

# Go Fish con un giro matemático

¡Haga que el aprendizaje sea divertido con un juego de cartas de habilidades matemáticas! Si su hijo sabe jugar Go Fish, él puede hacer esta actividad. Esta versión educativa de Go Fish le enseña a los niños como sumar y restar.

## Artículos necesarios

- La baraja de cartas de Waterford o cualquier baraja de cartas con números del 1 al 10. Si usa una baraja que no sea Waterford, elimine las cartas con letras porque eso puede generar confusión.
- Por lo menos 2 jugadores que conozcan los números del 1-10.

## Instrucciones

### GO FISH

Para jugar *Go Fish con un giro matemático*, deben saber primero cómo jugar *Go Fish*. Si ya saben cómo jugar, saltense a *Go Fish con un giro matemático*.

**Objetivo:** Reunir pares de tarjetas que coincidan, tales como dos 4, dos 9, etc. (Tener dos espadas o el mismo de cualquier otro carácter no cuenta. Para este juego, solo los números cuentan).

**Cómo jugar:** Se le dan a cada jugador 5 cartas. Las cartas restantes se colocan boca abajo en pila. Cada jugador toma un turno pidiendo a otro jugador una carta que él tiene en la mano. (La meta es obtener parejas, así que si tiene un 4 en la mano, usted le diría a sus oponentes, “¿Tienes un 4?”).

Si el jugador tiene la carta, debe entregarla. Luego, el que pregunta coloca el par correspondiente boca arriba frente a él y toma otro turno.

Si el jugador al que se le pregunta no la tiene, responde, “Go Fish,” y el jugador quien pidió la carta debe sacar una carta de la pila y se acaba su turno. Continúe jugando hasta que todas las cartas coincidan.



### GO FISH CON UN GIRO MATEMÁTICO

**Objetivo:** Reunir pares que difieren por cierto número. Por ejemplo, si escoge números que difieren por uno, entonces un 2 y un 3 ahora son un par porque  $2 + 1 = 3$ .

**Cómo jugar:** Escoja el número por el cual usted desea que difieran sus pares. Siga las instrucciones para *Go Fish*, pero en lugar de que cada jugador le pida a su oponente una carta que coincida con la que tiene en la mano, él pedirá una que difiera por el número seleccionado. (Por ejemplo, si usted escogió números que difieren por dos, entonces un 2 y un 4 ahora son un par porque  $2 + 2 = 4$ ). Continúen hasta que ya no se puedan hacer pares.

Esta es una gran manera de practicar las matemáticas y poder divertirse juntos. ¡Pueden tener muchas variaciones con este juego divertido y simple!