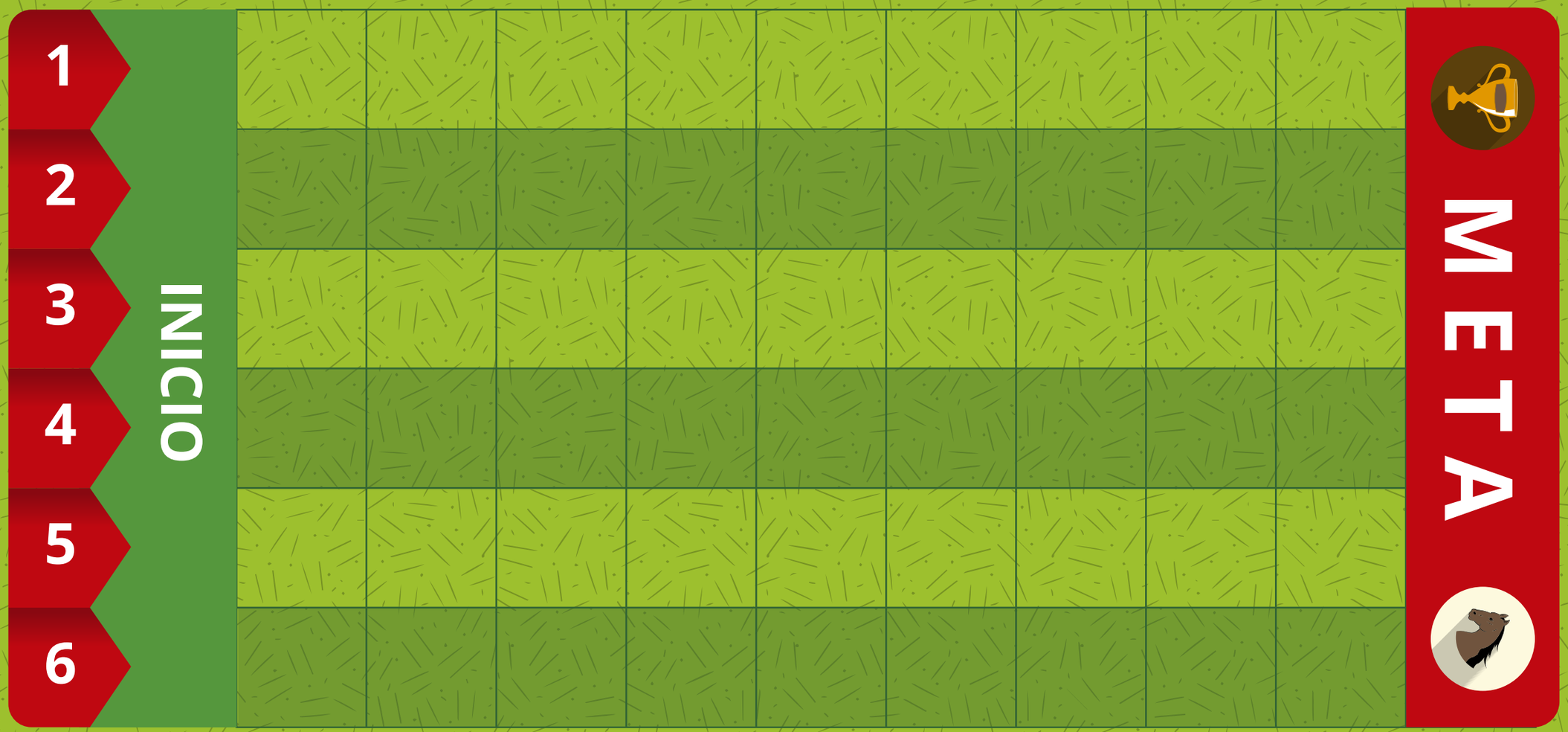
Carrera de caballos

Este juego está diseñado para trabajar en el aula sucesos que dependen del azar, poniendo a prueba las creencias que a menudo los niños tienen del mismo. Como por ejemplo, que el número que escogieron fue el 7 porque es su número de la suerte.
Para jugar se necesita un tablero como el que acá se incluye, seis fichas de parqués, que representan los caballos y un dado. Para iniciar, cada jugador selecciona un número del 1 al 6 y ubica su caballo en el carril con ese número. Cada vez que se lanza el dado y sale un número, el caballo correspondiente avanza una casilla. Al final gana la carrera el caballo que haya avanzado 10 casillas.

VARIACIONES DEL JUEGO:
Un nivel más avanzado del juego consiste en utilizar 12 fichas de parques y 2 dados. Al igual que antes, se asigna a cada ficha un número del 1 al 12. Se lanzan los dados y la suma del valor que caiga en ambos indica el caballo que se mueve una casilla. Al final gana la carrera el caballo que haya avanzado 10 casillas. Para reflexionar: ¿qué número escogerías si quieres ganar?, ¿por qué?. Realiza algunas predicciones sobre quién podrá ser el ganador, juega algunas partidas y revisa si tu predicción es acertada o debe ser modificada.



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

INICIO

META

Alianza Educativa
COLEGIOS PIONEROS

todos a aprender 2.0
PROGRAMA PARA LA EXCELENCIA DOCENTE Y ACADÉMICA

MINEDUCACIÓN

TODOS POR UN NUEVO PAÍS
PAZ EQUIDAD EDUCACIÓN