Juegos y ejercicios

newméro

Ladrillos de Newméro

Los juegos y juguetes de iniciación en matemáticas juegan un papel primordial en el desarrollo posterior de la capacidad de aprendizaje general de los niños.

Gracias a su innovador diseño, merecedor de varios premios, estos ladrillos han demostrado ser un método eficaz a la par que divertido para niños preescolar y para alumnos de primaria que necesitan reforzar sus conocimientos.

Estos ladrillos constituyen una forma nueva y divertida de entender las matemáticas permitiéndonos sentir, construir y descomponer los números.

Con estos ladrillos podemos realizar numerosos juegos y ejercicios, entre otros:
- Identificar y construir números
- Contar y ordenar
- Sumar decenas (“Amigos del diez”)
- Realizar sumas y restas
- Realizar multiplicaciones y divisiones

Puedes ver el vídeo de estos ejercicios en www.newmero.dk

copyright newmero | www.newmero.dk

Componentes

UNIDADES
Dos juegos de ladrillos amarillos. Números: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

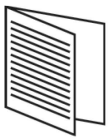
DECENAS
Dos juegos de ladrillos verdes. Números: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

CENTENAS
Dos juegos de ladrillos azules. Números: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

UNIDADES DE MILLAR
Un juego de ladrillos naranjas. Números: 1000, 2000, 3000.

BOLSA
Una práctica bolsa para guardar las piezas.

MANUAL
Este manual con ejemplos de ejercicios/juegos.



LOS LADRILLOS

A. Borde dentado izquierdo

B. Puntos de conteo

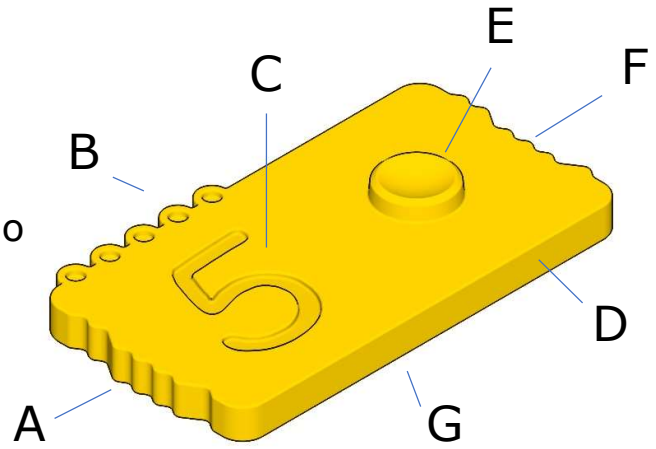
C. Valor numérico

D. Borde inferior

E. Botón conector y de apilado

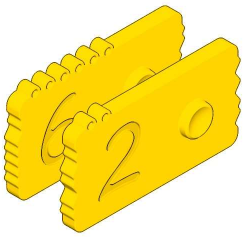
F. Borde dentado derecho

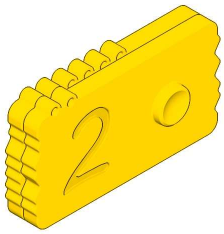
G. Parte posterior



SUPERPOSICIÓN

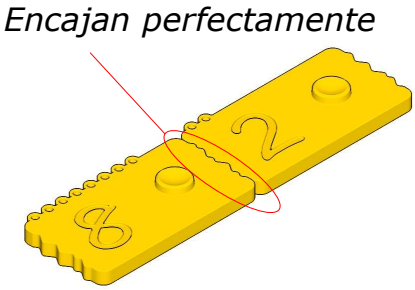
Los ladrillos se apilan encajando la parte posterior de una ficha sobre la parte frontal de otra.

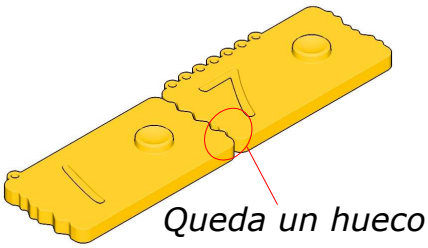




JUXTAPOSICIÓN

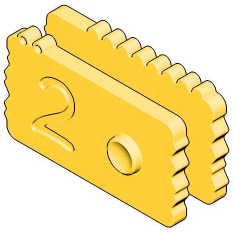
Dos ladrillos del mismo color que suman 10, 100 o 1000 encajan entre ellos.

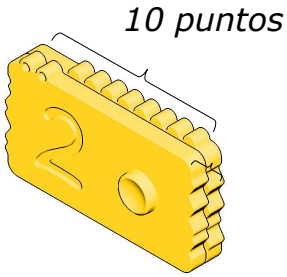


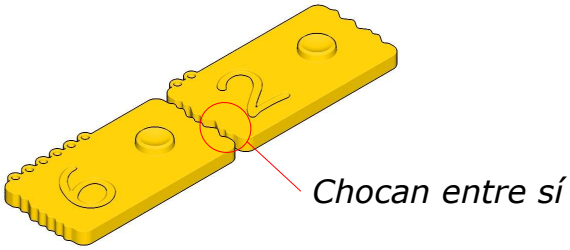


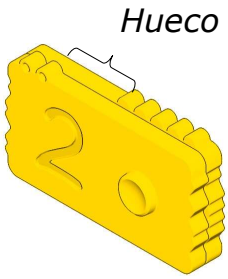
OPOSICIÓN

Parte posterior de dos fichas, una contra otra.



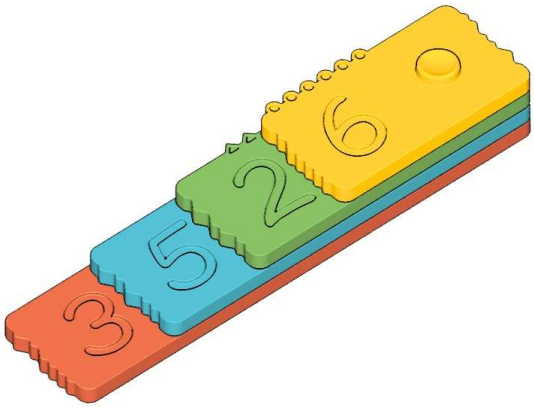






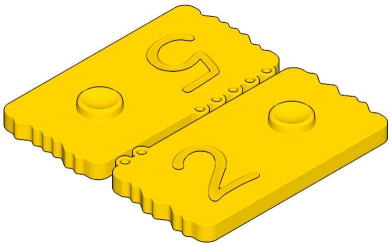
APILADO

Formación de números más grandes.



BORDE SUPERIOR, UNO CONTRA OTRO

Puntos de conteo de dos fichas, enfrentados unos contra otros.



¿Quién es este?

3-5 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio ayudará a que los niños asocien el símbolo de los números al sonido/nombre de los mismos.

Para este ejercicio, deberás coger todos los ladrillos amarillos y ponerlos sobre la mesa o dentro la bolsa de algodón.

Después, explicaremos que los ladrillos son peces y que la mesa/bolsa es un estanque.

Pide al niño o niña que coja cualquier pez del estanque y pregúntale qué número aparece escrito en el pez (ladrillo). Ten en cuenta que en este ejercicio no usamos los puntos de los ladrillos sino tan solo el dígito numérico.

Por ejemplo, pongamos que elige un ladrillo con el número 4 escrito en él. Entonces, pregúntale: "¿Quién es este?" (¿Cuál es el nombre del símbolo numérico que aparece en el ladrillo?). Esto ayuda a que el niño asocie el sonido o la palabra "cuatro" con el símbolo "4".

El ejercicio se debe repetir a menudo para asegurarnos de que el niño practica muchas veces con todos los números. Con el tiempo, reconocerá todos los símbolos de los números y será capaz de emparejarlos con el sonido/nombre de cada uno de ellos.

Puedes aumentar la dificultad del ejercicio añadiendo los ladrillos verdes.

¡A divertirse!

copyright newmore | www.newmore.dk

Encuentra el pez

3-6 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio ayuda a que los niños asocien el sonido/nombre de los números a su correspondiente símbolo numérico.

En este ejercicio utilizaremos todos los ladrillos amarillos. Se trata de un ejercicio muy simple cuyo objetivo es precisamente el contrario del ejercicio "¿Quién es este?".

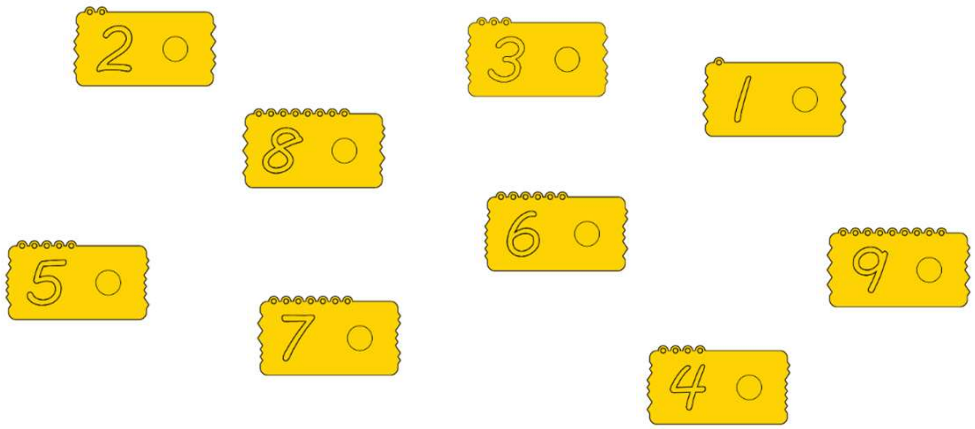
Coloca todos los ladrillos amarillos bocarriba en la mesa y mézclalos. Ahora, los ladrillos son peces en un estanque. El símbolo numérico debe estar siempre visible.

A continuación, pedimos al niño o niña que busque el pez número "tres", por ejemplo. En este caso, deberá buscar entre todos los ladrillos hasta identificar el ladrillo que tenga escrito el número 3.

Deberemos repetir este ejercicio con frecuencia para asegurarnos de que el niño ha practicado muchas veces con todos los números. Con el tiempo, aprenderá a reconocer todos los sonidos/nombres de los números y sabrá asociarlos al símbolo de dicho número.

Se puede aumentar la dificultad del ejercicio añadiendo los ladrillos verdes.

¡A disfrutar!



copyright nowmore | www.nowmore.dk

Cuenta los puntos

3-5 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio ayuda a que los niños asocien el sonido/nombre de un número con el valor de dicho número

Para este ejercicio utilizaremos todos los ladrillos amarillos.

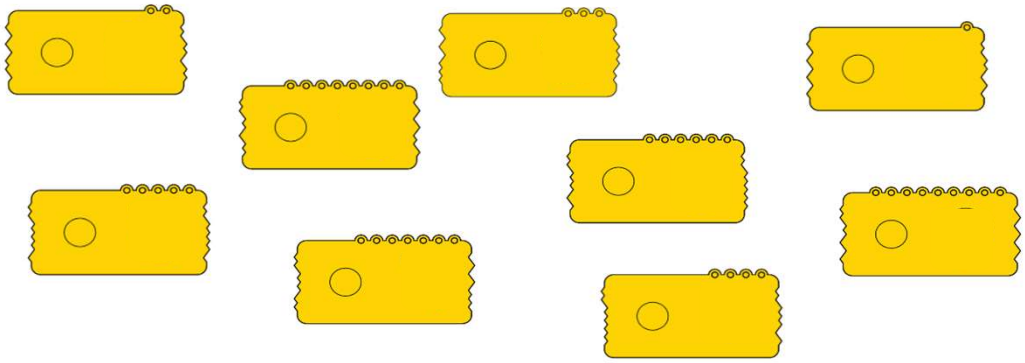
Coloca en la mesa todos los ladrillos amarillos bocabajo (con la parte posterior mirando hacia arriba) y mézclalos. Los ladrillos son ahora peces en un estanque.

Pide al niño o niña que encuentre/señale el ladrillo número “6”, por ejemplo. Como no puede ver el símbolo “6”, la única forma que tendrá de encontrar el ladrillo con el número “6” será contar los puntos del ladrillo. Así, al contar los puntos el niño adquiere una sensación táctil del valor/tamaño de un número.

El ejercicio debe repetirse a menudo, garantizando así que el niño practica muchas veces con todos los números. Con este ejercicio aprenderá a reconocer los sonidos/nombres que corresponden a cada número y a asociarlos con su valor correcto (el número de puntos de conteo).

Este ejercicio, junto con “¿Quién es este?” y “Encuentra el pez”, ayudan a que los niños asocien el símbolo de cada número con su sonido/nombre y su correspondiente valor.

¡A jugar!



copyright nowmore | www.nowmore.dk

¿Cuál es más grande?

3-6 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este juego ayuda a que los niños entiendan la diferencia entre números más grandes y más pequeños.

Pon todos los ladrillos amarillos en la bolsa o sobre la mesa, con el número mirando hacia abajo.

Es mejor si este ejercicio se realiza solo con dos participantes. Cada participante coge un ladrillo, lo muestra a los demás y lee el número en voz alta.

Pregunta al niño quién tiene el número más grande. El participante que tenga el número más grande gana los ladrillos (véase abajo cómo conseguir que el niño aprenda qué número es más grande). Cuando ya no queden más ladrillos en la bolsa o sobre la mesa, el juego ha terminado. El jugador que haya conseguido más ladrillos gana el juego.

Si el niño no sabe con seguridad qué número es más grande, puede colocar un ladrillo sobre el otro ("superposición", usando el botón conector) y comparar visualmente los puntos de conteo. El ladrillo que tiene "más" puntos es el mayor.

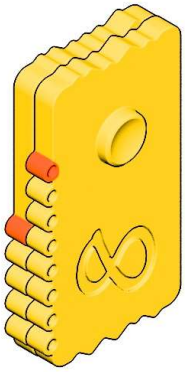
En la imagen inferior se muestra un ejemplo de superposición de los ladrillos 5 y 8 donde aparece señalada la diferencia entre los "puntos de conteo superiores".

Este ejercicio se debe repetir a menudo para que el niño practique varias veces con todos los pares de números. Así, aprenderá a reconocer qué números son más grandes que otros.

Conforme vaya adquiriendo experiencia, podrás empezar a preguntarle cuánto más grande es un número con respecto a otro – ver ejercicio "¿Cuánto más grande?".

¡Disfrutad!

El ladrillo 8 es mayor que el ladrillo 5.



copyright newmore | www.newmore.dk

¿Cuánto más grande?

4-6 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Con este juego ayudamos a que los niños entiendan la diferencia exacta entre números más grandes y más pequeños

Antes de jugar a este juego, es conveniente practicar primero con el ejercicio "¿Quién es más grande?".

Pon todos los ladrillos amarillos en la bolsa o sobre la mesa, con el número mirando hacia abajo. Al principio, es mejor realizar este ejercicio con solo dos participantes. Cada jugador deberá elegir un ladrillo, mostrarlo al otro participante y leer el número en voz alta.

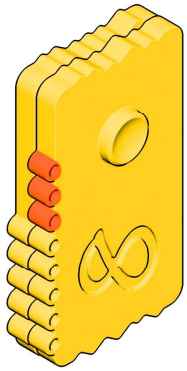
Tras preguntar qué número es más grande, debes pedir al niño o niña que diga "cuánto más grande" es dicho número con respecto al otro.

Si no está seguro, puede colocar un ladrillo sobre el otro ("superposición", usando el botón conector) y comparar visualmente los puntos de conteo. Una vez que los dos ladrillos se han conectado, es muy fácil contar la diferencia.

Por ejemplo, si colocamos un ladrillo número 8 sobre un ladrillo número 5, veremos que el ladrillo 8 tendrá tres puntos más que el ladrillo 5. Por lo tanto, el ladrillo número 8 es 3 puntos mayor que el ladrillo número 5. La imagen inferior muestra este ejemplo de comparación entre los ladrillos 8 y 5, señalando en rojo la "diferencia" entre ellos.

Este ejercicio se debe repetir a menudo para que el niño practique varias veces con todos los pares de números. Así, será capaz de saber con exactitud cuánto más grande es un número con respecto a otro.

¡A disfrutar!



El ladrillo *8 es 3 puntos mayor que el ladrillo 5.*

copyright newmore | www.newmore.dk

Bingo de números

4-6 años **+ 2 jugadores** **5 -10 min**

Enséñales a descifrar el nombre de los números: por ejemplo, oír "cinco" y asociarlo al símbolo "5". Descubrirán por sí mismos qué número (símbolo) corresponde al sonido/nombre de un determinado número.

El bingo es un un juego muy popular para todas las edades. Para jugar, necesitarás todos los ladrillos amarillos y los ladrillos verdes número 10. Colócalos en la mesa con los números hacia arriba.

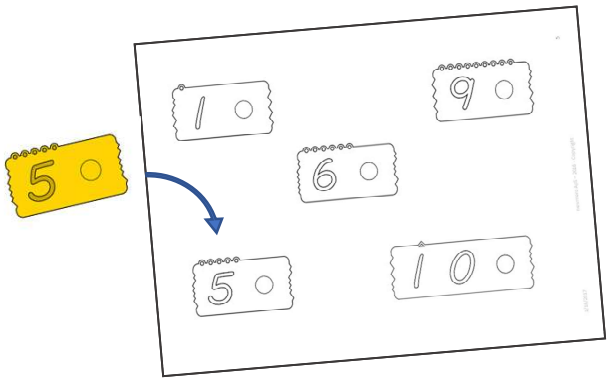
Imprime los cartones de bingo que se incluyen al final de este manual, y entrega un cartón distinto a cada niño.

Tú serás el maestro del bingo: tendrás que elegir un número del 1 al 10 y decirlo en voz alta.

Los niños deberán escucharlo y revisar sus cartones para comprobar si el número que se acaba de nombrar se corresponde con alguno de los ladrillos numerados de su cartón.

Por ejemplo, imaginemos que el maestro del bingo dice el número "cinco".

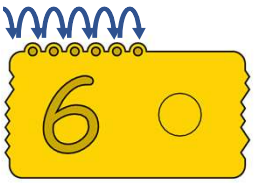
El niño o niña verá que en su cartón hay dibujado un ladrillo con el símbolo 5. Deberá entonces buscar el ladrillo amarillo número 5 y colocarlo encima del ladrillo número 5 dibujado en el cartón.



Si el niño no sabe con seguridad si el símbolo numérico es correcto, el ladrillo le ayudará: podrá contar los puntos del ladrillo para comprobar si es correcto o no.

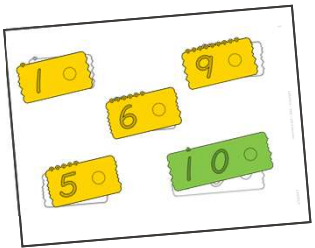
"Uno", "Dos" … "Cuatro"

"Uno", "Dos" … "Cinco", "Seis"



"Uno", "Dos" … "Cinco"

El niño que antes consiga colocar todos los ladrillos encima de su cartón será el ganador y debe gritar: **¡BINGO!**



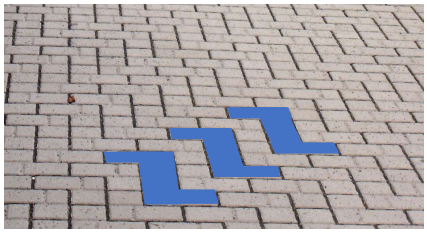
copyright newmore | www.newmore.dk

Patrones

4-7 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Enseña a tus hijos a reconocer patrones en una secuencia de ladrillos numerados y de color.

En un patrón, a menudo hay una “parte” que se repite, al igual que las piedras de una acera o las cuentas de un collar. Los patrones causan cierta sensación de orden en lo que de otro modo parecería caótico.



Comprender los patrones ayuda a desarrollar las habilidades mentales y puede sentar las bases que posteriormente permitan al niño entender el álgebra.

Los niños deberán descubrir por sí mismos qué color(es) toca a continuación en una secuencia de colores – los ladrillos se utilizan para representar los colores.

Además, se pueden utilizar patrones más difíciles, en los que los niños deben distinguir patrones que son una combinación de números y colores.

Puedes imprimir las siguientes dos páginas y pedir a los niños que averigüen qué ladrillo (o ladrillos) toca a continuación. Si no las puedes imprimir, puedes colocar los ladrillos en la mesa en el mismo orden que se muestra en las páginas siguientes y pedir a los niños que continúen el patrón.

¡Divertíos!

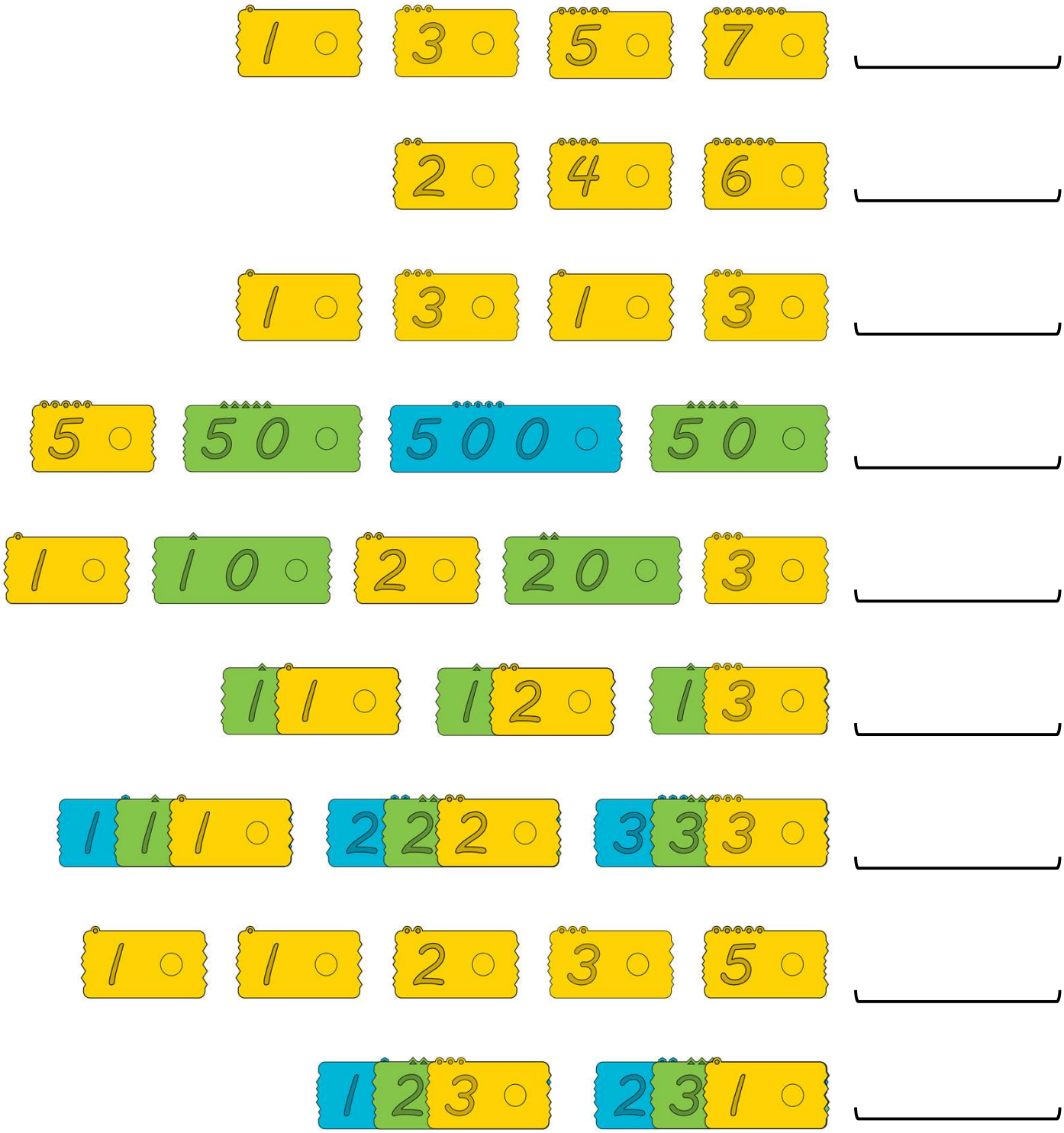
copyright newmore | www.newmore.dk

Patrones fáciles

(colores solamente)

copyright newmore | www.newmore.dk

Patrones más difíciles
(colores y números)



copyright newmore | www.newmore.dk

Ordena los números

5-7 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio ayuda a los niños a entender que los números se pueden ordenar en orden creciente o decreciente.

Coge todos los ladrillos de un mismo color, por ejemplo, todos los ladrillos amarillos. Pide al niño o niña que elija tres ladrillos distintos y que los aparte por el momento.

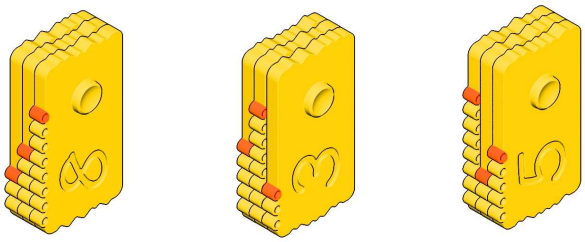
Pongamos que ha elegido los ladrillos numerados con el 3, el 5 y el 8. Pídele que coloque (ordene) los números dejando el más pequeño a la izquierda, el número intermedio en el centro y el más grande a la derecha.

Si todavía no sabe cómo ordenar los números por su valor, le vendrá bien un poco de ayuda para conseguirlo. Así, el niño irá aprendiendo que el 3 es menor que el 5, y que el 5 es menor que el 8.

Los mismos ladrillos le serán de ayuda para comprobar si ha ordenado los números correctamente. Sólo tendrá que colocarlos unos sobre otros (de izquierda a derecha). Si los puntos se ven con forma de "escalera", significa que están bien ordenados (en orden creciente o decreciente). Si se ven con forma de "montaña" o "valle", significa que el orden no es correcto. En las imágenes inferiores se muestra un ejemplo de ello. En ellas se han resaltado los "puntos superiores".

Por ejemplo, si los tres ladrillos se colocan de la siguiente forma:

3 - 5 - 8: Escalera
3 - 8 - 5: Montaña
5 - 3 - 8: Valle
5 - 8 - 3: Montaña
8 - 3 - 5: Valle
8 - 5 - 3: Escalera



Escalera *Montaña* *Valle*

Por supuesto, con el tiempo podrás aumentar el nivel de dificultad añadiendo más de tres ladrillos o introduciendo ladrillos de otros colores para que los ordenen, pero empieza por lo fácil y avanza poco a poco hasta añadir más números.

¡Disfrutad el juego y recuerda reforzar cada acierto!

copyright newmore | www.newmore.dk

Quién va en medio

4-7 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio ayuda a los niños a entender el valor de los números y a ordenarlos

Coloca un juego de ladrillos amarillos del 1 al 9 sobre la mesa.

Elige un número pequeño y un número grande, y colócalos uno junto al otro en la mesa, dejando un espacio entre ellos. Pide al niño o niña que encuentre un número que esté entre esos dos números.

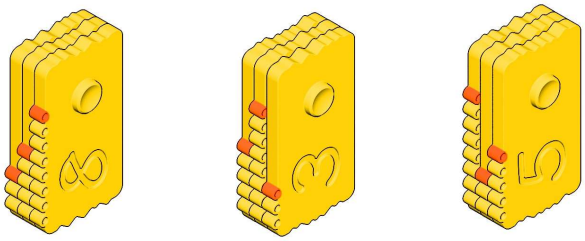
Por ejemplo, pongamos que hemos elegido un ladrillo número 2 y un ladrillo número 8. Hay varias opciones correctas que el niño o niña podría elegir: los ladrillos 3, 4, 5, 6 o 7.

Supongamos que elige el ladrillo número 4 y que lo coloca entre los ladrillos número 2 y 8. Igual que en el ejercicio "Ordena los números", el niño o niña siempre podrá autocorregirse y comprobar si su respuesta es correcta. Tan sólo tendrá que apilar los ladrillos 2, 4 y 8 y comprobar si el borde superior queda con forma de "Escalera."

Si los puntos se ven con forma de "escalera", significa que están bien ordenados (en orden creciente o decreciente). Si se ven con forma de "montaña" o "valle", significa que el orden no es correcto. En las imágenes inferiores se muestra un ejemplo de ello. En ellas los "puntos superiores" aparecen resaltados en rojo.

Por ejemplo, si los tres ladrillos se colocan de la siguiente forma:

3 - 5 - 8: Escalera
3 - 8 - 5: Montaña
5 - 3 - 8: Valle
5 - 8 - 3: Montaña
8 - 3 - 5: Valle
8 - 5 - 3: Escalera



Escalera *Montaña* *Valle*

Puedes continuar el ejercicio pidiendo otro número más. Por ejemplo, uno que esté entre el 4 y el 8. Así podrás continuar hasta que todos los números se hayan colocado en orden.

¡A divertirse!

copyright newmore | www.newmore.dk

El mercado

4-8 años **+ 1 jugador** **5 -15 min**

Con este ejercicio, los niños aprenderán a sumar y a restar números como si estuvieran comprando en una tienda.

Elige los ladrillos que tengan el mismo valor numérico que las monedas y los billetes de la moneda de tu país. Coge también algunos juguetes de tus hijos. ¡Todo listo!

El juego es muy sencillo. Un jugador será el propietario de la tienda, que vende los juguetes, y el otro será el cliente que los compra. Se recomienda que al principio el adulto sea el propietario de la tienda.

Por ejemplo, imaginemos que pones a la venta en tu tienda un osito de peluche. El precio será el que tú decidas, pero recomendamos que al principio elijas un precio que se pueda formar sumando los ladrillos seleccionados.

Supongamos que el osito de peluche cuesta 28 euros. Tu hijo/a tendrá que elegir los ladrillos que equivalgan al precio. Para formar el precio, tendrá que seleccionar un ladrillo de 1, un ladrillo de 2, un ladrillo de 5 y un ladrillo de 20. También podrá seleccionar dos ladrillos de 10 en lugar del ladrillo de 20.

Cuando hayas jugado bastantes veces a este juego, puedes elegir importes en los que haya que dar cambio. Por ejemplo, imaginemos que el niño o niña quiere comprar una bicicleta que vale 180 euros y que solo tiene un ladrillo de 200. Será una suerte que tengas 20 euros en la caja registradora, ya que así podrás venderle la bicicleta, devolviendo un ladrillo de 20 al comprador cuando te pague con su ladrillo de 200.

Para que el juego sea más divertido, podéis regatear el precio de los juguetes que estáis comprando y vendiendo.

El juego termina cuando no queden más juguetes a la venta, o cuando todo el dinero se haya gastado.

¡A comprar!

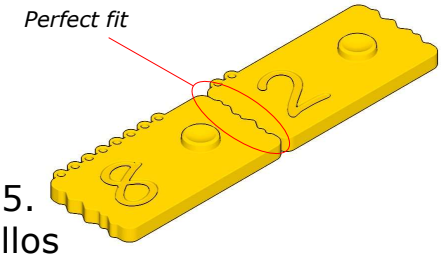
copyright newmore | www.newmore.dk

Amigos del diez

4-8 años **+ 1 jugador** **10 -20 min**

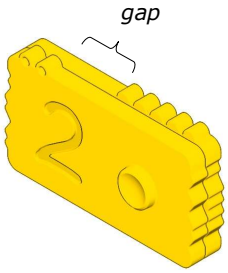
Con este juego, los niños aprenden a reconocer pares de números de un solo dígito que juntos suman 10. Esta noción será importante más adelante para la suma y la resta con números decimales.

Coloca todos los ladrillos amarillos sobre la mesa, con los números hacia arriba. Explícale a tu hijo/a que todos los ladrillos tienen un "amigo especial". Cuando estos dos ladrillos (amigos) se encuentran, suman 10. Coge dos ladrillos que sumen 10 y explícaselo: "este es el 2 y su amigo especial es el 8". Muéstrale también que si junta los ladrillos, los bordes dentados encajarán perfectamente ("juxtaposición", véase página 4 de este manual). Después, contad los puntos del borde superior de los dos ladrillos: suman 10.
También puedes enseñarle que si los ladrillos no encajan (juxtaposición), no son "amigos del 10".



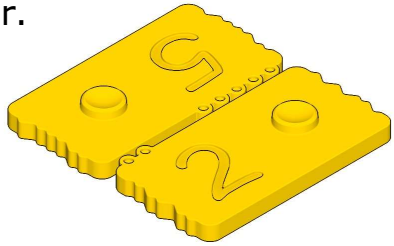
Así, los ladrillos guiarán al niño o niña a encontrar el "amigo del 10" de cada ladrillo. Coge por ejemplo el ladrillo número 5. Imaginemos que el niño coge el ladrillo del 2. Estos dos ladrillos no se complementarán en juxtaposición.

Después, enséñale que si pone la parte posterior de los dos ladrillos una contra la otra ("oposición", véase página 4) quedará un hueco vacío. Esto significa que el ladrillo 2 no es "amigo del 10" para el número 5 porque es demasiado pequeño. Deberá buscar un valor mayor. De igual forma, si hubiera escogido un ladrillo 8, la "oposición" mostraría varios puntos solapados, y se le explicaría que el ladrillo 8 no es "amigo del 10" para el 5 porque es demasiado grande.



Una vez explicado todo esto, coge un ladrillo y dáselo, pidiéndole que encuentre su correspondiente "amigo del 10". Cuando coja un ladrillo, podrá contar los puntos del borde superior, encajar los bordes dentados laterales, colocarlos enfrentados o colocar los puntos superiores unos frente a otros.
Los puntos superiores sirven de guía para que compruebe si el número correcto (el "amigo del 10") debería ser mayor o menor.

El ejercicio termina cuando no queden ladrillos sobre la mesa.



Este ejercicio también se puede hacer con ladrillos verdes (los "Amigos del cien") o azules (los "Amigos del mil").

¡Divertíos y recuerda reforzar cada acierto!

copyright newmore | www.newmore.dk

Construye casas

4-7 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

El objetivo de este ejercicio es construir números de dos dígitos, ayudando así a que los niños entiendan el sistema decimal. Podrán tocar, formar y descomponer un número de dos dígitos.

En este ejercicio necesitarás todos los ladrillos amarillos y algunos ladrillos verdes. Extiende los ladrillos con los números bocarriba.

El ejercicio consiste en construir casas que se componen de dos dígitos. Te recomendamos que empieces utilizando tan sólo los ladrillos verdes 10 y 20. Después, podrás incluir ladrillos verdes de mayor valor. ATENCIÓN: antes de realizar este ejercicio, se recomienda haber jugado previamente a "¿Quién es este?" y "Encuentra el pez" usando los ladrillos verdes.

Podrías, por ejemplo, pedir al niño o niña que construya la casa "24". Primero, deberá encontrar el ladrillo verde 20 y el ladrillo amarillo 4. Después, tendrá que apilar un ladrillo sobre otro dejando el más grande (el verde) debajo. Los ladrillos están diseñados de forma que es posible apilarlos usando el "botón conector".

Durante este ejercicio, el niño o niña tendrá que "descifrar" que el valor 24 es un 20 y un 4, y después encontrar el ladrillo verde correcto y el ladrillo amarillo correcto. La suma tendrá lugar de forma implícita al apilar los ladrillos. El número 24 se habrá convertido entonces en algo físico, dejando de ser un simple valor abstracto sobre papel. El niño o niña podrá observar y tocar los dos ladrillos, separándolos y volviendo a construir el número.

Con el tiempo, puedes añadir más ladrillos verdes (Decenas), ladrillos azules (Centenas), etc.

De esta forma, el niño o niña adquiere una buena comprensión de cómo se construyen y cómo se estructuran los números decimales.

¡A jugar!

copyright nowmore | www.nowmore.dk

Construye casas invertidas

5-8 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Con este ejercicio, los niños aprenderán la diferencia entre las unidades, las decenas y las centenas (1 – 10 – 100) para construir diferentes números.

En este ejercicio podrás utilizar cualquier cantidad de ladrillos de los colores que desees, pero asegúrate de que tienes como mínimo ladrillos de un dígito y ladrillos de dos dígitos. Se recomienda empezar con los ladrillos amarillos y algunos ladrillos verdes de valores pequeños.

Coloca los ladrillos bocabajo ("invertidos") sobre la mesa, para que el niño no pueda ver los dígitos de los ladrillos. Mézclalos para que no sigan ningún orden en concreto.

Ahora, el niño o niña tendrá que practicar y contar los puntos de los ladrillos para identificar ciertos números. También empezará a darse cuenta de que los puntos de conteo tienen distintas formas dependiendo del color de los ladrillos. Estas formas distintas representan las unidades (1-…), decenas (10-…), centenas (100-…) y millares (1000-…). Esta tabla de conversiones está impresa en uno de los frontales de la bolsa negra de algodón.

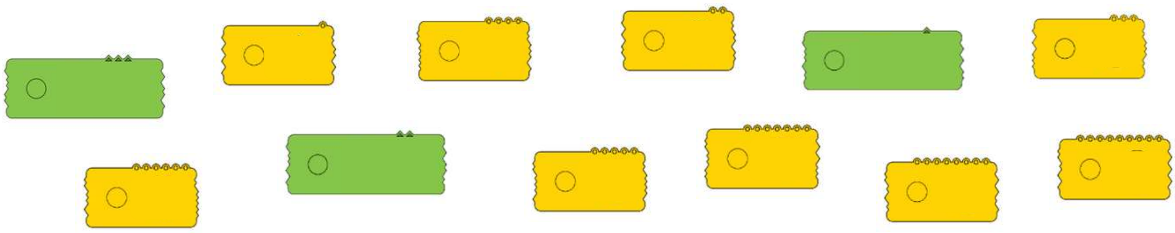
Puedes empezar, por ejemplo, pidiendo que construya un "47" (estaríamos en este caso asumiendo que tanto el ladrillo 40 como el ladrillo 7 están sobre la mesa).

Como los ladrillos están bocabajo, la única forma que tiene de encontrar los ladrillos será contando los puntos. También, para poder construir el número correcto tendrá que entender que cuatro puntos en un ladrillo verde no es lo mismo que cuatro puntos de un ladrillo amarillo.

Por eso, para poder construir una casa invertida que equivalga a 47, el niño o niña tendrá que encontrar un ladrillo verde con 4 puntos ("4 dieces") y un ladrillo amarillo con 7 puntos ("7 unos"). Cuando los encuentre, podrá darles la vuelta y apilarlos uno sobre otro. Una vez apilados, se verá el número 47.

Con el tiempo, se pueden añadir más ladrillos, por ejemplo, los ladrillos de las Centenas.

¡Divertíos!



copyright nowmore | www.nowmore.dk

Construye un animal

4-8 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Con este ejercicio, los niños aprenderán a sumar monedas

(igual que cuando contamos monedas en tiendas o supermercados).

Dependiendo de la edad del niño o niña, cogerás una buena mezcla de ladrillos de todos los colores.

Empieza pidiendo al niño o niña que construya un animal con algunos de esos ladrillos.

Podría, por ejemplo, construir un caballo eligiendo distintos ladrillos con números diferentes.

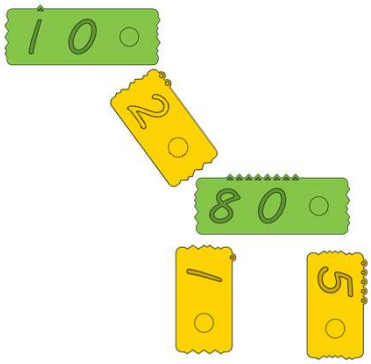
Podría pasar, por ejemplo, que el niño o niña elija: un ladrillo de 80 para el cuerpo del caballo; un ladrillo de 1, otro de 2 y otro de 5, que colocaría para ponerle las dos patas y el cuello; y un ladrillo de 10 para hacer la cabeza.

Ahora es el momento de preguntarle: "¿Cuánto pesa el caballo?".

El niño o niña deberá empezar a sumar los ladrillos, uno por uno, al igual que hacemos cuando contamos monedas en la caja del supermercado. Un ejemplo de cómo se podría hacer el recuento sería: "1 más 2 son 3 … más 5 son 8, … más 10 son 18, … más 80 son 98".

Con el tiempo, puedes intentar comprobar si tiene interiorizada la noción "amigos del 10" (o "amigos del cien", etc.; véase el ejercicio "Amigos del 10"). En concreto, si un animal se ha construido utilizando los ladrillos 8, 2, 4, 5, 6, 40, 60, 100 y 200, puedes comprobar si el niño o niña suma primero los "amigos" (véase el ejercicio "Amigos del 10"). Es decir, ¿suma primero el 40 y el 60 que hacen 100, o el 8 y el 2 que hacen 10, y así sucesivamente? ¿Ha desarrollado ya esta estrategia para sumar basada en los "amigos"?

¡A divertirse!



copyright newmore | www.newmore.dk

Construye un animal con amigos del diez

5-8 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio es una variante del ejercicio "Construye un animal". En este ejercicio, los animales deben construirse con "Amigos del diez" para que así los niños desarrollen la habilidad de reconocer los pares de números que, juntos, suman 10.

Para este ejercicio tendrás que elegir varios números que sean "Amigos del 10" y varios que sean "Amigos del cien" (véase el ejercicio "Amigos del 10").

Por ejemplo, puedes comenzar eligiendo: 2 y 8, 4 y 6, 30 y 70, y 50 y 50.

Después, ayuda al niño o niña a construir un animal utilizando los distintos pares de "amigos del diez" y "amigos del cien". Intentad construir un elefante o un caballo. Debéis usar todos los ladrillos seleccionados.

Una vez que el animal esté construido, es el momento de preguntar: "¿Cuánto pesa?". Y es aquí cuando el niño o niña tendrá que ir eligiendo los pares de amigos del diez para al final calcular la suma total de "amigos del diez" y "amigos del cien" que se han utilizado para construir el elefante. Es este ejemplo, el peso total del elefante sería 220.

Este ejercicio es muy útil para fomentar que el niño o niña desarrolle su propia estrategia para "agrupar" en "amigos del diez y del cien", que además le resultará muy útil en juegos como "Construye un animal de peso X".

¡Comencemos!

copyright newmore | www.newmore.dk

Construye un animal de peso X

5-8 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio es una variante del ejercicio "Construye un animal". En este caso, construiremos animales que equivalgan a un número específico (peso).

Elige una buena cantidad de ladrillos de distintos colores, dependiendo de la edad del niño o niña. Empieza el juego pidiéndole que construya un animal que pese, por ejemplo, 188.

Entonces, empezará a construir un animal (pongamos que es un caballo) eligiendo ladrillos de distintos números. El objetivo es que lo construya con ladrillos que sumen en total 188.

Vamos a imaginar que lo construye así: coloca un ladrillo de 80 para el cuerpo del caballo; después elige uno de 1, otro de 2 y otro de 5 para colocarlos en el lugar de las dos patas y el cuello. La cabeza será un ladrillo de 10.

Cuando lo sume todo, verá que los ladrillos solo suman 98. En ese caso, tendrá que construir un caballo más grande, o tendrá que cambiar algunos de los ladrillos por otros de mayor valor.

Podrá optar por coger un ladrillo de 50 para añadirlo al cuerpo. Podría también coger uno de 6 para la cola del caballo. Así, sumaría 154, pero seguiría sin ser suficiente.

Para conseguir que pese 188, tendrá que elegir varios ladrillos con valor total de 34 y añadirlos al caballo. Podrían colocarse como las patas del caballo, por ejemplo, pero esto será elección del niño o niña. No importa cómo lo construya siempre y cuando sume 188.

Con el tiempo, cuando el ejercicio se haya practicado lo suficiente, es posible que el niño o niña desarrolle otra estrategia. Esta estrategia sería: elegir primero los ladrillos que en total sumen la cantidad deseada (por ejemplo, 188), y a partir de ahí construir el animal. Así, por ejemplo, el niño o niña podría elegir 40 y 60 ("Amigos del 100" – véase el juego "Amigos del diez"), después 50, 30, 5 y finalmente 3.

Puedes ayudarle a "descubrir" esta estrategia limitando los ladrillos disponibles. Tendrías que seleccionar un número limitado de ladrillos "amigos del 10" y "amigos del 100" y, por supuesto, elegir pesos que se puedan construir fácilmente con dichos "amigos del 10" y "amigos del 100". Esta idea se explica más detalladamente en el ejercicio "Construye un animal con amigos del diez".

¡Disfrutad!

copyright newmore | www.newmore.dk

Cocer los números

7-9 años **+ 1 jugador** **15 -20 min**

Este juego les enseña que pueden, de forma colaborativa, juntar varios números de dos dígitos. ¡Aunque parezca increíble! Este juego reforzará la confianza en sí mismos y, al mismo tiempo, fomentará su curiosidad.

Para este ejercicio necesitarás todos los ladrillos amarillos y verdes. Coge también algunos ladrillos azules para más tarde, pero no los pongas aún sobre la mesa.

Cada jugador coge un ladrillo verde y otro amarillo y los apila, colocando el amarillo sobre el verde. Cada jugador dirá en voz alta qué número ha construido. Pongamos que los niños construyen los números 27, 36 y 19, respectivamente.

A continuación, el adulto explicará el siguiente paso: descubrir cuánto suman todos los números de la mesa en total. Generalmente, los niños se muestran incrédulos al realizar este ejercicio por primera vez.

Cada jugador debe separar su número y poner sus dos ladrillos en la bolsa (la "cazuela") para que se "cuezan", dando lugar a un número grande (la suma de todos los números: 27, 36 y 19).

El juego es muy sencillo. Por turnos, cada niño tendrá que sacar de la cazuela dos ladrillos del mismo color. Después tendrá que sumar los números que aparecen en esos dos ladrillos. Por ejemplo, si saca dos ladrillos amarillos con los números 6 y 7, sumarían en total 13.

Una vez realizado el cálculo, el niño formará el número 13 (véase el ejercicio "Construye casas"), lo dirá en voz alta y pondrá la respuesta (un ladrillo de 3 y un ladrillo de 10) en la cazuela. Así, los dos ladrillos amarillos (6 y 7) se han sustituido por uno amarillo y otro verde (3 y 10). De igual forma, si hubiera sacado dos ladrillos verdes, por ej. 20 y 30, estos se habrían sustituido por un ladrillo de 50.

Cuando ya no quedan dos ladrillos del mismo color en la cazuela, hay que sacarlos todos. Apílalos (colocando los más grandes en la parte inferior) y muestra a los participantes el número. Este número grande es la suma de todos los números que los niños tenían al principio.

(Continúa en la siguiente página).

copyright newmore | www.newmore.dk

Cocer los números

7-9 años **+ 1 jugador** **15 -20 min**

Este juego les enseña que pueden, de forma colaborativa, juntar varios números de dos dígitos. ¡Aunque parezca increíble! Este juego reforzará la confianza en sí mismos y, al mismo tiempo, fomentará su curiosidad.

Este ejercicio suele despertar el interés de los pequeños, ayudándoles a ganar autoconfianza y despertando su curiosidad. Se recomienda jugar muchas veces a este juego antes de avanzar al ejercicio “Rebanar los números”. Los ladrillos de color azul serán necesarios solamente en aquellos casos en los que la suma sea superior a 100.

Consulta el ejemplo ilustrado en la siguiente página.

¡A jugar!

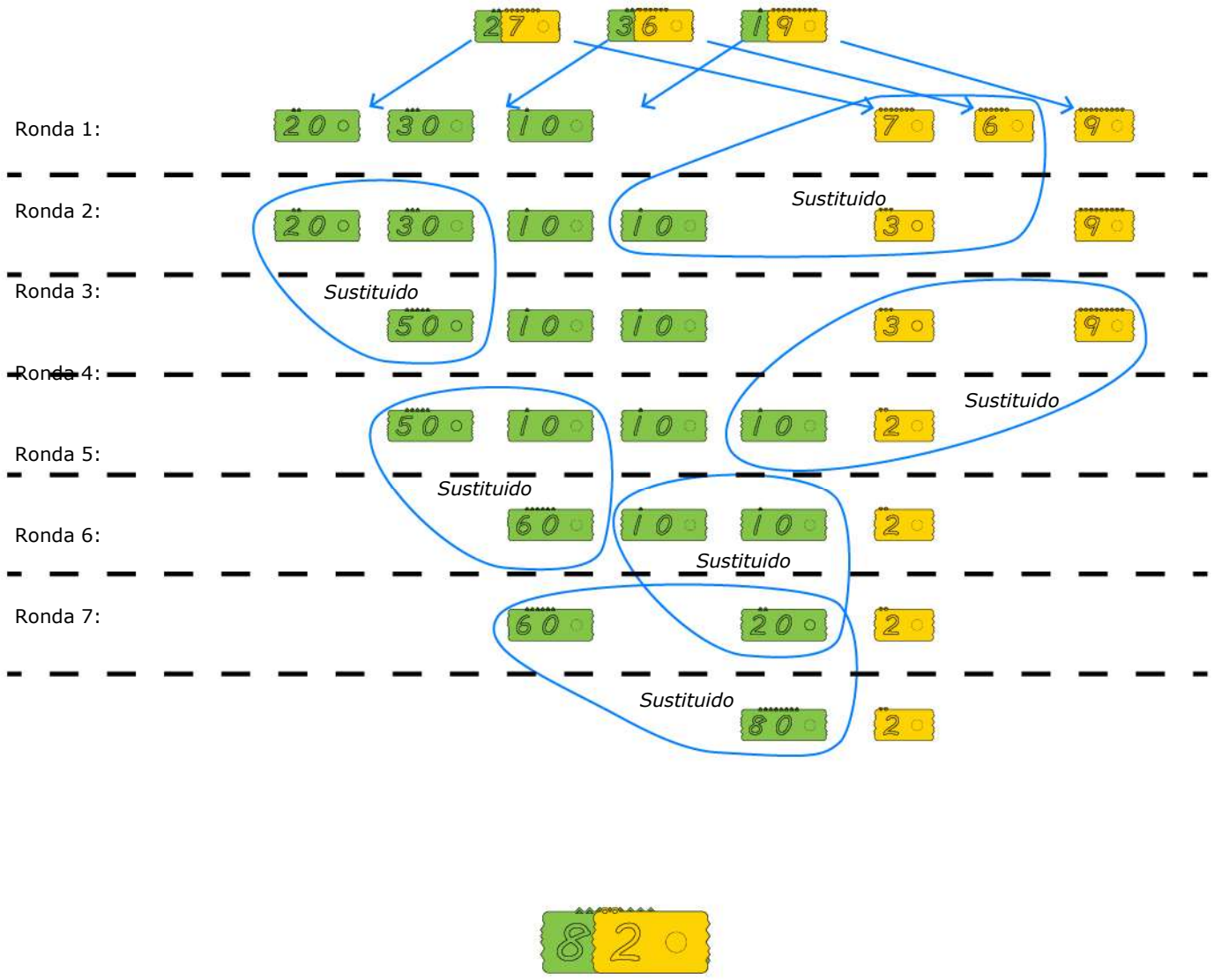
copyright newmore | www.newmore.dk

Cocer los números (ejemplo ilustrado)

7-9 años **+ 1 jugador** **15 -20 min**

La imagen inferior muestra un ejemplo de cómo se podría haber desarrollado el juego.

Al principio se construyen los tres números: 27, 36 y 19. Después, se separan en seis ladrillos, que se ponen dentro de la "cazuela". En la imagen inferior puedes ver cómo se podría desarrollar el juego.



Cuando ya no quedan dos ladrillos del mismo color, el juego se termina: hay que apilar el contenido de la cazuela, que "mágicamente" es la suma.

copyright newmore | www.newmore.dk

Rebanar los números

7-9 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio ayuda a practicar la suma de números con varios dígitos. Se recomienda jugar cuando los niños ya tengan interiorizado el ejercicio "Cocer los números".

Este ejercicio sirve para practicar la suma formando números y calculando la suma de estos números "rebanándolos" color por color, hasta que quede un ladrillo de cada color como máximo.

Este ejercicio supone un gran avance hacia la introducción del concepto "llevada", que sería mucho más difícil de entender si solo se realizan sumas escritas en papel usando un "1" para llevarse "10" o llevarse "100", etc.

Imaginemos que hemos construido dos números: el 89 y el 28. Tenemos dos ladrillos amarillos (9 y 8) y dos ladrillos verdes (80 y 20). Adoptaremos un enfoque parecido al del ejercicio "Cocer los números", pero más estructurado en este caso ya que trabajaremos con cada color por separado. El objetivo es conseguir que solo quede un ladrillo de cada color. Empezaremos cogiendo rebanadas "desde arriba" (primero los ladrillos amarillos, después los verdes, los azules, etc.).

```
      Llevada
      11
       89
      +28
      -----
      117
```

Al cortar la primera rebanada del 89 y el 28, sacaremos los dos ladrillos amarillos 9 y 8. Suman 17, por lo que quitaremos los ladrillos 8 y 9 y construiremos la suma: 17. Como estamos cortando la "rebanada" amarilla, echaremos el ladrillo amarillo 7 a la cazuela y pondremos el ladrillo verde 10 junto al resto de ladrillos: el ladrillo 80 y el 20. En realidad, el ladrillo verde 10 es la "llevada" de la suma de 9 y 8. Los niños podrán observar y tocar la "llevada". Ahora ya estaríamos listos para cortar la siguiente rebanada: la "rebanada verde".

Los niños tendrán que sumar los ladrillos de la rebanada verde usando cualquier estrategia, por ejemplo, dos ladrillos por vez. La respuesta será 110. Entonces, formarán dicho número y echarán el ladrillo 10 a la cazuela, ya que se trata en este caso de la "rebanada" verde.

Con esto, habríamos llegado a la última rebanada: la rebanada azul. Ya solo queda un ladrillo de cada color en la mesa. Es el momento de construir el número apilando los ladrillos 100, 10 y 7, que dan como resultado el número 117: la suma.

Consulta el ejemplo ilustrado en la siguiente página.

¡Pasadlo bien!

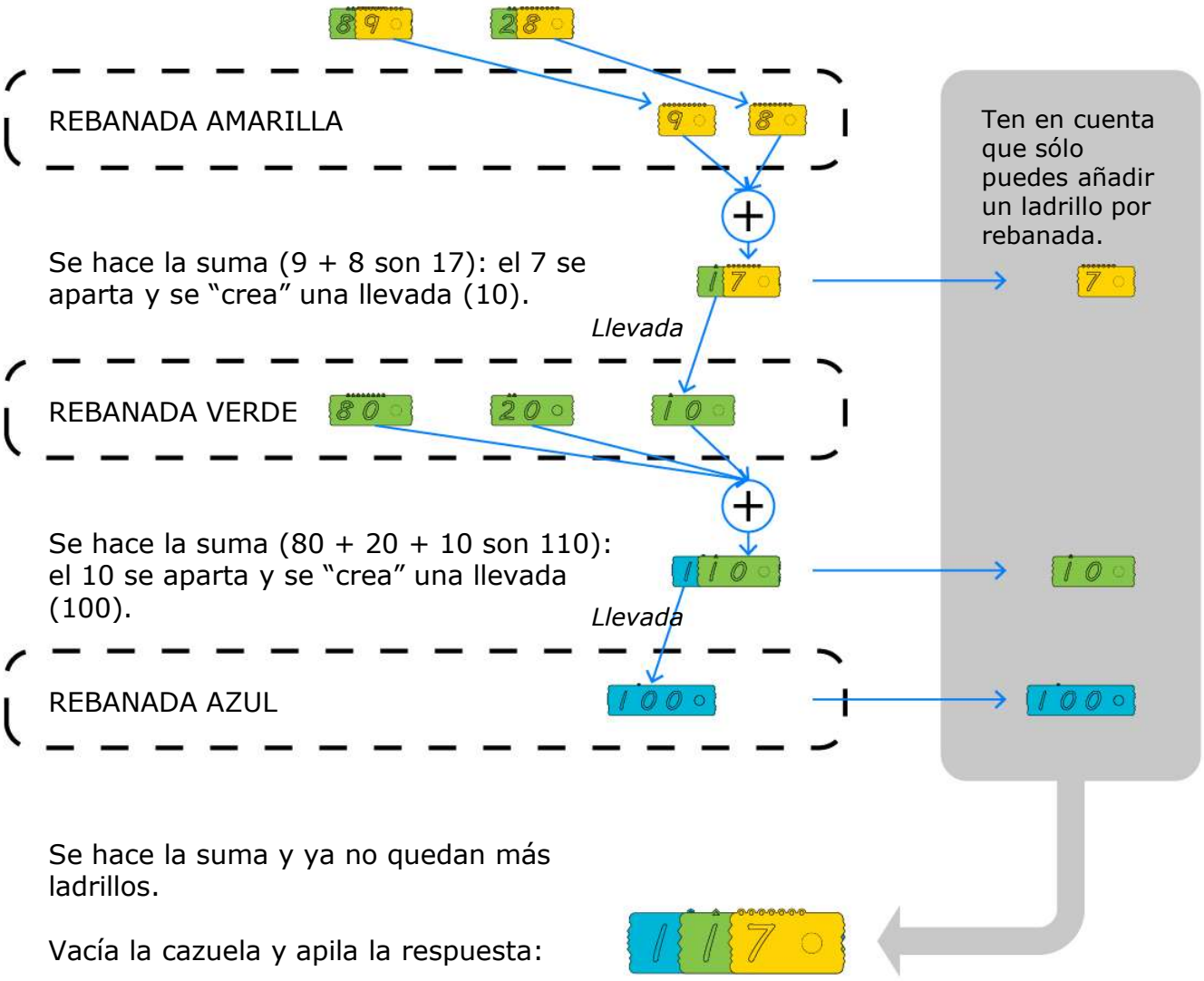
copyright newmore | www.newmore.dk

Rebanar los numeros (ejemplo ilustrado)

7-9 años **+ de 1 jugador** **5 -10 min**

En la imagen inferior se muestra cómo hacer la suma.

Comenzamos colocando dos números “en la mesa”.



Se hace la suma y ya no quedan más ladrillos.

Vacía la cazuela y apila la respuesta:

copyright newmore | www.newmore.dk

Sumas verticales

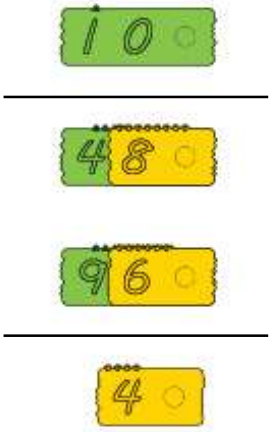
7-9 años **+ 1 jugador** **5 -10 min**

Este ejercicio se basa en la suma clásica. Es recomendable haber jugado previamente a los juegos "Cocer los números" y "Rebanar los números".

Este ejercicio tiene por objetivo practicar la suma clásica. Te recomendamos que utilices todos los ladrillos disponibles. Puedes pedir al niño o niña que sume cualquier número, por ejemplo, que haga la suma de 48 y 96. Primero, utiliza los ladrillos disponibles para construir los números: apila un ladrillo de 8 sobre uno de 40, y un ladrillo de 6 sobre uno de 90.

Colócalos en la mesa igual que si tuvieras que hacer la suma sobre papel.

Como si fuera una suma sobre papel, empieza por sumar los números de un solo dígito 8 y 6. El resultado es 14. Busca un ladrillo amarillo 4 y un ladrillo verde 10. Igual que en una suma vertical tradicional, coloca el ladrillo amarillo 4 debajo de los números 48 y 96, y sitúa el ladrillo verde 10 sobre ellos para mostrar la llevada.



Ahora pasaríamos a sumar los números de dos dígitos. En este caso, el niño tendrá que sumar el ladrillo de 40, el de 90 y el de 10, que es la llevada de las cifras de un dígito. La suma da 140, y el niño o niña tendrá que encontrar un ladrillo azul de 100 y un ladrillo verde de 40.

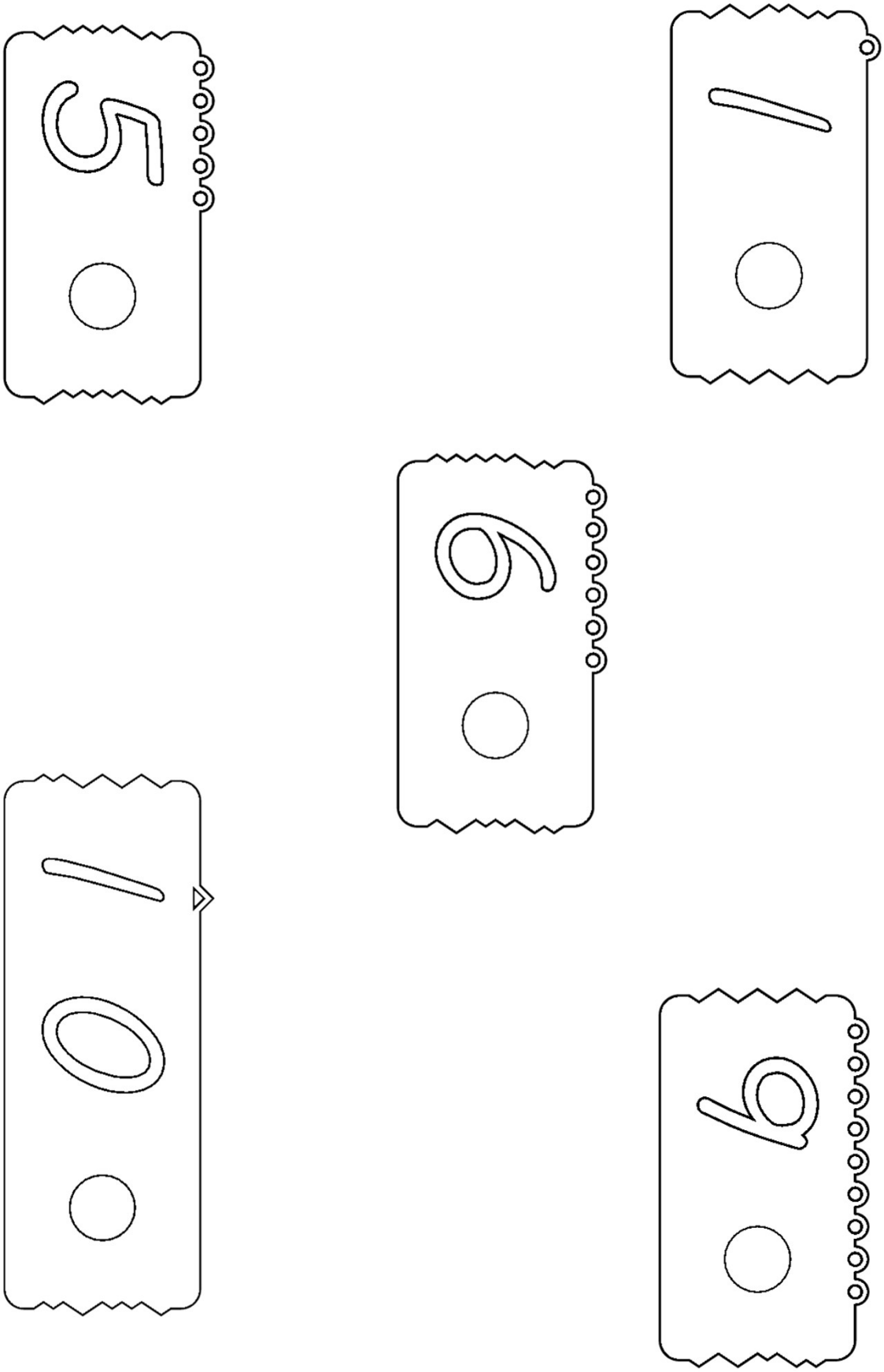
Al colocar el ladrillo de 40 bajo los números 48 y 96, podrá construir 44 como resultado de apilar el ladrillo amarillo 4 sobre el ladrillo verde 40. El ladrillo de 100 se coloca arriba como llevada (en la imagen se muestra como 110). Por último, hay que añadir las centenas. En este caso solo hay un ladrillo de 100 de llevada. Ahora, el niño podrá formar el número 144.

Este ejercicio es uno de los últimos pasos antes de hacer las sumas en papel.

¡A jugar!

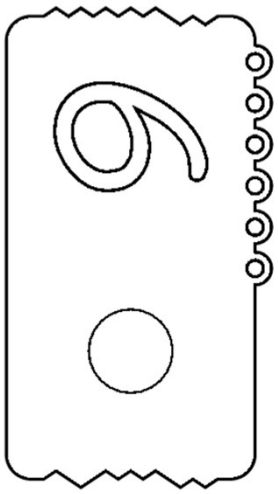
copyright newmore | www.newmore.dk

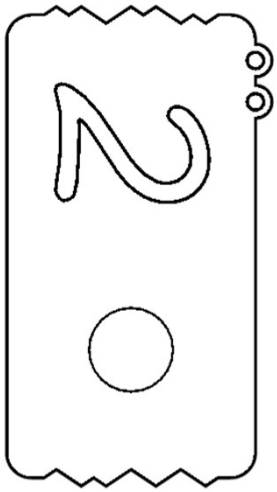
Cartón de bingo

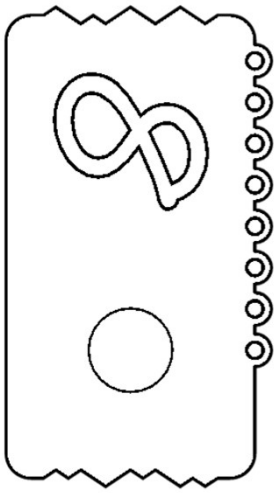


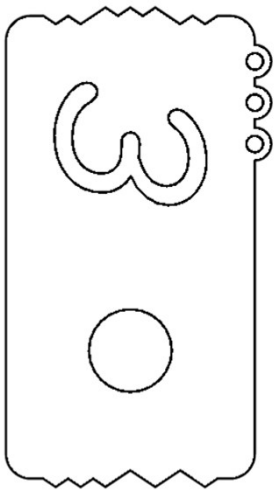
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

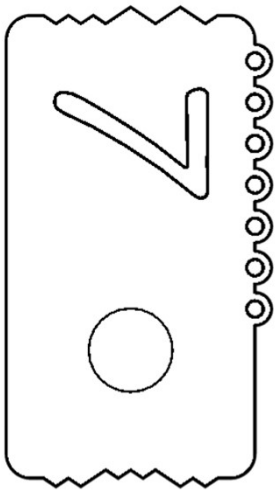
Cartón de bingo





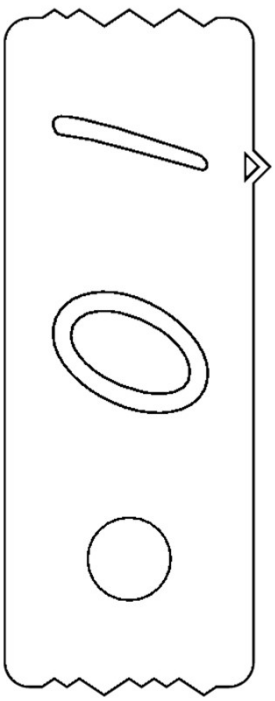


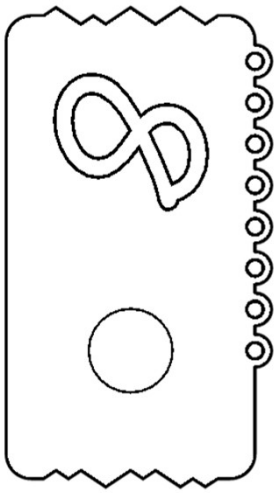


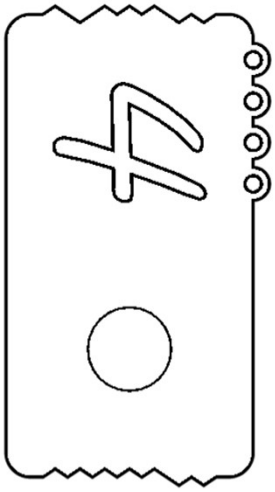


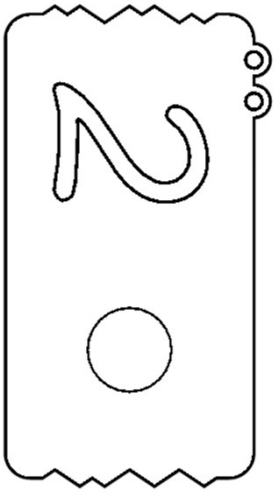
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

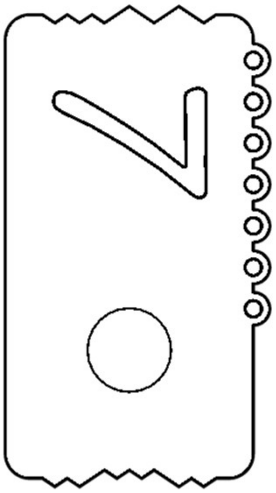
Cartón de bingo



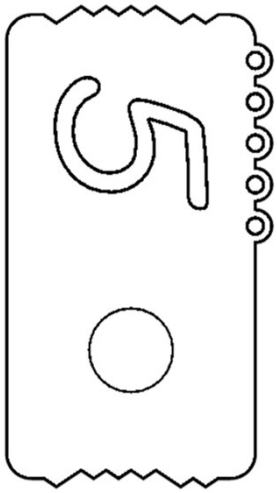


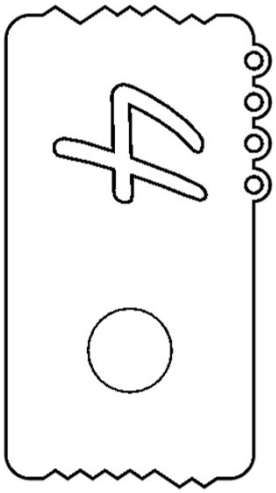


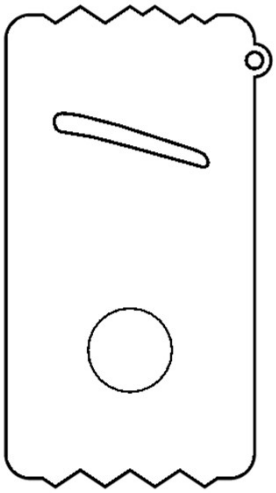


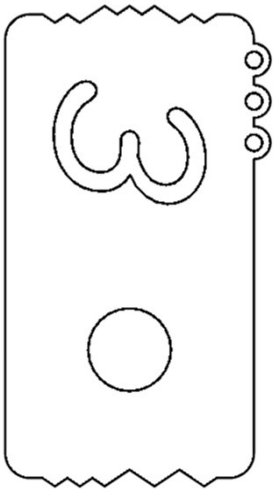


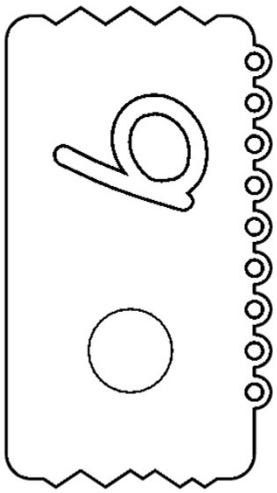
Cartón de bingo





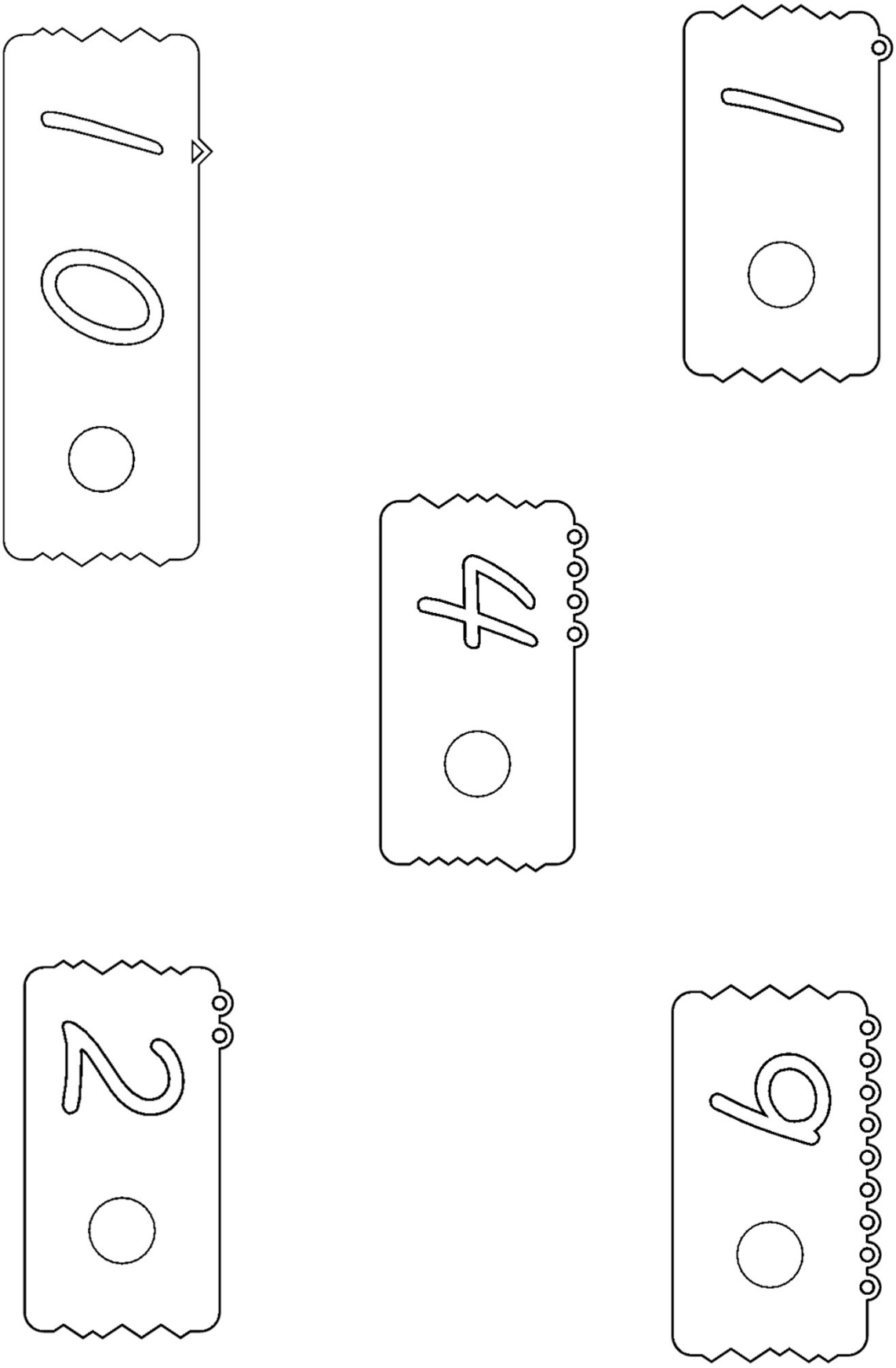






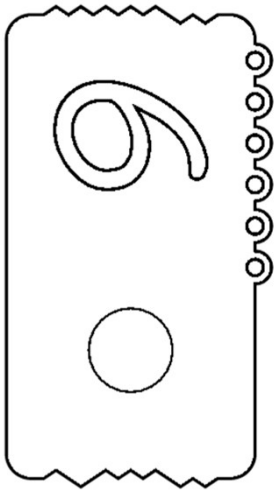
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

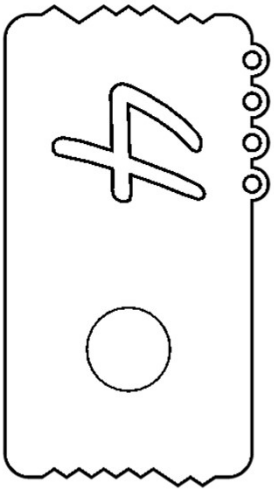
Cartón de bingo

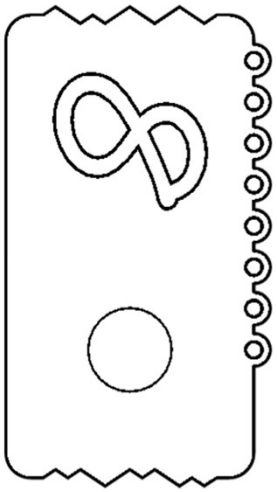


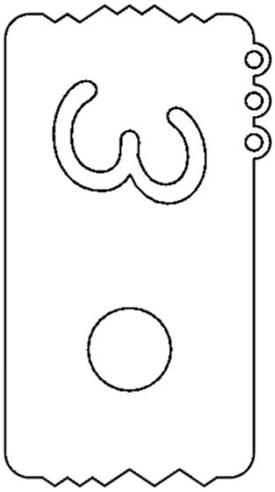
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

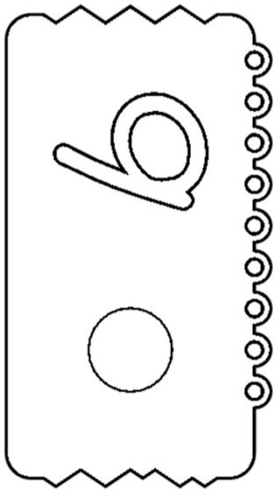
Cartón de bingo





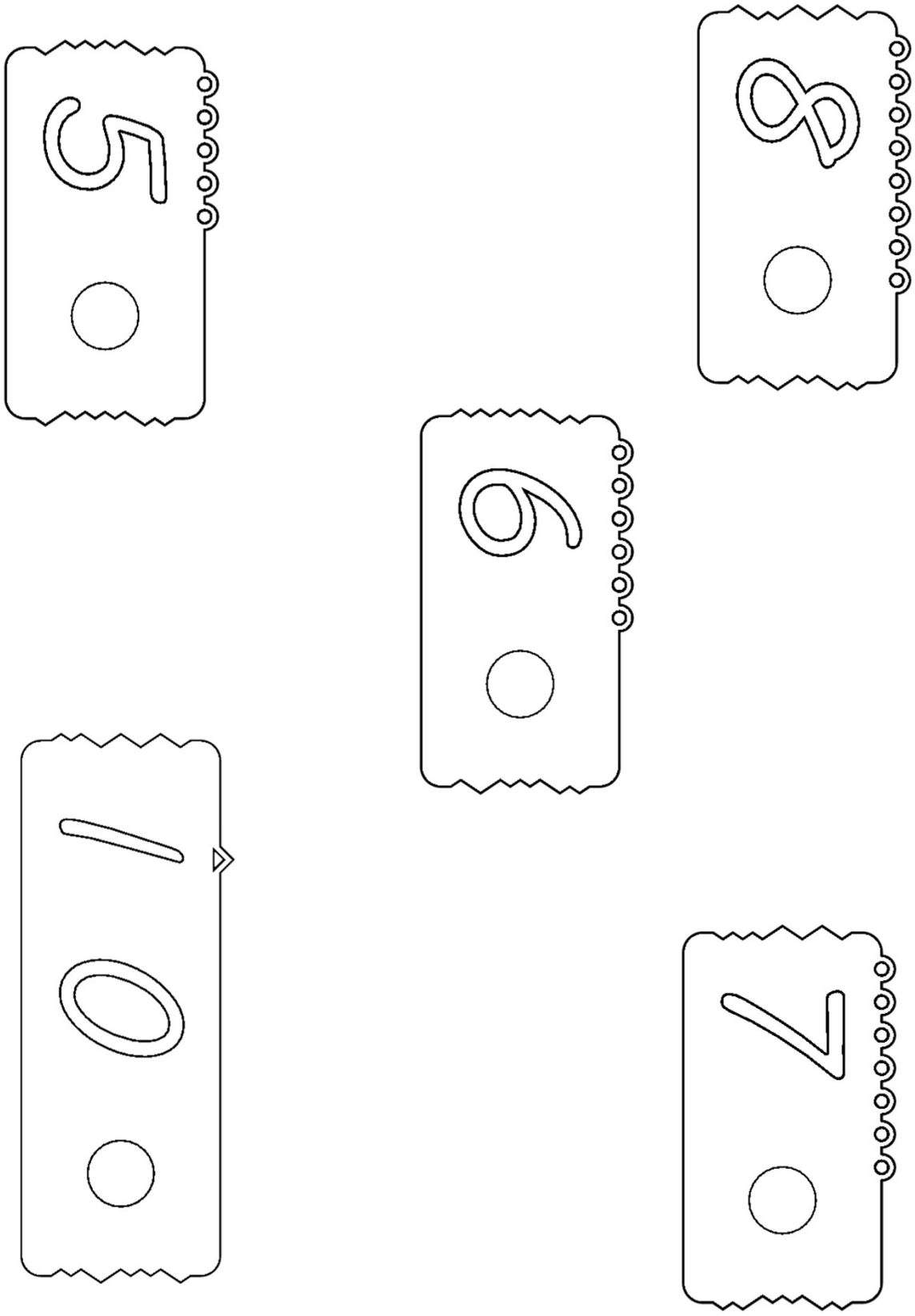






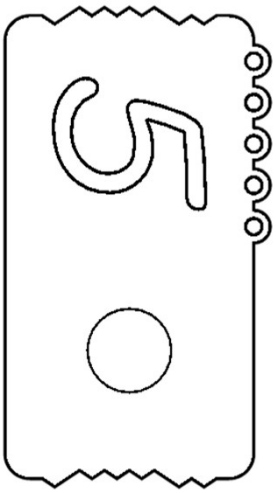
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

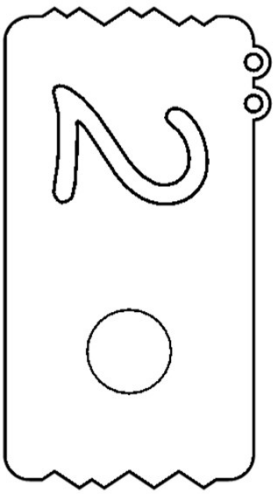
Cartón de bingo

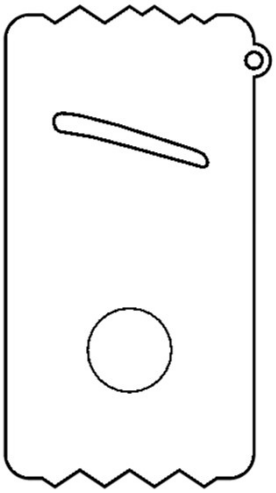


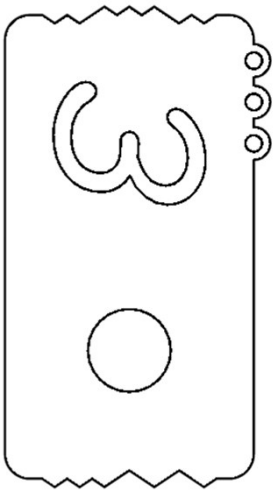
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

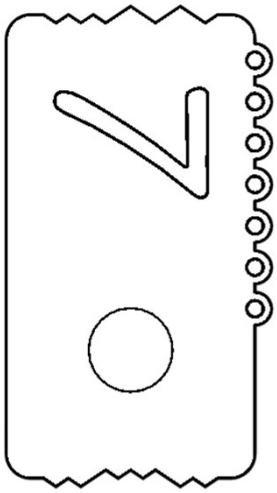
Cartón de bingo





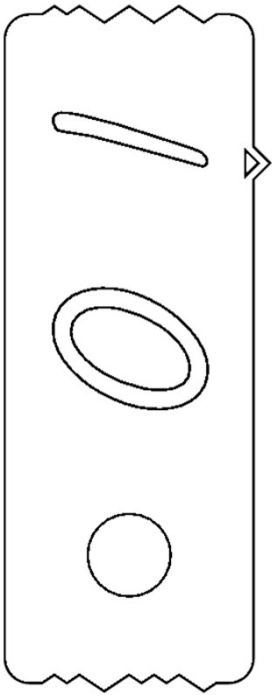


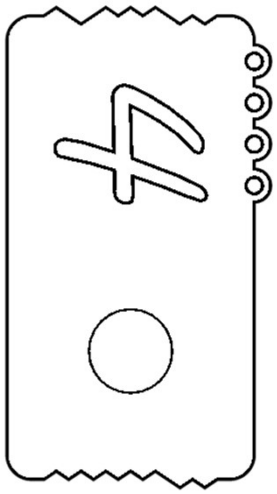


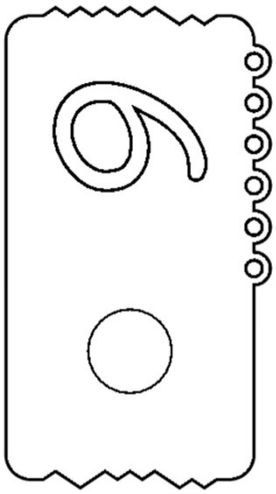


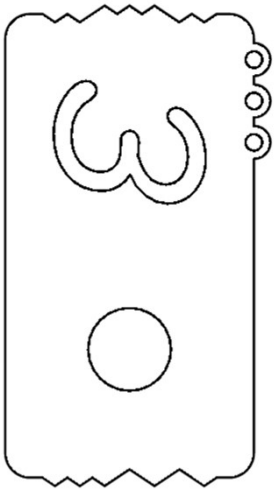
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

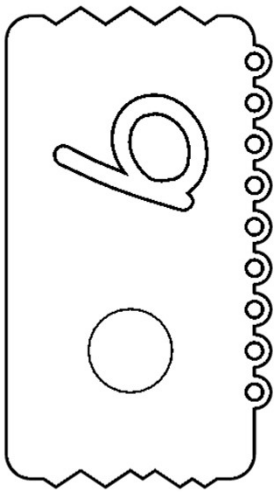
Cartón de bingo





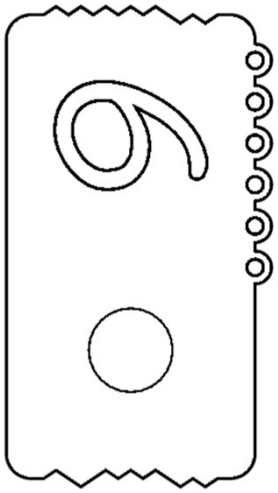


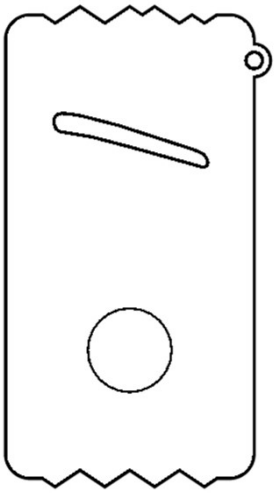


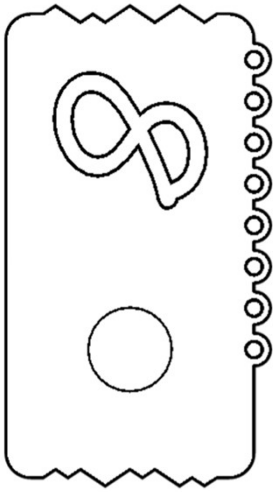


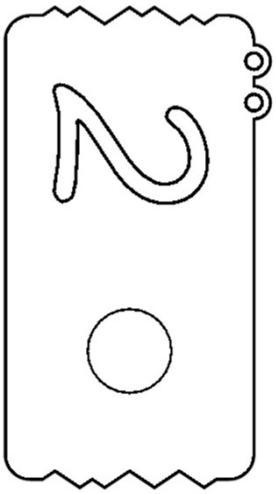
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

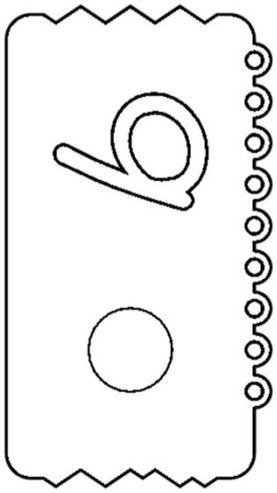
Cartón de bingo





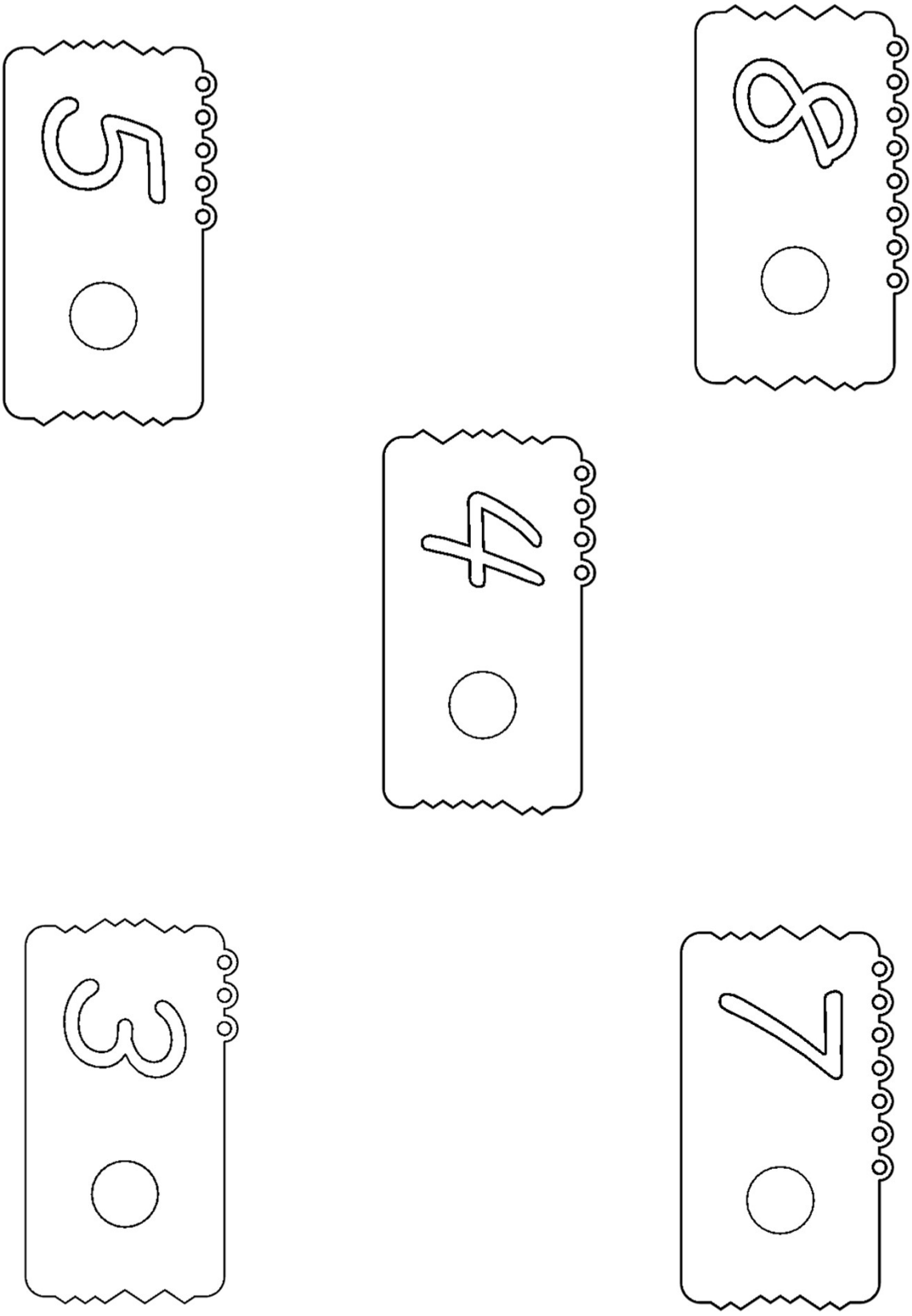






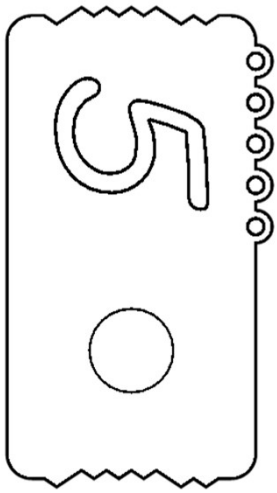
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

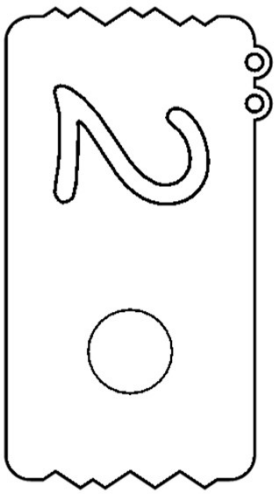
Cartón de bingo

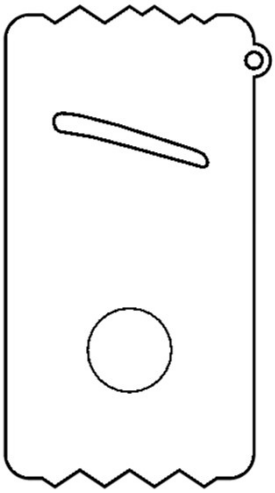


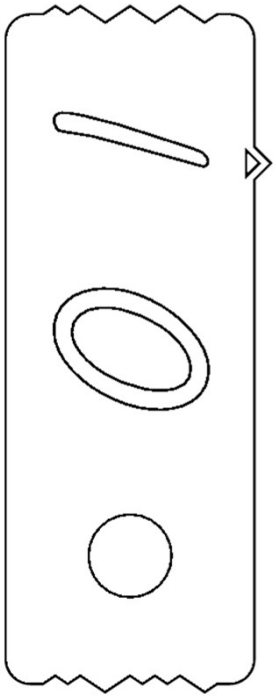
Copyright de Newméro - www.newmero.dk

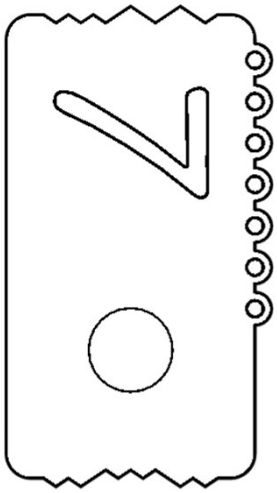
Cartón de bingo











Copyright de Newméro - www.newmero.dk

www.newmero.dk

ASTM INTERNATIONAL

0-3 WARNING

FSC

BPAFREE

CE