

# Carrera del Oso

---

## Objetivo del Juego

Trabaje junto con su pareja para coleccionar las 10 fichas

## Materiales

Juego de mesa Carrera del Oso

4 fichas del oso (u otros piezas de juego)

Fichas

## Conceptos Matemáticos

- Construir fluidez sumando
- Practicar modos para sumar hasta 10
- Explorar modos para quebrar números

## Instrucciones

1. Configure el juego de mesa colocando un oso de diferente color en cada espacio "INICIO" y una ficha en cada espacio "FIN".
2. Jugador 'A' tira los dados y mueve cualquier oso ese número de espacios. El jugador también puede dividir la tirada y puede mover más que un osito durante su turno. El número total de espacios movidos debe de corresponder al número en los dados.
3. Si Jugador 'A' cae en un espacio de "FIN", él colecciona la ficha. Cuando esto ocurre, el jugador mueve el osito de regreso al espacio de "INICIO" y pone una ficha nueva en el espacio "FIN".
4. Jugador 'B' repite los pasos 2-3.
5. Jugador A y Jugador B continúan tomando turnos. El juego termina cuando los jugadores han coleccionado 10 fichas juntos.

## Plática Matemática

Tire un \_\_\_\_\_. Voy a mover el osito \_\_\_\_\_ espacios (y el osito \_\_\_\_\_ espacios).

Voy a mover el osito \_\_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_.

Ojala que tire un \_\_\_\_\_ porque luego \_\_\_\_\_.

## Variaciones

Los jugadores pueden jugar competitivamente para ver cual jugador colecciona 10 fichas primero.

### Carrera del Oso



<b>10</b>	FIN	FIN	FIN	FIN
<b>9</b>				
<b>8</b>				
<b>7</b>				
<b>6</b>				
<b>5</b>				
<b>4</b>				
<b>3</b>				
<b>2</b>				
<b>1</b>				
<b>0</b>	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO

