**Queridas familias de primero:**

Les acercamos algunas actividades. Por favor, realizarlas a lo largo de la semana de ser posible.

Registrar las actividades en el cuaderno y colocar al inicio de cada una el día y la fecha, como lo realizamos habitualmente en el cole. Es necesario que les escriban en un papel el nombre del día con la fecha y ellos podrán efectuar el copiado del mismo.

¡Muchos cariños!

Las seños

**Matemática**

A continuación les proponemos algunos juegos conocidos para que compartan en familia. Sabemos que mientras jugamos vamos aprendiendo!

* Jugar con cartas a la guerra
1. Coloca las **cartas** boca abajo sobre la mesa. ...
2. Cuenta hasta tres y voltea una carta. ...
3. Compara las **cartas** para ver cuál es la mayor. ...
4. Entra en “**guerra**” cuando las **cartas** volteadas tienen el mismo número. ...
5. Juega hasta que una persona gane todas las **cartas** de la baraja.
* Juegos de la oca o cualquier juego de tablero con dados. Lanzamos el dado y vamos avanzando.
* Lotería. Para jugar podemos armar pequeños cartones. Iniciamos el juego con números hasta el 20, como el que les adjuntamos. Pueden tomar ese como referencia.



* Juegos con dados: Jugamos con uno o dos dados. Lanzamos los dados y vamos registrando el puntaje de cada uno. Quien obtuvo el mayor puntaje en cada ronda, gana. Quien gana la mayor cantidad de rondas es el ganador.
* DADOS Y DEDOS

Se requiere de un dado con puntos y pueden participar dos o más jugadores. Cada uno hace una apuesta, indica una cantidad (entre 1 y 6) con los dedos de las manos.

Luego, se lanza el dado y se observa.
Gana el jugador que acierta la cantidad. Se juega en varias rondas, dando la posibilidad a que todos puedan ganar.
**Variante:** Puede jugarse con fichas, entregando una ficha por acierto, para trabajar con el conteo de números mayores. En este caso, el juego finaliza cuando se terminan las fichas o cuando se llega a una cantidad acordada.

* PINTAR CASILLEROS

Cada pareja requiere de un dado, lápices de colores y una tabla con 20 casilleros. Por turnos cada jugador lanza el dado y pinta tantos casilleros como se indica. Gana quién pinta más casilleros. A continuación un ejemplo de cómo tendría que ser la tabla.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |