








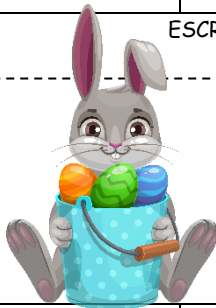


CACERÍA DE PASCUAS












<p>Un número entre 270 y 290.</p> 	<p>Un número que tiene 7 centenas.</p> 	<p>Un número par.</p> 
<p>Un número impar.</p> 	<p>Un número mayor que 726.</p> 	<p>Un número entre 860 y 880.</p> 
<p>Un número que tiene 3 decenas.</p> 	<p>Un número entre 130 y 160.</p> 	<p>Un número menor a 2 centenas.</p> 

ESCRIBE TU NÚMERO DEBAJO DE LA PISTA..



CACERÍA DE PASCUAS

<p>Un número entre 270 y 290.</p> 	<p>Un número que tiene 7 centenas.</p> 	<p>Un número par.</p> 
<p>Un número impar.</p> 	<p>Un número mayor que 726.</p> 	<p>Un número entre 860 y 880.</p> 
<p>Un número que tiene 3 decenas.</p> 	<p>Un número entre 130 y 160.</p> 	<p>Un número menor a 2 centenas.</p> 



CACERÍA DE PASCUAS V1

Un divertido juego de dados para desarrollar y practicar una variedad de habilidades numéricas, desde comprender el valor posicional hasta los números pares e impares. Se puede jugar con cualquier número de jugadores o equipos de jugadores trabajando juntos. El objetivo del juego es ser la primera persona / equipo en completar la búsqueda del tesoro y combinar todas las propiedades.

El juego también se puede jugar al aire libre, sin dados, utilizando los números de búsqueda del tesoro para el exterior y escondiendo las cartas alrededor de un área exterior. El primer jugador / equipo en encontrar todas las propiedades es el ganador.

Edad: 2do grado +

Número de jugadores: 2+

Aprendizaje: mayor que, menor que, entre, pares e impares, números de 3 dígitos.

Necesitarás:

- Cada jugador necesitará un lápiz y su propio tablero de búsqueda del tesoro.
- 3 dados
- Un lápiz para cada jugador

Instrucciones (juego de dados):

- Cada jugador tiene su turno para lanzar 3 dados.
- Cuando un jugador ha tirado los dados, puede reorganizar los dígitos para intentar hacer un número que coincida con una de las propiedades de su tablero. Ejemplo: si sacan 3, 5 y 1, podrían sumar 315 y hacer un número entre 310 y 330. También podrían sumar 153 para hacer un número que tiene 5 decenas. También podrían usar 153 para hacer un número impar.
- Los jugadores escriben el número que han hecho en su tablero de búsqueda del tesoro solo si coinciden con la propiedad correcta.
- El siguiente jugador lanza los 3 dados y el juego continúa de esta manera.



- Si un jugador no puede igualar ninguna propiedad con la tirada de dados (o si se equivoca en la propiedad), el juego pasa al siguiente jugador.
- El primer jugador en completar toda su cuadrícula de búsqueda del tesoro con números es el ganador.

Ejemplo de juego

- El capitán lanza los dados y obtiene 2, 6 y un 3. Hace el número 623 y dice que ha hecho un número mayor que 610. Está en lo correcto, así que puede escribir 623 en su tablero de búsqueda del tesoro debajo de la propiedad. .
- Newton lanza los dados y obtiene un 3, 5 y un 2. Hace el número 352 que dice que tiene 5 decenas. Tiene razón, por lo que escribe el número en su pizarra debajo de la propiedad.
- Flame saca un 2, 4 y un 6. Ella hace el número 426 y dice que ha hecho un número impar. Flame está mal, por lo que no puede escribir un número este turno.

Variaciones (juego exterior)

- Este juego funciona bien sacando a un grupo de niños afuera y escondiendo números alrededor del área (ver 'Números de búsqueda del tesoro para afuera'. Los niños registran el número que han encontrado al lado de la propiedad. El primer jugador en recolectar todas las propiedades es el ganador. ¡Cada número solo se puede usar una vez para cualquier propiedad!



CACERÍA DE PASCUAS

NÚMEROS PARA JUGAR AFUERA

315

427

169

444

634

253

132

326

542

437

190

651

