

CADA CARTA EN SU LUGAR-1

Disponéis de 6 cartas. En algunas de ellas está escrito un número y en otras hay dibujados varios objetos; en esos casos, para saber qué número representa una carta, tendréis que contar los objetos dibujados. Enseguida os dareis cuenta de que las seis cartas se corresponden con los seis primeros números pares. **¿Cuáles son? ¿los recordamos?**

Una vez que hayáis identificado el número de cada carta, **las colocareis sobre el tablero de juego ordenadas de menor a mayor**. Cuando lo hayáis hecho, fijaos bien en **el lugar que ocupa cada carta**, pues esa va a ser la clave del juego a continuación.

Ahora quitamos las cartas del tablero de juego, les damos la vuelta, barajamos para que queden descolocadas y las dejamos junto al tablero, en un montón. A continuación, uno de los jugadores, coge una carta del montón, la da la vuelta y, una vez visto su número, **la tiene que colocar en el lugar exacto que le corresponde en el tablero**. Ahora le toca hacer lo mismo al segundo jugador y, finalmente al tercero; y así sucesivamente, **hasta que todas las cartas estén situadas perfectamente en el tablero**. Si alguien **se equivoca** en su turno, **se le anota un punto y se vuelve a empezar la partida**. El juego **se termina** cuando se hayan completado **tres partidas sin errores**. **Ganará el juego el que al final se haya anotado menos puntos**.

☞ *Algunas cosas a tener en cuenta:*

- Si todos están de acuerdo, **pueden rectificar la posición de la última carta que se ha situado** en el tablero. Si no hay acuerdo interviene el profesor.
- Cada equipo debe jugar, al menos, tres partidas sin errores y en cada partida comenzará un niño distinto.
- Del juego existen tres versiones, que se diferencian en la representación de los distintos números; conviene que los equipos se intercambien los juegos de cartas.

NECESITAI (CADA EQUIPO):

Un juego de cartas, un tablero (hoja plastificada) para colocarlas y una hoja para anotar los puntos

CADA CARTA EN SU LUGAR-1

Disponéis de 6 cartas. En algunas de ellas está escrito un número y en otras hay dibujados varios objetos; en esos casos, para saber qué número representa una carta, tendréis que contar los objetos dibujados. Enseguida os dareis cuenta de que las seis cartas se corresponden con los seis primeros números pares. **¿Cuáles son? ¿los recordamos?**

Una vez que hayáis identificado el número de cada carta, **las colocareis sobre el tablero de juego ordenadas de menor a mayor**. Cuando lo hayáis hecho, fijaos bien en **el lugar que ocupa cada carta**, pues esa va a ser la clave del juego a continuación.

Ahora quitamos las cartas del tablero de juego, les damos la vuelta, barajamos para que queden descolocadas y las dejamos junto al tablero, en un montón. A continuación, uno de los jugadores, coge una carta del montón, la da la vuelta y, una vez visto su número, **la tiene que colocar en el lugar exacto que le corresponde en el tablero**. Ahora le toca hacer lo mismo al segundo jugador y, finalmente al tercero; y así sucesivamente, **hasta que todas las cartas estén situadas perfectamente en el tablero**. Si alguien **se equivoca** en su turno, **se le anota un punto y se vuelve a empezar la partida**. El juego **se termina** cuando se hayan completado **tres partidas sin errores**. **Ganará el juego el que al final se haya anotado menos puntos**.

☞ *Algunas cosas a tener en cuenta:*

- Si todos están de acuerdo, **pueden rectificar la posición de la última carta que se ha situado** en el tablero. Si no hay acuerdo interviene el profesor.
- Cada equipo debe jugar, al menos, tres partidas sin errores y en cada partida comenzará un niño distinto.
- Del juego existen tres versiones, que se diferencian en la representación de los distintos números; conviene que los equipos se intercambien los juegos de cartas.

NECESITAI (CADA EQUIPO):

Un juego de cartas, un tablero (hoja plastificada) para colocarlas y una hoja para anotar los puntos