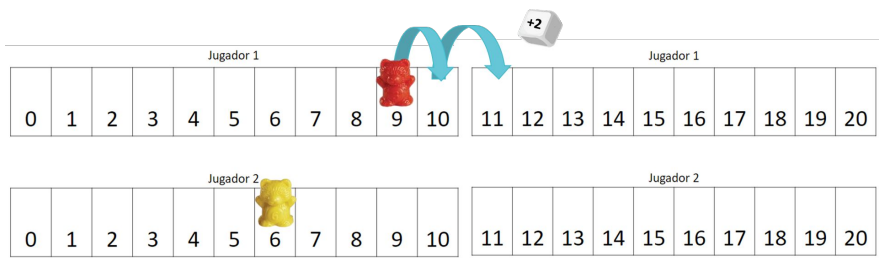
Objetivo del juego: Llegue el primero al final de la pista de carreras.

Materiales: Los Tableros de juego compartidos de la Carrera de osos del 0 al 10 y del 11 al 20, dos osos de plástico o fichas (uno para cada estudiante) y un dado etiquetado +0, +0, +1, +1, +2, +2, *recomendado:* una Tarjeta de puntuación para cada estudiante.

Cómo jugar (2 jugadores):

1. Los estudiantes colocan los Tableros de juego compartidos de la Carrera de osos del 0 al 10 y del 11 al 20 de extremo a extremo como se muestra a continuación, y después comienzan con sus osos en 0.
2. Usando el dado etiquetado como +0, +0, +1, +1, +2, +2, el Jugador 1 tira el dado y mueve su oso el número adecuado de espacios.
3. El Jugador 1 dice la ecuación numérica de la suma que coincide con el movimiento de los osos. *Por ejemplo: Un estudiante está en el 9º cuadrado y tira +2. El estudiante diría "9 más 2 son 11" o "9 más 2 es igual a 11."*
4. Si es apropiado según el desarrollo del estudiante, el estudiante puede registrar la ecuación numérica en la tarjeta de puntuación.
5. Se repiten todos los pasos para el Jugador 2.
6. El primer oso que llega exactamente a 20, o el punto final designado, gana la carrera.

El juego en acción:



Mi oso está en 9. Tiro el dado y saqué +2; ahora estoy en 11. 9 más 2 son 11.

Variaciones (pág. 25):

- **Juego 3:** La Carrera de osos a 0: Etiqueta un dado -0, -0, -1, -1, -2, -2. Los estudiantes comienzan en 20 y corren hasta 0.
- **Juego 4:** La Carrera de osos para escaparse: Por ejemplo, etiqueta un dado +0, -1, +1, -2, +2, +2. Los estudiantes comienzan en 10 y corren para llegar primero a 0 ó 20 primero.