¡Tocado, encontrado!
Números y cantidades

Un juego didáctico monstruosamente divertido para 1 - 4 niños de 5 a 8 años.

Autores: Oliver Hoyer, Heinz Meister
Ilustraciones: Mirco Brüchler
Duración de una partida: 10 - 15 minutos

Queridos padres, pedagogos y terapeutas:

Con « ¡Tocado, encontrado! Números y cantidades», ustedes pueden familiarizar a sus hijos y alumnos con importantes contenidos de la enseñanza primaria o intervenir como refuerzo en los déficits de aprendizaje, y hacerlo de una manera lúdica.
Los números son signos abstractos. Detrás de cada número abstracto se esconde una cantidad concreta de objetos. Por desgracia, los niños tienen cada vez menos contacto en la vida cotidiana con cantidades y números, lo cual dificulta claramente el proceso de aprendizaje.

Éste es el punto de partida de «¡Tocado, encontrado! Números y cantidades». A pesar de que la clasificación de cantidades y de números es una determinación puramente cognitiva, desde el punto de vista de la terapia educativa ha quedado demostrado que el éxito en el aprendizaje es mayor cuantos más sentidos intervienen en el proceso de aprendizaje. Por este motivo se ha incluido en el juego la actividad de palpar objetos y se ha ampliado la asignación de las cantidades a los signos numéricos. Para comenzar resulta perfecta la variante cooperativa del juego en la que los jugadores pueden familiarizarse con el contenido, jugando. En todas las variantes del juego se ha tenido en cuenta que no resulte necesario conocer todos los números del 0 al 10 para poder jugar.

Se ha demostrado en la práctica que los números pueden aprenderse con mayor facilidad cuando son descompuestos en la unidad más pequeña, el uno. Con ello se mantiene por más tiempo la motivación del jugador, lo cual, a su vez, conduce al mayor éxito posible en el aprendizaje de cada individuo. «¡Tocado, encontrado! Números y cantidades» ya se ha probado con éxito como introducción en el proceso de aprendizaje de niños en edad preescolar y en alumnos de primaria con problemas parciales de aprendizaje. Así que, ¡a palpar y a contar!

Saludos juguetones. Suyo,

Oliver Hoyer
Terapeuta educativo integrador

Contenido del juego

11 saquitos para palpar, 55 dados para contar, 11 cartas de números, 1 instrucciones del juego

Idea de juego

Los monstruos Zeropi y Dekamú van con sus amigos a la escuela Juan Luis Drácula ubicada en la localidad de Monstruño. Con Frankencifra, su antipático profesor de matemáticas, tienen que aprender los números palpando. Pero sus garras de monstruo resultan de lo más inapropiadas para palpar objetos pequeños. Por este motivo os piden vuestra ayuda: palpad cuántos dados se encuentran en los saquitos. ¿Conseguiréis susurrar al oído a Zeropi y a Dekamú ocho o más números correctos? Si es así, ellos y sus compañeros de clase recibirán una nota de sobresaliente y se alegrarán monstruosamente.

Antes de jugar por primera vez

Llenad los saquitos para palpar respectivamente con 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 dados, y dejad un saquito vacío.

Juego 1: ¡Qué fácil es palpar!

Un emocionante juego de palpar para 1 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Poned los saquitos llenos en el centro de la mesa, mezclados. Barajad las cartas y formad un mazo con ellas con las cartas boca abajo.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya escrito un número. Das la vuelta a la primera carta del mazo e intentas acertar, palpando y con los ojos cerrados, el saquito que contiene el número de dados correspondiente.

Cuando te hayas decidido por un saquito, lo abriréis y controlaréis si has acertado:
- ¿Has palpado el número correcto? ¡Estupendo! Te quedas la carta como premio.
- ¿Te has equivocado al palpar? ¡Lástima! Esa carta se retira del juego.

A continuación se devuelve el saquito elegido al centro de la mesa y es el turno entonces del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan palpado correctamente las 11 cartas de números o éstas hayan quedado fuera de la partida. Se controla cuántas cartas se acertaron y cuántas fueron desechadas de la partida. Si hay más cartas acertadas que desechadas, ganan los jugadores.

Consejos

- La partida se hace más rápida si limitáis el tiempo para palpar cada carta a 30 segundos, por ejemplo, utilizando un reloj de arena o un cronómetro.
- La partida se vuelve más sencilla si jugáis con menos de 11 saquitos para palpar. Sacad de la partida algunos saquitos y sus correspondientes cartas de números.
- La partida se vuelve más sencilla si retiráis del juego el saquito acertado.
- En lugar de retirar de la partida la carta de número que no ha sido acertada, podéis seguir palpando hasta dar con el saquito correcto.

Juego 2: Palpadores veloces

Una velocísima competición de palpar para 2 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Poned los saquitos llenos en el centro de la mesa, mezclados. Barajad las 11 cartas de números y formad un mazo con ellas con las cartas boca abajo.

¿Cómo se juega?

Todos juegan a la vez. Aquel jugador que más recientemente haya contado dinero da la vuelta a la primera carta del mazo de modo que todos los jugadores puedan verla al mismo tiempo. Todos los jugadores intentan ahora palpar los saquitos. Se trata de una competición y todos juegan unos contra otros para encontrar lo más rápidamente posible el saquito que se corresponde con el número de la carta.

Reglas importantes para palpar:

- Solo está permitido tener cada vez un saquito en la mano para palpar.
- Antes de palpar un saquito nuevo, tenéis que devolver al centro de la mesa el saquito que acabáis de palpar. ¡No podéis almacenar los saquitos!
- Tampoco está permitido impedir a otros jugadores que cojan un saquito para palpar.

Si creéis haber encontrado el saquito correcto, tenéis que exclamar en voz alta «¡Palpado y encontrado!».

Ahora se procede al control:

- ¿Te has equivocado al palpar el número de dados? ¡Mala suerte! Los demás jugadores siguen buscando, pero tú has terminado ya la ronda en esta partida. Tienes que devolver el saquito al centro de la mesa.
- ¿Has acertado al palpar el número correcto de dados? ¡Fantástico! Te quedas la carta de número como premio. Vuelve a colocar el saquito junto con los demás.
- Si todos los jugadores se han equivocado y han quedado eliminados en esa ronda, se retirará entonces esa carta de la partida.

A continuación, el jugador que acertó por última vez con la carta de número dará la vuelta a otra carta y así dará comienzo una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando se acierta palpando la última carta de número o cuando queda retirada de la partida la última carta. Gana la partida el jugador que tenga el mayor número de cartas. Si dos o más jugadores tienen el mismo número de cartas, serán varios los ganadores.

Juego 3: ¡A palpar y a contar! ¿Dónde está el número?

Un divertido juego de memoria, palpando, para 1 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Barajad las cartas de números y ponedlas boca abajo formando una cuadrícula en el centro de la mesa. Mezclad los saquitos llenos y colocadlos en círculo alrededor de las cartas guardando una cierta distancia unos de otros.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más rápidamente sea capaz de mostrar siete dedos.
Tú decides si primeramente das la vuelta a una de las cartas o si palpas uno de los saquitos.

- ¿Has dado la vuelta primero a una carta?
  Encuentra ahora el saquito correspondiente. Decídete por uno de los saquitos y pálpalo. Si piensas que no es el saquito correcto, devuélvelo a su sitio y entonces le tocará el turno al siguiente jugador.
- ¿Has palpado primeramente uno de los saquitos?
  Encuentra ahora la correspondiente carta de número. Da la vuelta a una de las cartas. Si crees que el número de dados del saquito no se corresponde con el número de la carta girada, dale de nuevo la vuelta a la carta y entonces le tocará el turno al siguiente jugador.

Si crees que has encontrado la pareja correspondiente, entonces procederéis al control:

- ¿Te has equivocado? ¡Mala suerte! Vuelve a poner boca abajo la carta y devuelve el saquito lleno junto con los demás.
- ¿Has acertado? ¡Fantástico! Te quedas esa carta como premio. Devuelve el saquito lleno junto con los demás.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba una vez se haya acertado la última carta de número. Gana la partida el jugador que tenga delante el mayor número de cartas. Si son dos o más los jugadores con el mismo número de cartas, serán varios los ganadores.

Consejo

La partida se vuelve más rápida si una vez que has acertado una pareja, retiras también el saquito. La partida acaba cuando solo queden una carta y un saquito (que no se repartirán).

Juego 4:
¡Muchas manos palpan más que una!

Un juego cooperativo de comunicación para 2 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Mezclad los once saquitos y colocadlos en el centro de la mesa. Barajad las once cartas y ponedlas boca abajo formando un círculo en torno a los saquitos.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Dad la vuelta a todas las cartas. Los jugadores intentan memorizar las posiciones de las cartas de números. Volved a dar la vuelta a las cartas transcurridos aproximadamente 30 segundos. Comienza aquel jugador que tenga el mayor número de bolsillos en los pantalones. Coge un saquito e intenta averiguar, palpando, el número de dados que contiene. Si crees saber el número, pronúncialo en voz alta y pon el saquito encima de la carta que tú crees correcta. Al hacerlo puedes pedir consejo a tus compañeros de juego.

Importantes reglas para jugar con muchas manos

- No está permitido girar las cartas para el control hasta que no acabe la partida.
- No está permitido sacar los dados del saquito para contar su número hasta que no acabe la partida.
- No está permitido trasladar un saquito a una carta diferente de la que el jugador correspondiente eligió.
- Sobre una misma carta puede haber varios saquitos.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los saquitos estén colocados sobre las cartas.

Ahora procederéis al control:

- Los saquitos que fueron asignados correctamente a las correspondientes cartas de números permanecerán encima de las cartas.
- Los saquitos que fueron asignados a una carta incorrecta de número se colocarán en el centro del círculo.

Habréis ganado conjuntamente la partida si al final hay más saquitos sobre las cartas que dentro del círculo.

Consejo

Repartid las tareas: un grupo de jugadores memoriza las posiciones de las cartas de números mientras que otro grupo palpa el número de dados en los saquitos.

Variante: ¡Quien suma mal pierde como tal!

Podéis jugar a esta variante en las cuatro propuestas de juegos que se han descrito anteriormente. Jugaréis siguiendo las reglas normales, pero con la siguiente excepción: no intentaréis encontrar parejas sino que buscaréis un saquito y una carta para que el número de dados y el número de la carta sumen 10.

Ejemplos:

- Carta del número 1 + saquito para palpar con 9 dados para contar = 10
- Carta del número 3 + saquito para palpar con 7 dados para contar = 10