

Simón dice rollo

Simón Dice se hace grande con este juego de aprendizaje fácil de hacer que toda la familia puede disfrutar. Estas piezas de juego de gran tamaño se suman al drama y la diversión del juego.



Cómo jugar la carrera

PASO 1



Determinar las líneas de inicio y final.

PASO 2



Jugador 1: lance el dado

PASO 3



Árbitro: corra hacia el dado. Cuente en voz alta el número de puntos en la parte superior del dado. Muestre a los jugadores la Tarjeta de Número que coincida (1- 6).

PASO 4



Árbitro: muestre la tarjeta superior en la pila de Cartas de Acción al jugador. Diga "Simón Dice," y lea el número y la acción. Si el jugador "actúa" antes de que el árbitro diga "Simón Dice", el jugador tiene que retroceder un paso.

PASO 5



El trabajo del árbitro ahora es recuperar el dado y dárselo al siguiente jugador.

PASO 6

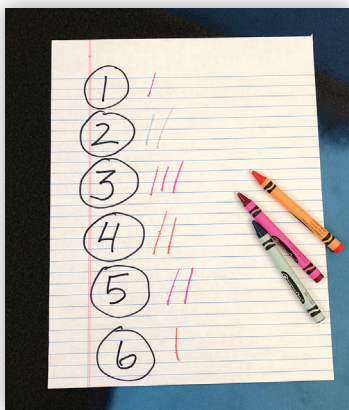


Repetir hasta que un jugador llegue a la línea de meta.

Simón dice rollo

Una persona es el árbitro. El árbitro más dos jugadores hacen del juego una carrera.

Usa el dado para determinar cuántos pasos dará el jugador.



Un jugador más el árbitro también pueden divertirse jugando. Es una excelente manera de hacer un poco de ejercicio y aprender sobre matemáticas. En este caso, mantenga la puntuación de cuántas veces sale cada número en la parte superior.

Haga clic aquí para ver la lista de verificación de preparación para kindergarten.



better beginnings
EVERY CHILD DESERVES OUR BEST

Instrucciones para hacer el juego. ▶▶▶

Haga clic aquí para visitar nuestra Biblioteca de Recursos. Encontrará actividades y consejos para ayudarlo a preparar a su niño para la vida.

ARBetterBeginnings.com • 1-800-445-3316



Simón dice rollo



Como hacer el juego.

Necesitarás:

- 1 caja de pañuelos vacía
- Cinta adhesiva transparente
- Marcador negro o crayón oscuro
- Papel resistente para envolver la caja
- Papel para número y tarjetas de acción

Tarjetas de Números y Tarjetas de Acción

Utilice cualquier papel que tenga disponible en el hogar – la parte posterior de los sobres de correo no deseado, las bolsas y los platos de papel individuales funcionan bien.

Escriba números del 1 al 6 en hojas de papel individuales tan grandes como su papel lo permita.

Diviértase con su niño mientras hacen las tarjetas de acción. Use su imaginación para inventar acciones divertidas. A los niños les gustaría agregar dibujos a estas tarjetas.



Cómo Hacer Tu Gran Dado



Cubra el agujero de una caja de pañuelos vacía y envuélvalo como un regalo con papel resistente, como una bolsa de la compra de papel.



Use un marcador negro o un crayón oscuro para añadir los puntos como se muestra a continuación. Consejo: Comience con seis puntos en uno de los lados más largos de la caja.



¿Qué se aprende de jugar este juego?

Los niños practican contando mientras juegan. Los jugadores aprenden a reconocer los numerales y grupos de objetos (los puntos). Todas estas son habilidades importantes para el jardín de infancia.

¿Qué se aprende de hacer las piezas del juego?

Los niños aprenden palabras nuevas como pips. Pips son los puntos en los dados y en las piezas

de domino. También aprenden a hacer juguetes a partir de artículos del hogar.

Amplía la experiencia

Para niños pequeños: Hablen sobre figuras geométricas. La caja de pañuelos no es cuadrada como los dados. Hablen sobre figuras geométricas que ruedan.

Para preescolares: Mida la caja. Mida otras cosas dentro de la casa.

Para niños mayores: Trabajen juntos para crear nuevas tarjetas de acción o reglas del juego.



better beginnings

EVERY CHILD DESERVES OUR BEST

Haga clic aquí para visitar nuestra Biblioteca de Recursos. Encontrará actividades y consejos para ayudarlo a preparar a su niño para la vida.

ARBetterBeginnings.com • 1-800-445-3316