

Juego educativo para 2 o 6 jugadores

3 EN MATCH

Juego de Atención y Memoria

"para jugadores a partir de los 5 años en adelante"



INSTRUCCIONES

MATCH

Juego de Atención y Memoria

¿DE QUE SE TRATA EL JUEGO?

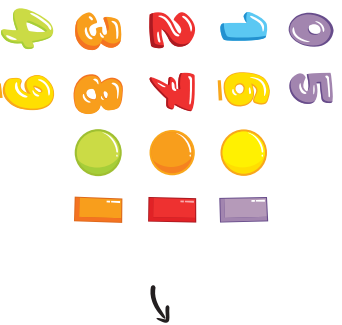
Encuentra los Números y Formas es un juego educativo, que tiene 31 tarjetas con los números del 1 al 9 y una variedad de coloridas figuras geométricas.

Cada 2 fichas, hoy siempre uno y sólo un símbolo que le corresponde. Cuando los niños tratan de hacer la correspondencia buscando las similitudes entre los símbolos dibujados en las tarjetas aprenderán sobre números y formas que son el pilar de las Matemáticas. Prepárense para descubrirlos.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de este juego es ser siempre el jugador más rápido en descubrir el símbolo que se repite en las dos tarjetas y decirlo en voz alta. Luego se acumularán las tarjetas usadas en un pilón.

SIMBOLOS



REGLAS GENERALES

Puede ser de ayuda practicar algunos veces antes de iniciar el juego para asegurarse de que todos los integrantes comprendan las reglas. El jugador que gane más monedas durante la partida es el campeón.

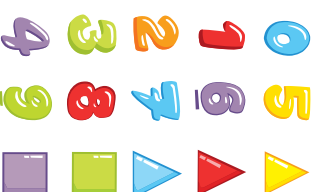
El jugador que diga en voz alta el símbolo que se repite en ambas tarjetas gana la partida. En caso de empate, el jugador que haya puesto primero la tarjeta en su pilón es el ganador.

PARA JUGADORES MAS AVANZADOS

Cuando el jugador encuentra los símbolos que se repiten en las dos tarjetas también puede:

- a- Identificar los números como pares o impares.
- b- Decir el doble del número que sacó.
- c- Contar para atrás los números desde el que sacó hasta el cero.
- d- Contar hacia adelante los números desde el que sacó hasta llegar al diez.
- e- Encontrar un objeto que tenga la misma forma de la figura que se repitió en las dos tarjetas.
- f- Identificar y decir el número de lados que tiene la figura geométrica que se repitió en las dos tarjetas.
- g- Decir el color o el número de dicha figura.

SIMBOLOS



JUEGO N°2 LA TORRE

LA TORRE

- 1- Mezclar las tarjetas y repartir una tarjeta boca abajo para cada uno de los jugadores. El resto del pilón se pondrá en el medio de la mesa boca arriba.
- 2- Cada jugador dará vuelta su tarjeta y tratará de ver si un símbolo de su tarjeta coincide con el símbolo de la tarjeta que está en el pilón del centro de la mesa.



REGLAS GENERALES

Puede ser de ayuda practicar algunos veces antes de iniciar el juego para asegurarse de que todos los integrantes comprendan las reglas. El jugador que gane más monedas durante la partida es el campeón.

El jugador que diga en voz alta el símbolo que se repite en ambas tarjetas gana la partida. En caso de empate, el jugador que haya puesto primero la tarjeta en su pilón es el ganador.

JUEGO N°1 LOS MELUZOS

LOS MELUZOS

- a- Poner todas las tarjetas boca abajo en una pila.
- b- Cada jugador, en su turno, saca dos tarjetas y las pone sobre la



JUEGO N°3 EL POZO

EL POZO

- 6- El ganador del juego es el que primero se queda sin tarjetas en su pilón personal.



- 3- Si hay coincidencia entre la tarjeta del pilón del centro y su tarjeta deberá decir en voz alta el símbolo que coincide, por ejemplo: ¡Rectángulo rojo!
- 4- Luego toma la tarjeta del pilón del centro y la pone sobre su tarjeta boca arriba. De esta manera empezará a formar su propio pilón.
- 5- La tarjeta de arriba en su propio pilón será con la que jugará en adelante, tratando de encontrar otro símbolo igual al que aparece en la nueva tarjeta del pilón del centro.
- 6- Este proceso se repetirá cada vez que haya una tarjeta nueva en el pilón del centro.
- 7- El juego termina cuando no quedan más tarjetas en el pilón del centro.
- 8- El ganador es el que haya juntado más tarjetas en su pilón personal.

