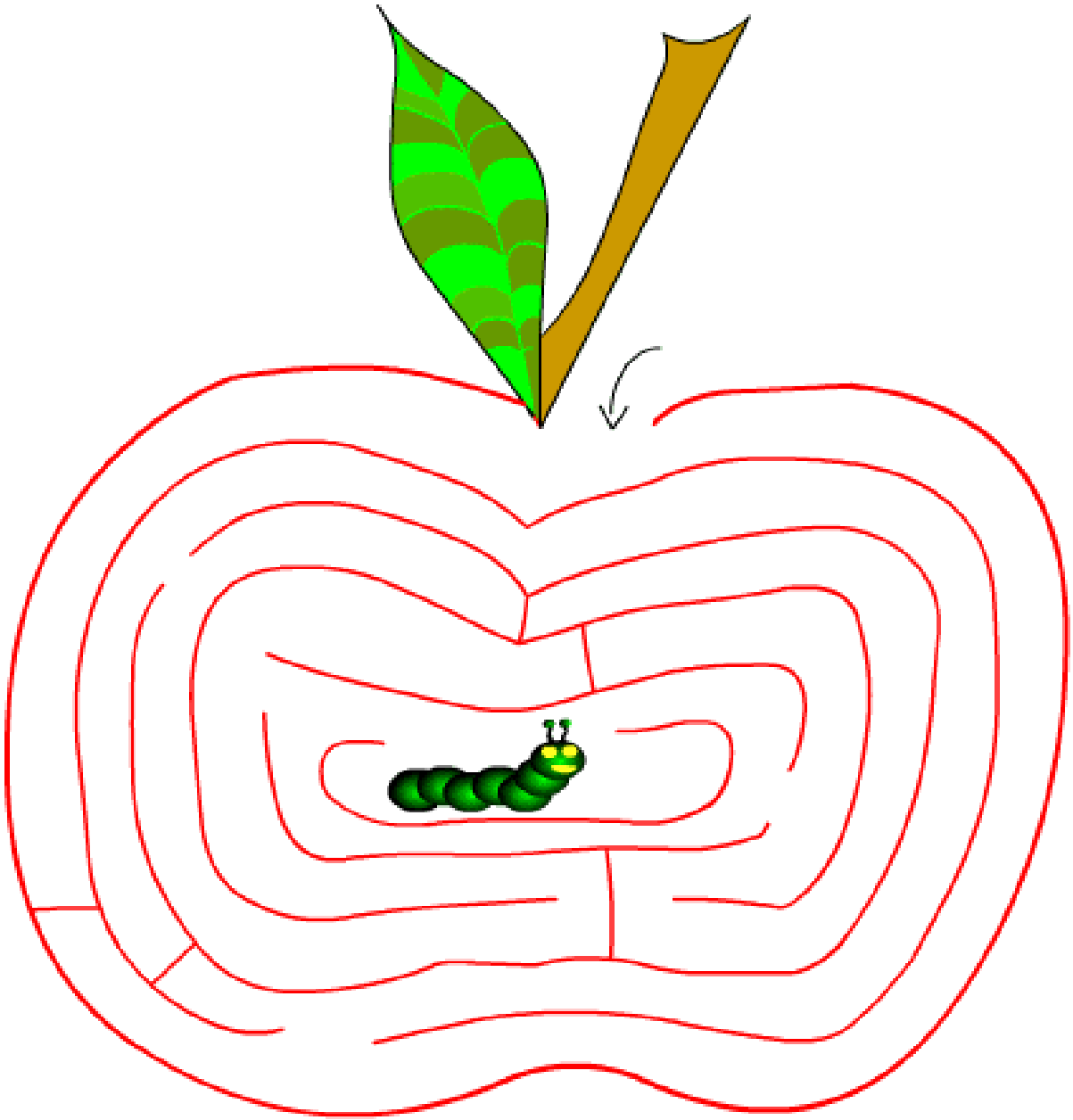
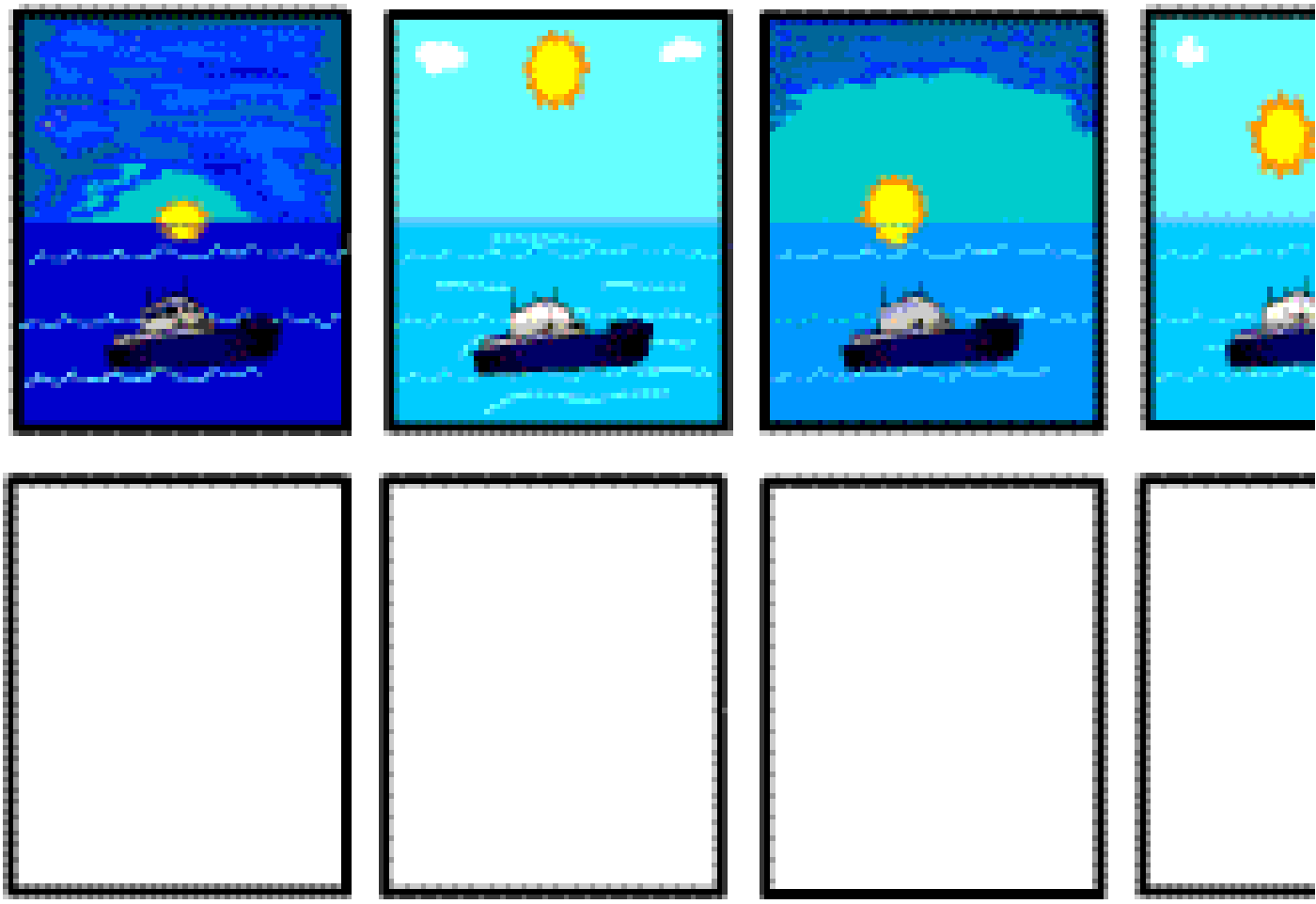
El gusanito comelón

Encuentra el camino que siguió el gusano para llegar al centro de la manzana.



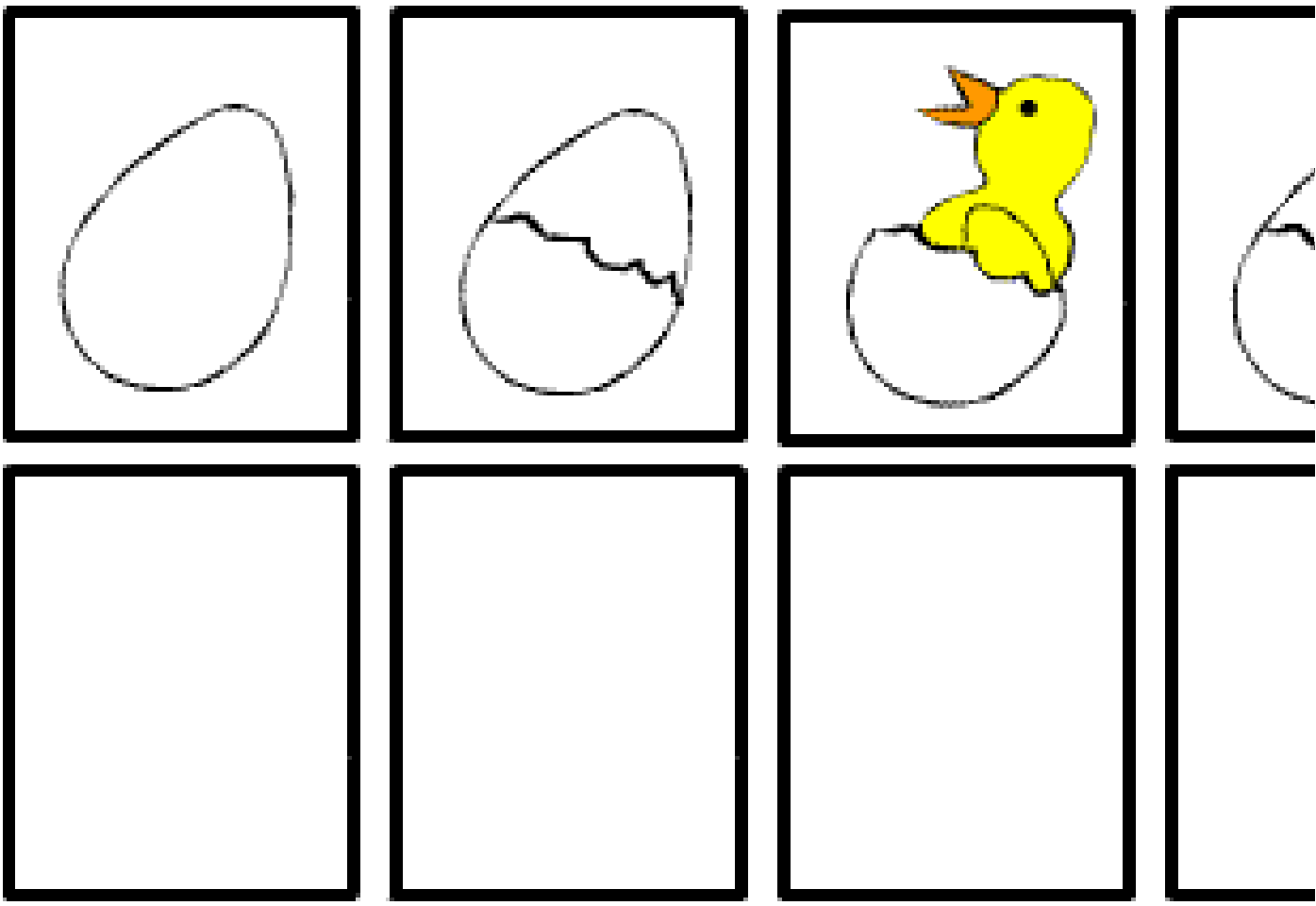
El tiempo

Recorta, ordena y pega.



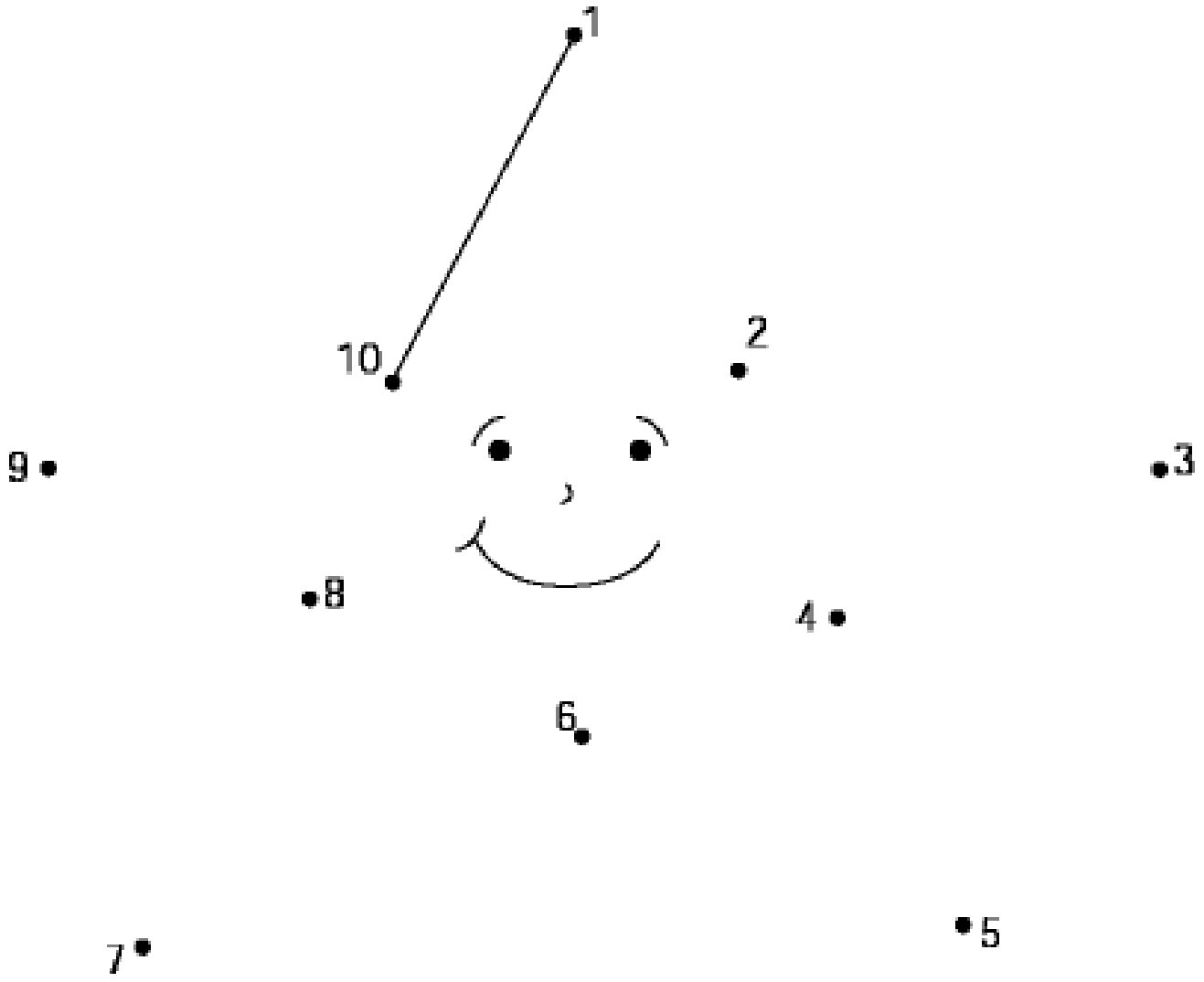
Animal ovíparo

Recorta, ordena y pega.



Cuerpo celeste

Une con líneas los números del menor al mayor.

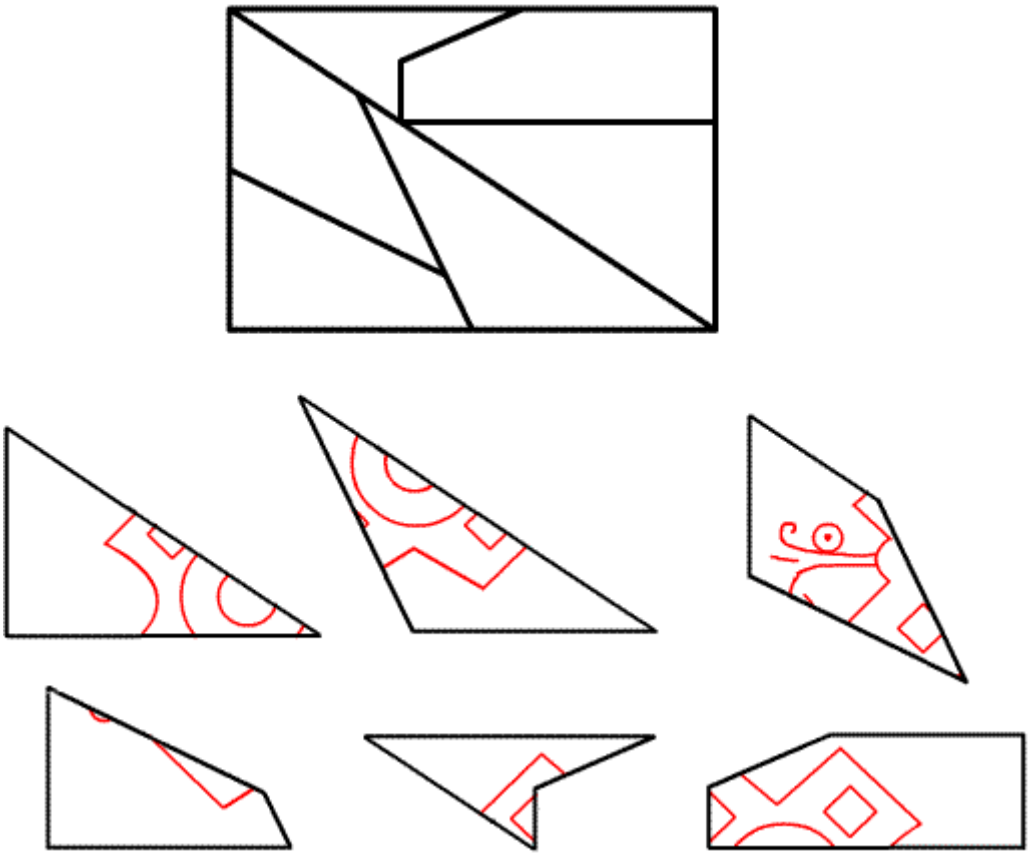


Del 1 al 10

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

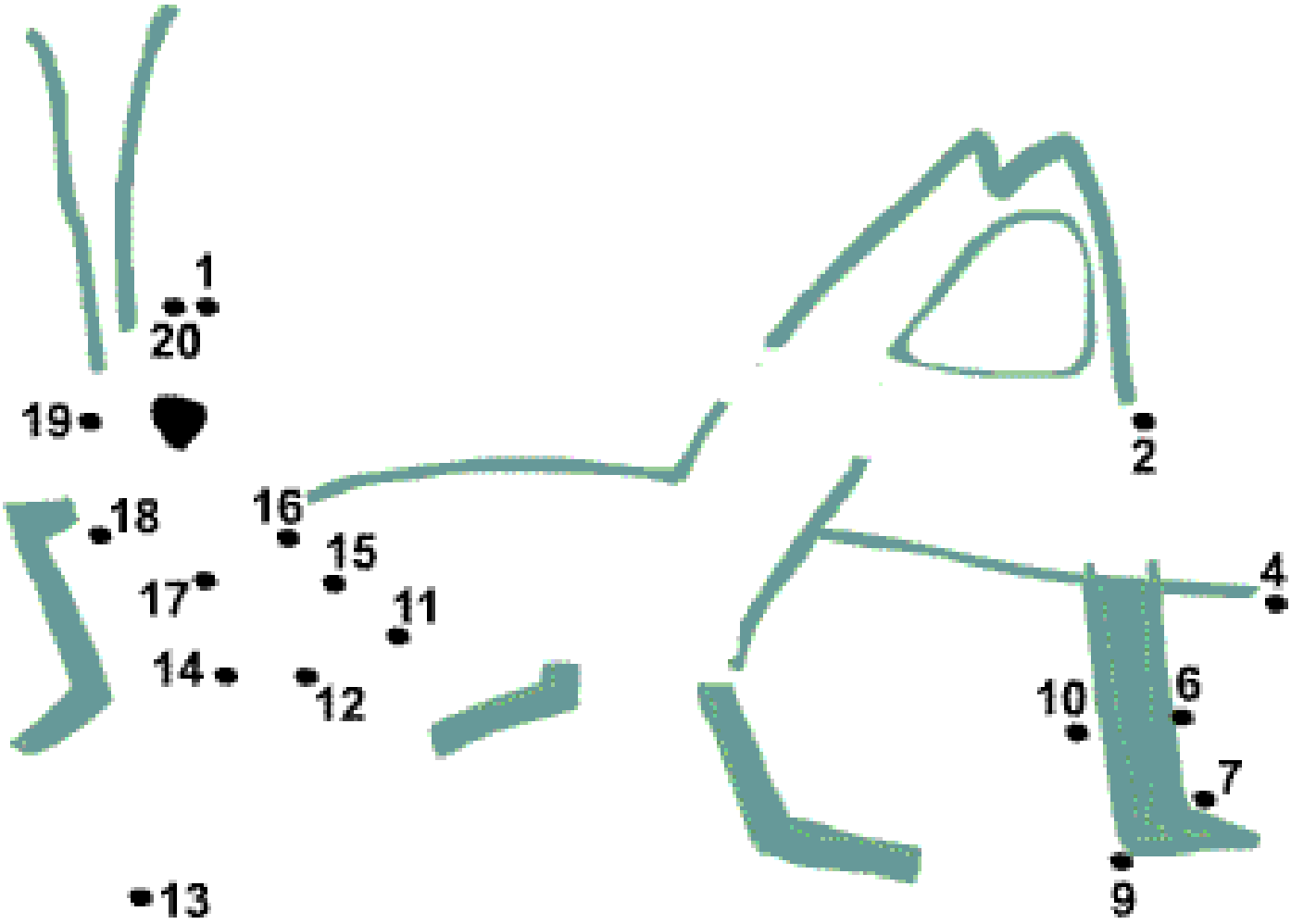
Figura oculta

Recorta las 6 piezas, acomódalas en su lugar sobre el rectángulo y mira qué figura aparece.



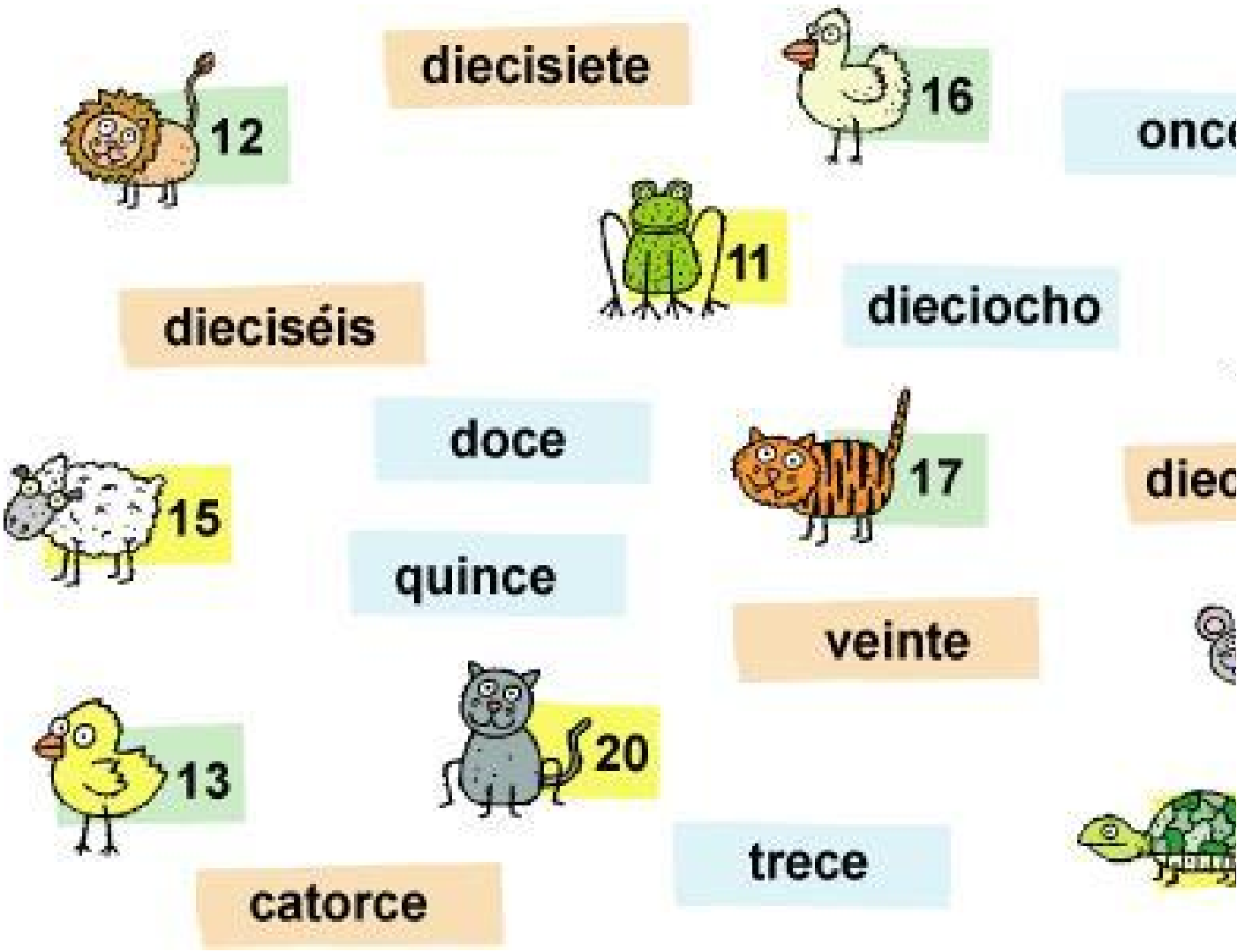
Un insecto

Une con líneas los números del menor al mayor.



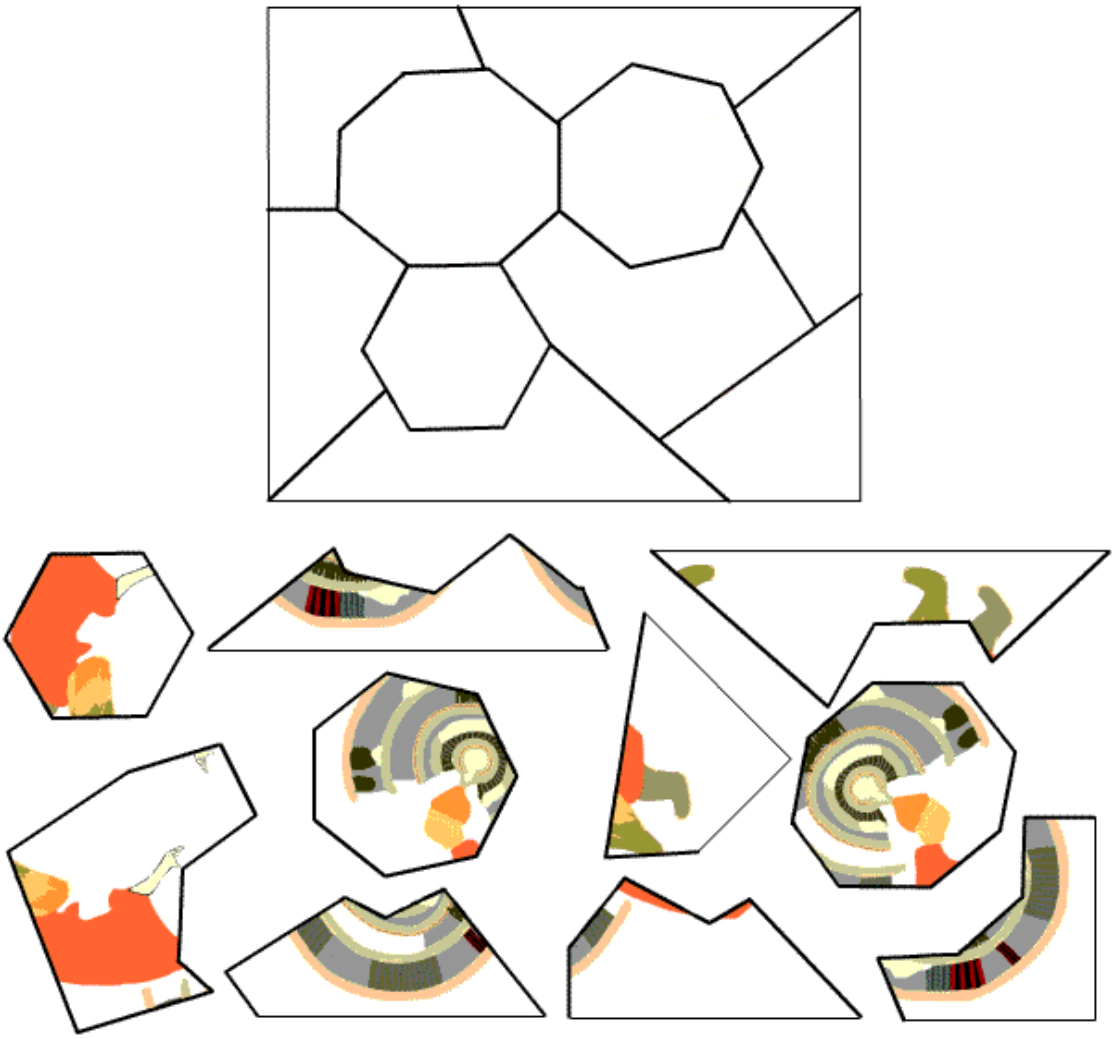
Del once al veinte

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.



Los quetzales

Recorta las 10 piezas, acomódalas en su lugar sobre el cuadrado y mira qué figura aparece.



Los siete días

Marca los nombres de los días de la semana.

Cincuenta puntos

Grupos de cinco niños.

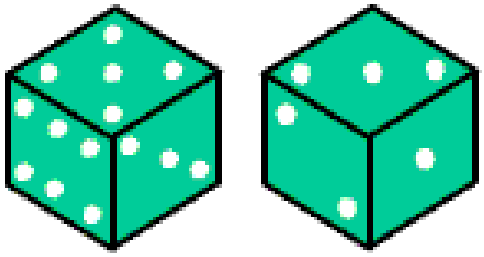
Material: para cada niño un tablero y cincuenta objetos pequeños (frijoles, piedritas, etc.) y para cada equipo dos dados.

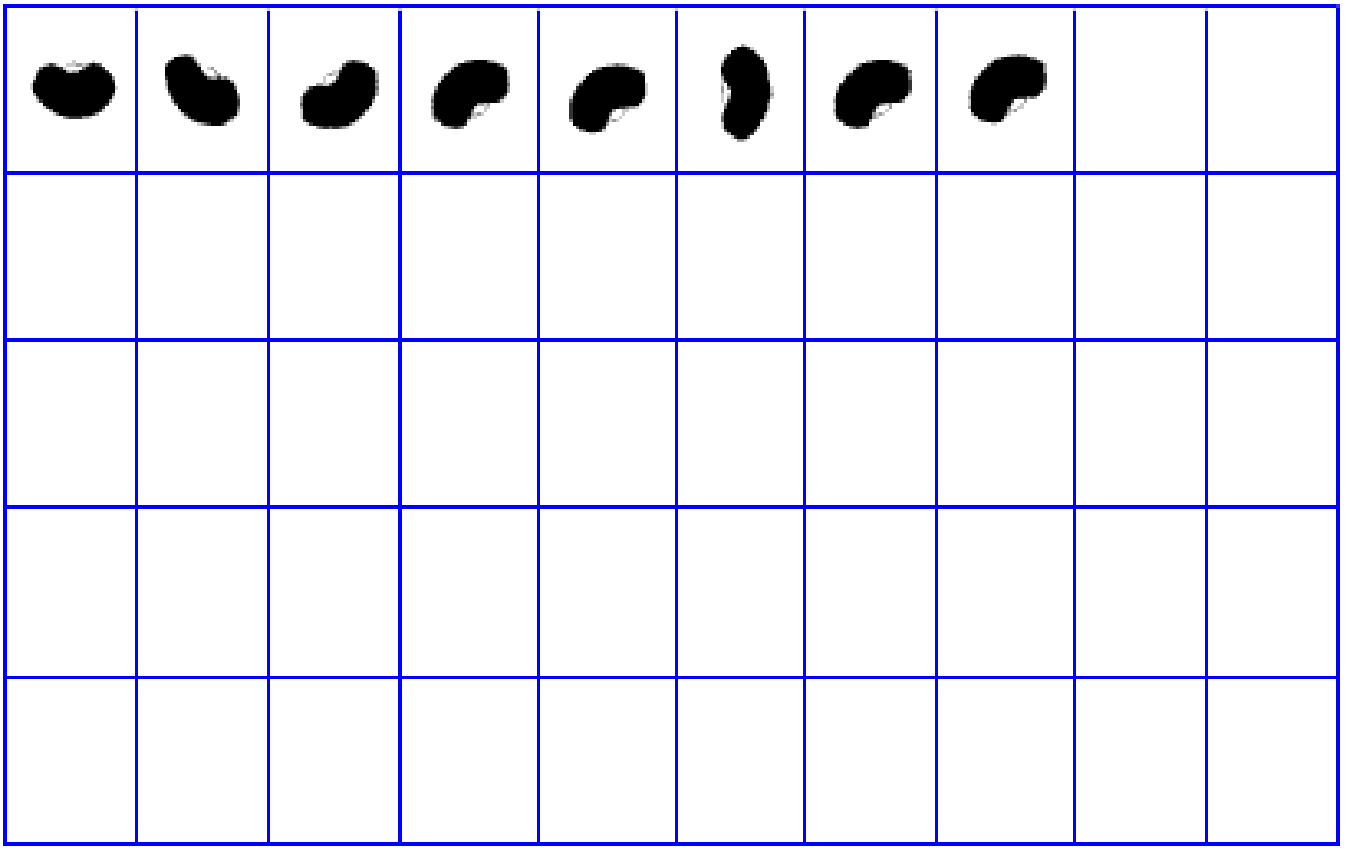
Instrucciones: por turno cada jugador tira dos dados, suma los puntos que obtuvo y coloca en cada una de las

casillas del tablero un objeto hasta completar el total de puntos obtenidos.

Gana el primero que llene el tablero.

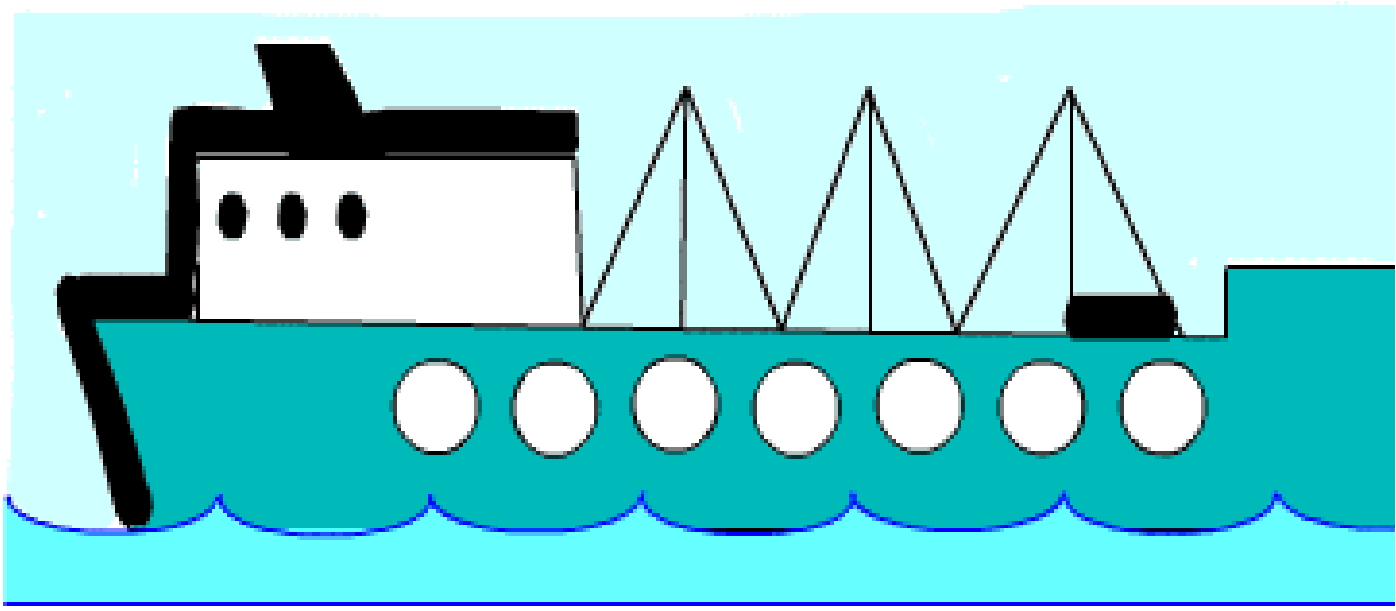
Sugerencia: conforme el niño avanza puede aumentar el número de casillas y de dados para incrementar el rango numérico en el conteo.





El barco de la semana

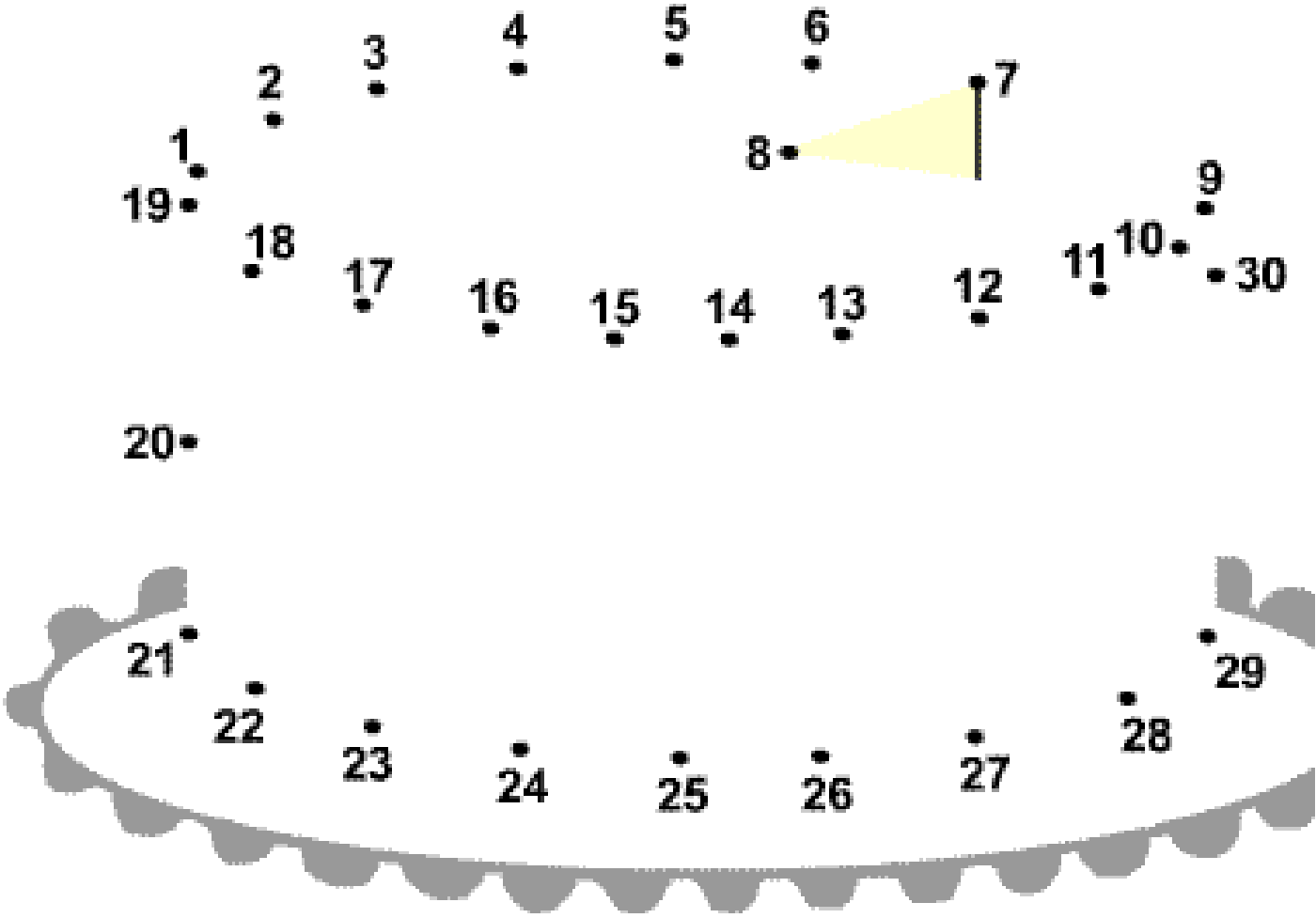
Escribe en los círculos la primera letra de los nombres de cada uno de los días de la semana, siguiendo el orden en que aparecen en el calendario.



J V M D M L S

¡Delicioso!

Une con una línea los números, del menor al mayor

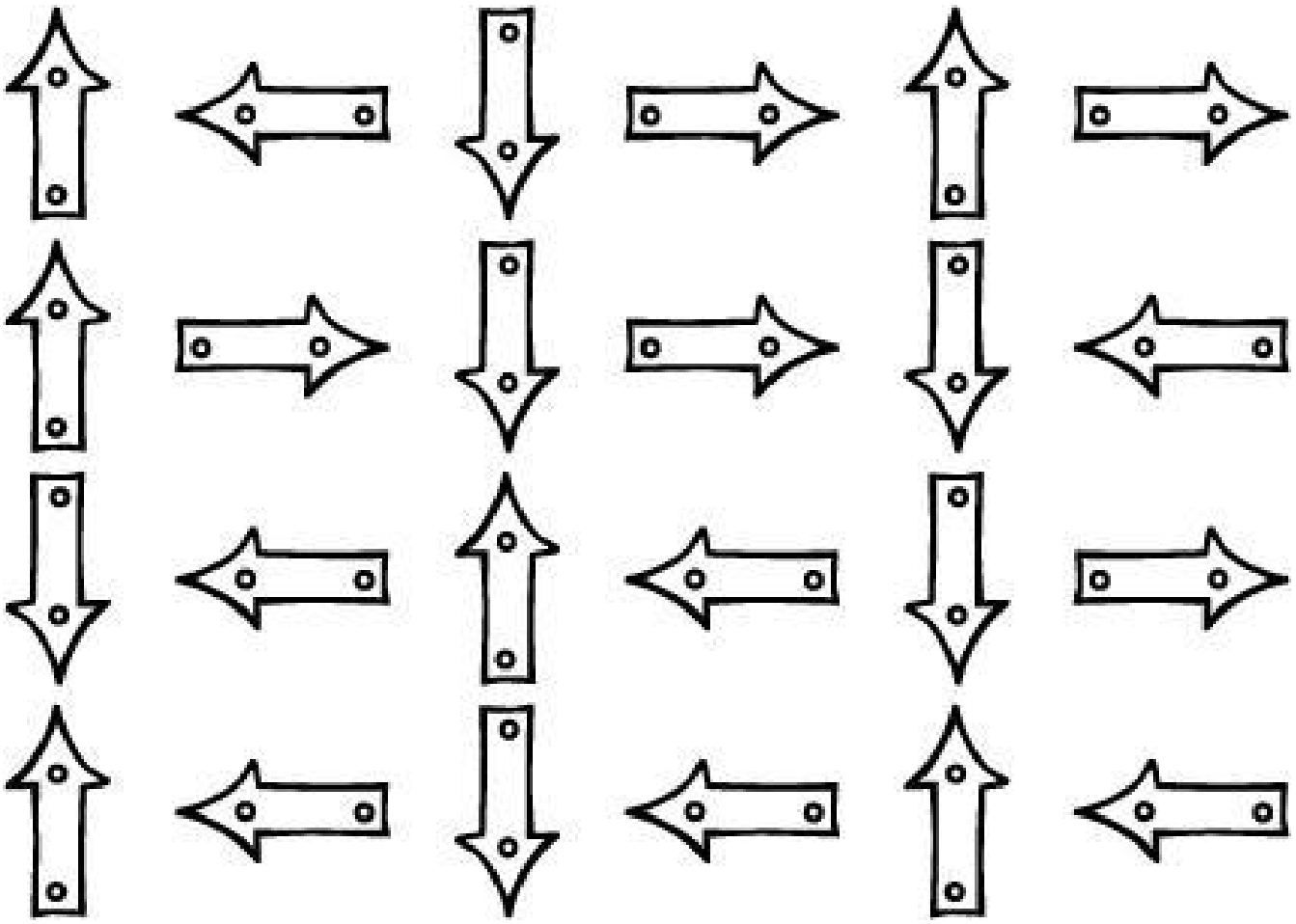


Del 21 al 30

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

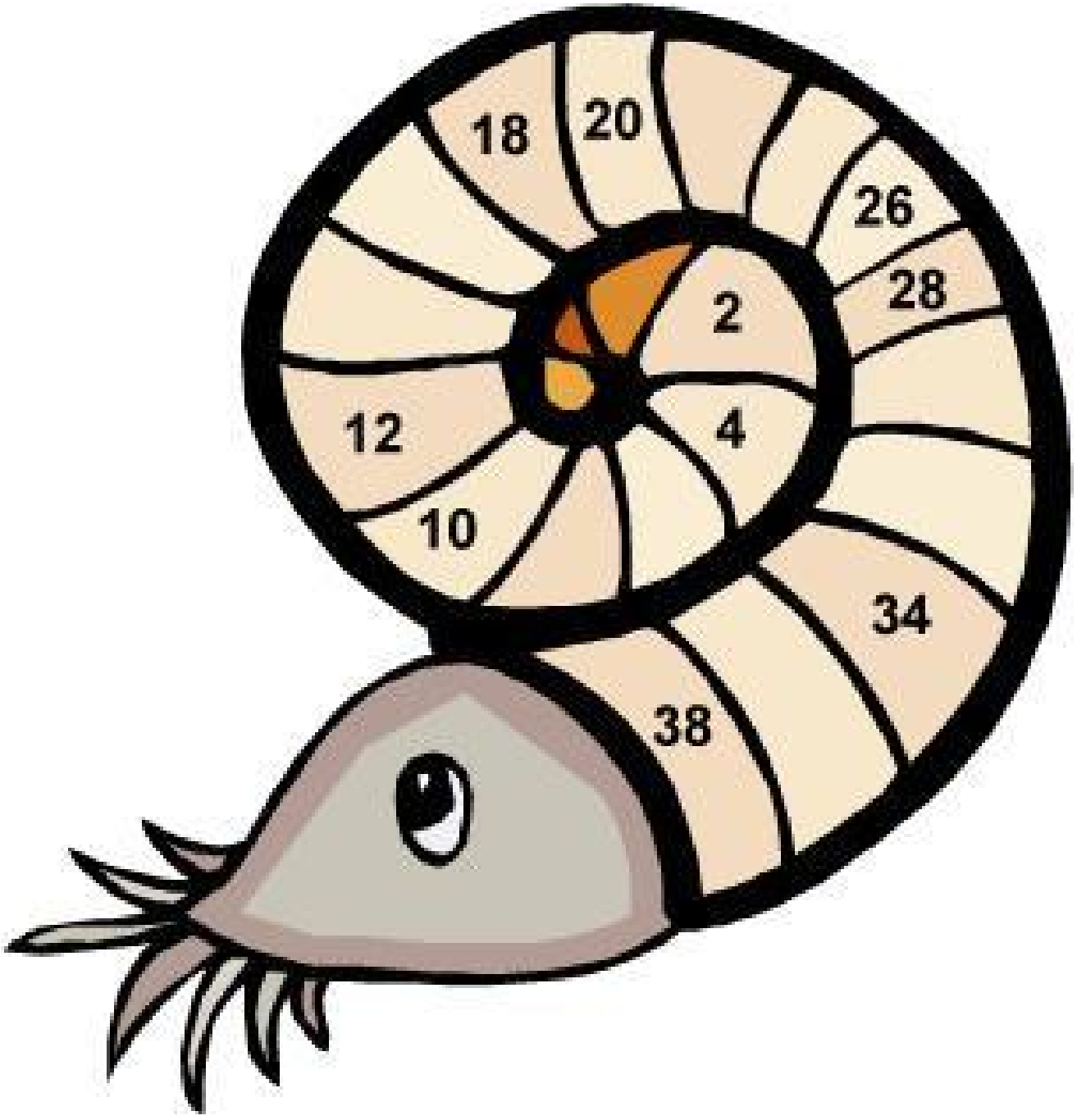
Las flechas

Pinta de rojo las flechas que señalan hacia la derecha y de verde las flechas que señalan hacia la izquierda.



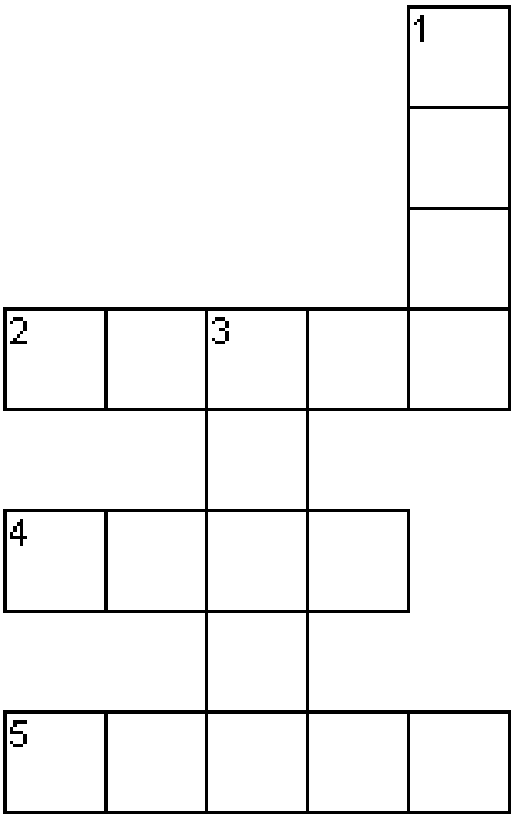
De dos en dos

Completa la serie.



Sumas

Resuelve el siguiente crucigrama



Horizontal

2. Tres más dos

Vertical

1. Cinco más tres

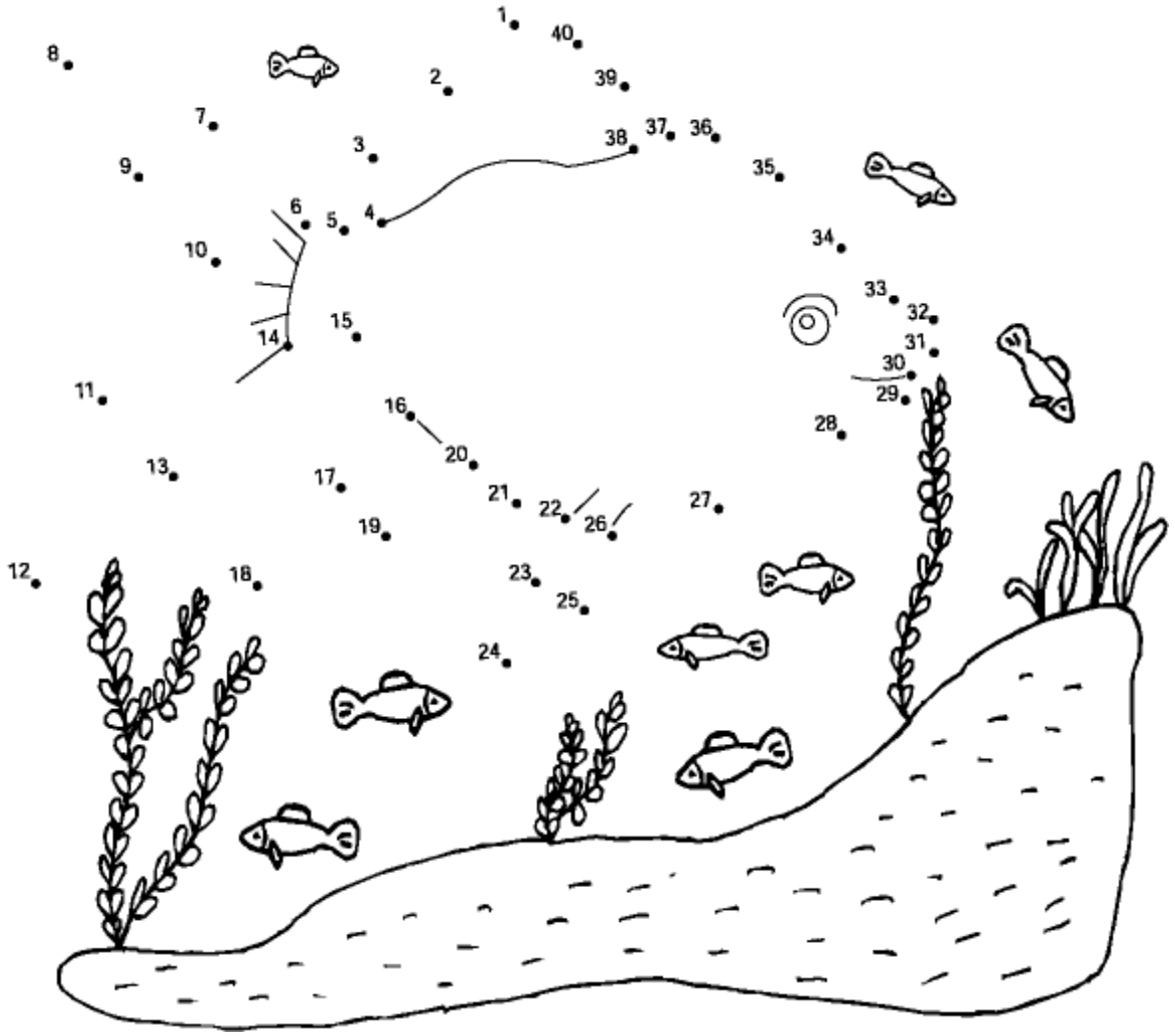
4. Seis más cuatro

3. Cuatro más cinco

5. Uno más seis

Nada y nada

Une con líneas los números del menor al mayor.



Del 31 al 40

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

treinta y uno

treinta y seis

treinta y ocho

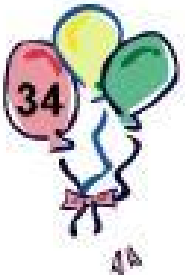
treinta y cinco

treinta y nue

treinta y dos

treinta y siete

cuarenta

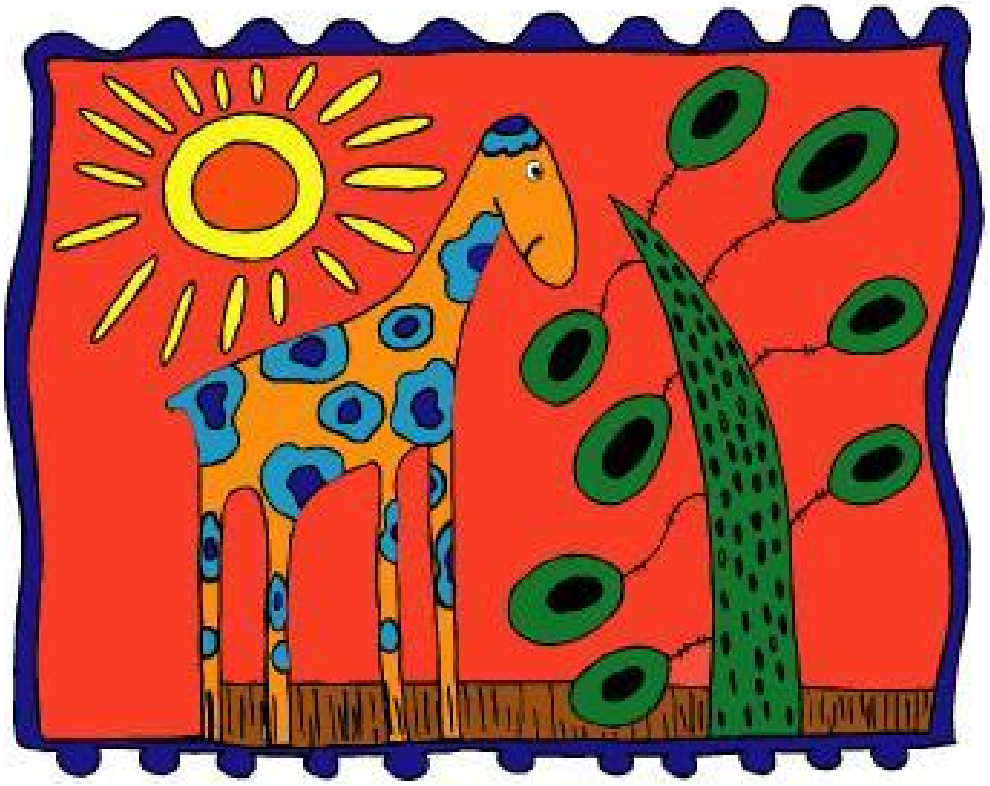


treinta y cuatro

treinta y tres

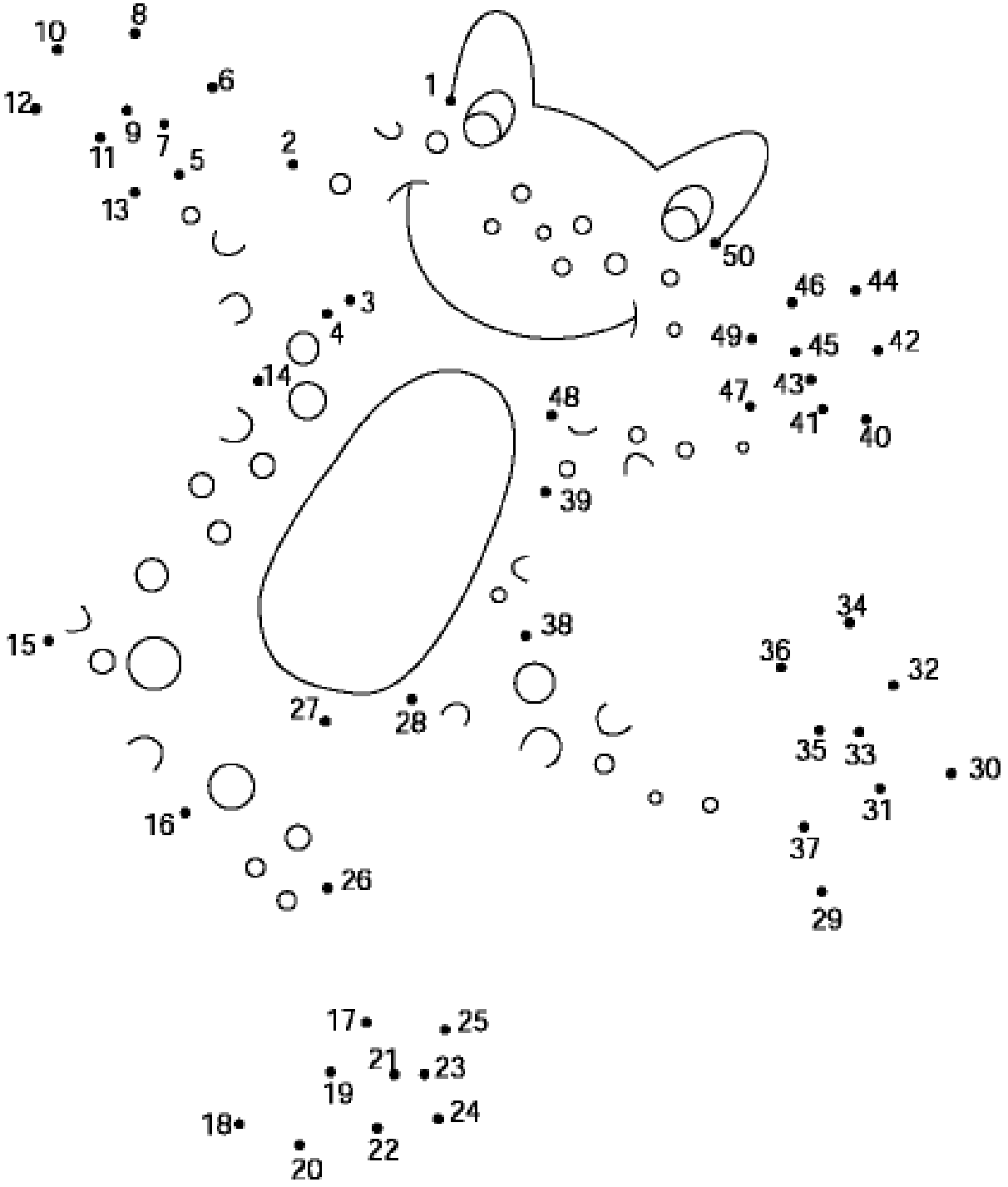
Jirafa

Hay 6 diferencias entre los dibujos ¡Encuéntralas!



Saltarina

Une con líneas los números del menor al mayor.



Del 41 al 50

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

Mariposas

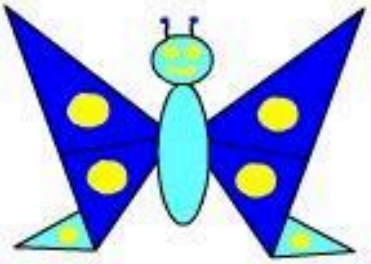
Anota en cada sombra el número de la mariposa que le toca.

1

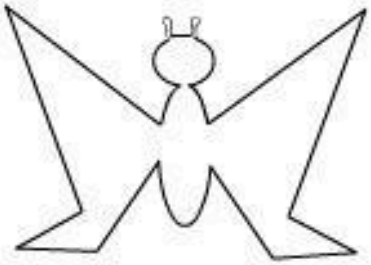
2

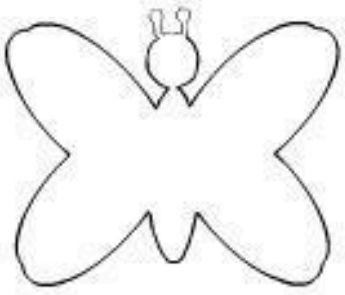
3

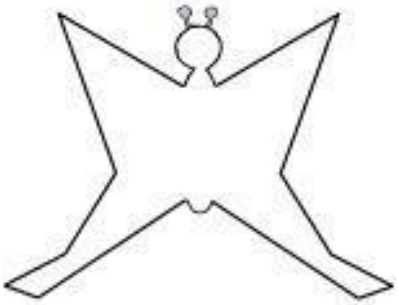
4

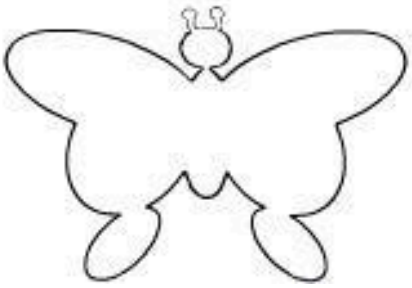


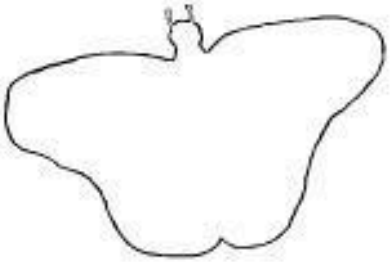
5











El viaje

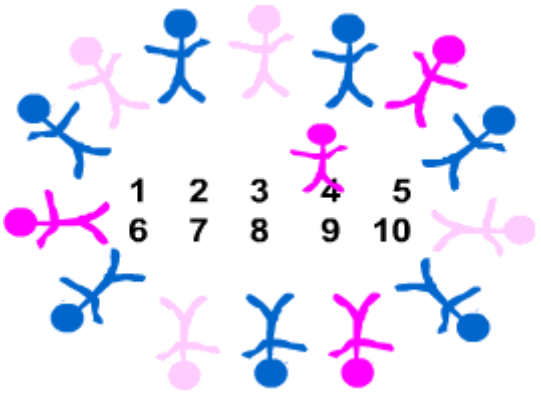
Para que los niños desarrollen su ubicación espacial, le sugerimos al maestro que realice el siguiente juego:

1. En el patio del recreo, pinte con gis en el suelo los números del uno al diez, colocados de la siguiente manera.

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

2. Cada niño del grupo escribe en su cuaderno los mismos números colocados en la misma forma.

3. Indique a los niños que se sienten dando la espalda alrededor de los números pintados en el piso, formando un círculo.



4. Elija a uno de los niños del grupo y pídale que se pare sobre uno de los números que pintó en el suelo y que siga sus órdenes. Los niños que están en círculo, también seguirán sus órdenes, pero lo harán en su cuaderno.

5. Por ejemplo: si el niño se colocó en el número 4 (cuide que el niño de la espalda al número 9) entonces le puede decir: recórrete dos números a tu izquierda; colócate en el número

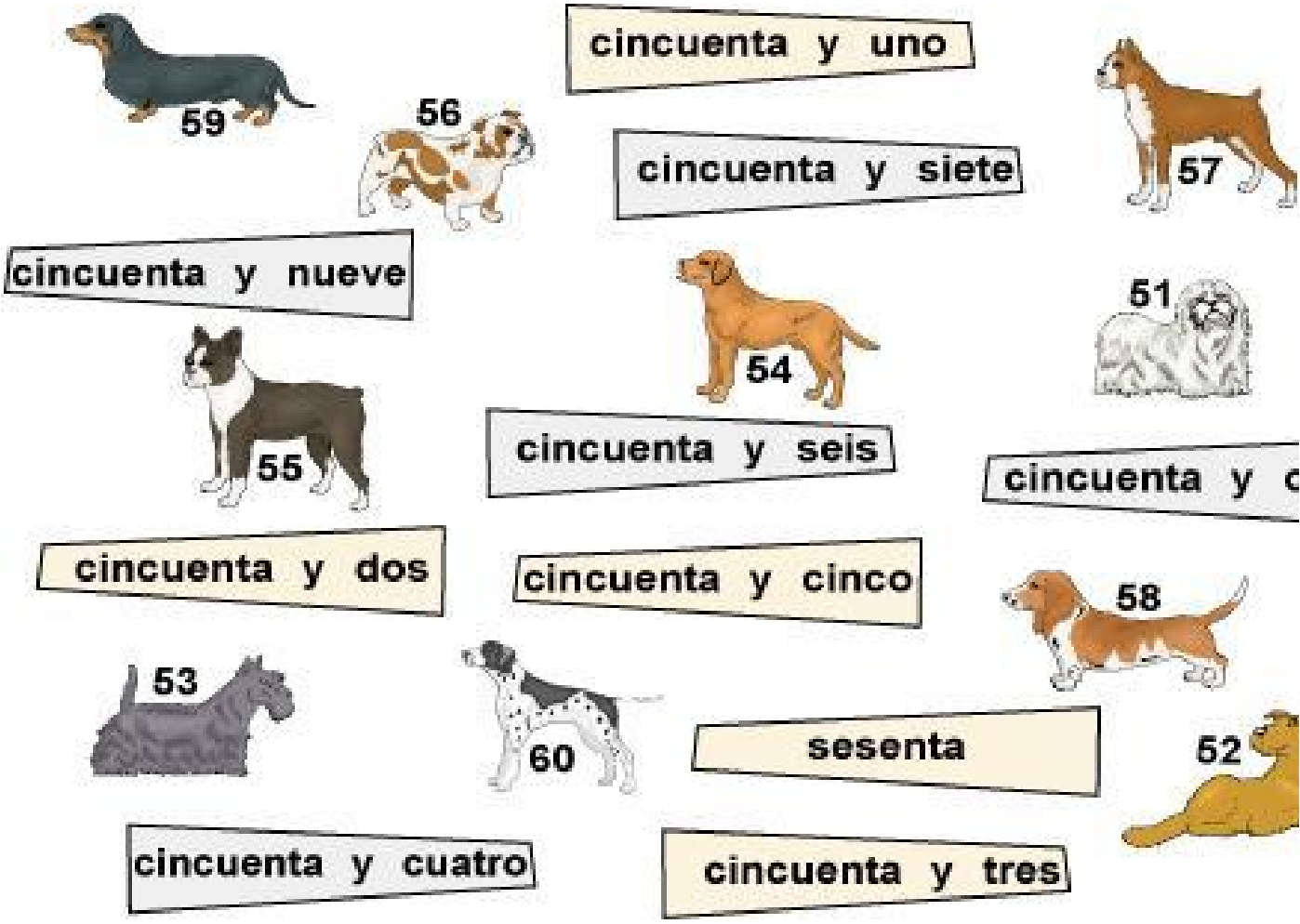
que tienes atrás (abajo para los que están realizando el ejercicio en su cuaderno) recórrete dos números a tu derecha ¿en que número estás ahora?

6. Cuando termine de dar las órdenes los niños encerrarán en un círculo el número al que llegaron y voltearán para ver si llegaron al mismo número sobre el que está su compañero. En este ejemplo es el número nueve. Comparan sus respuestas y discuten.

A este juego se le puede ir agregando números conforme los niños dominen más su ubicación espacial.

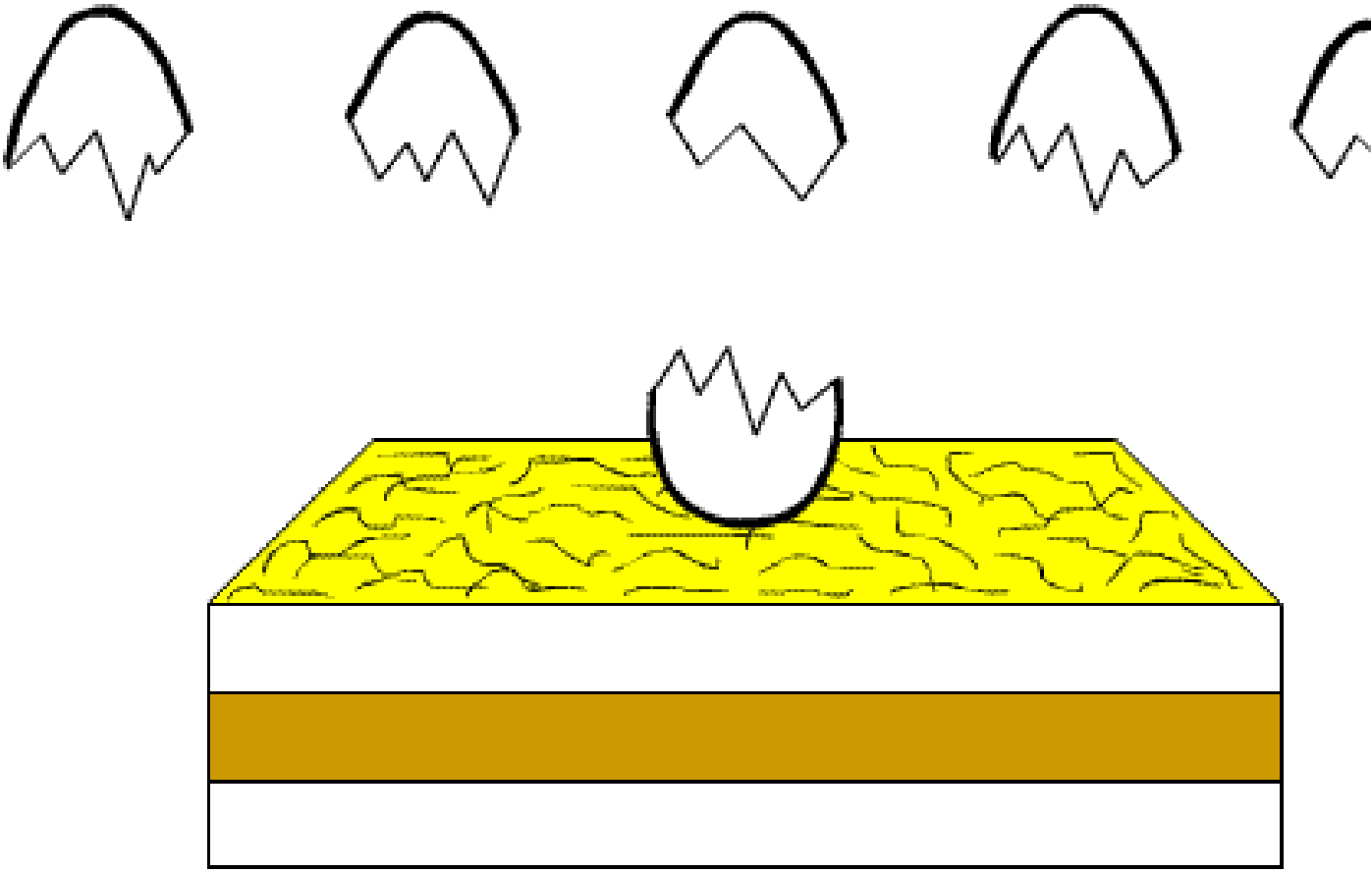
Del 51 al 60

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.



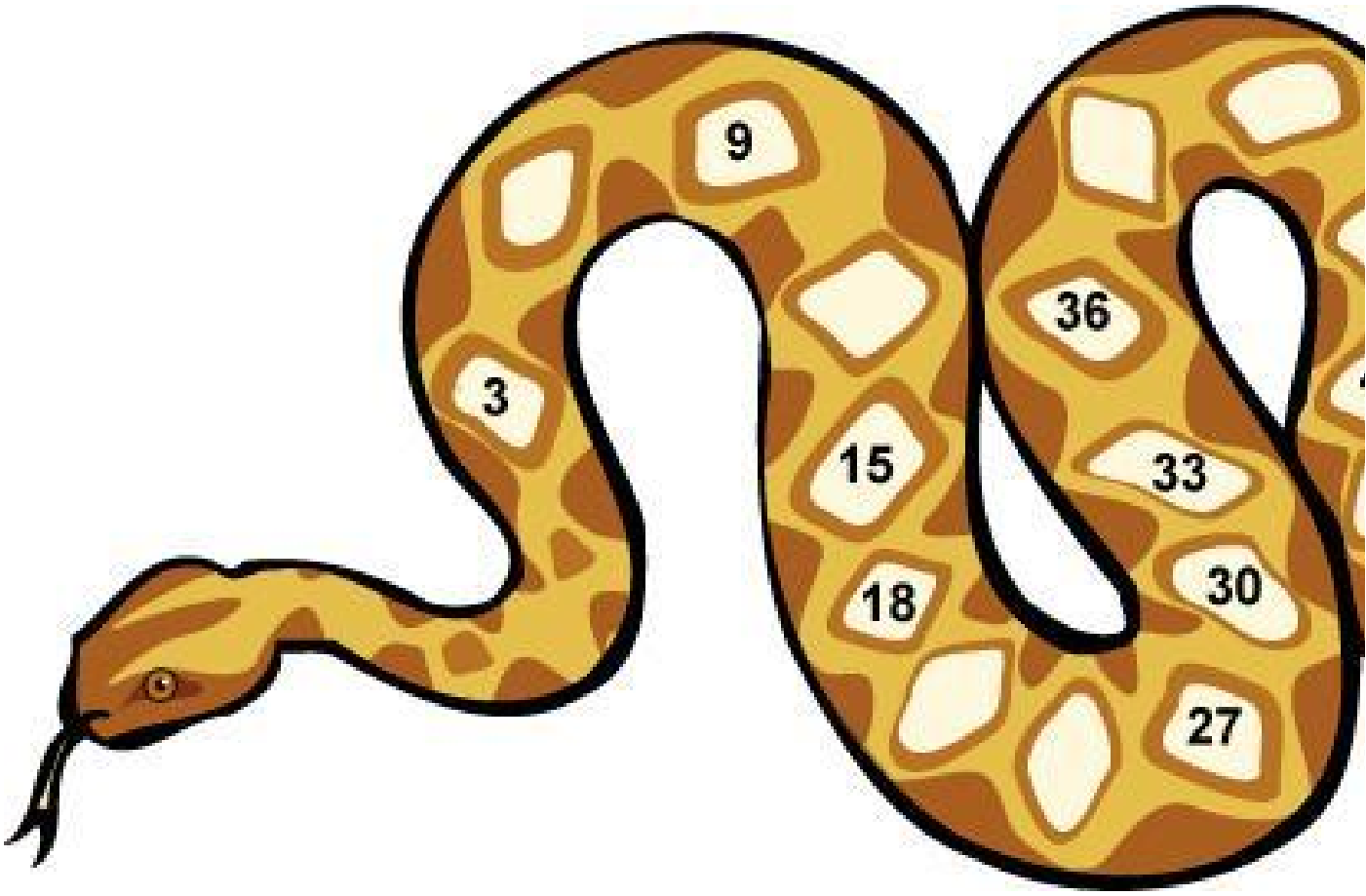
El cascarón

¿Cuál de estos 5 pedazos de cascarón embona con el que está en la caja? Ilúminalo.



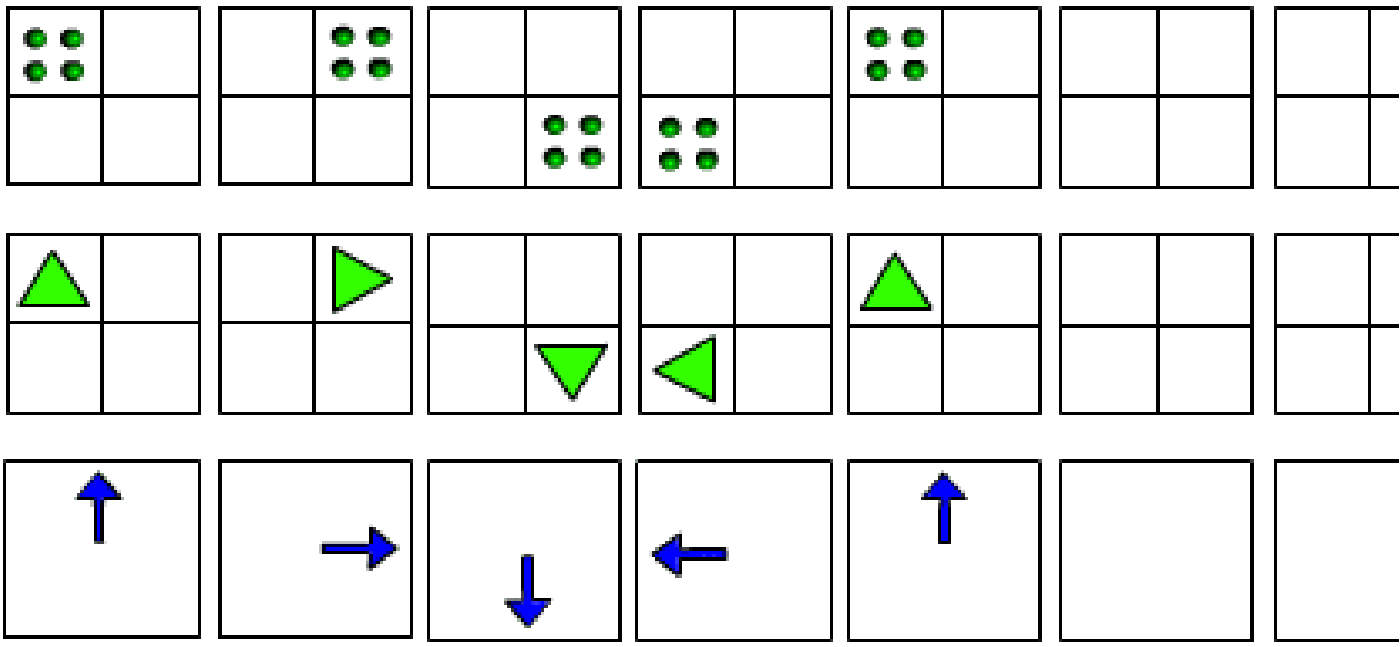
De tres en tres

Completa la serie.



Giros

Observa las series y continúalas.

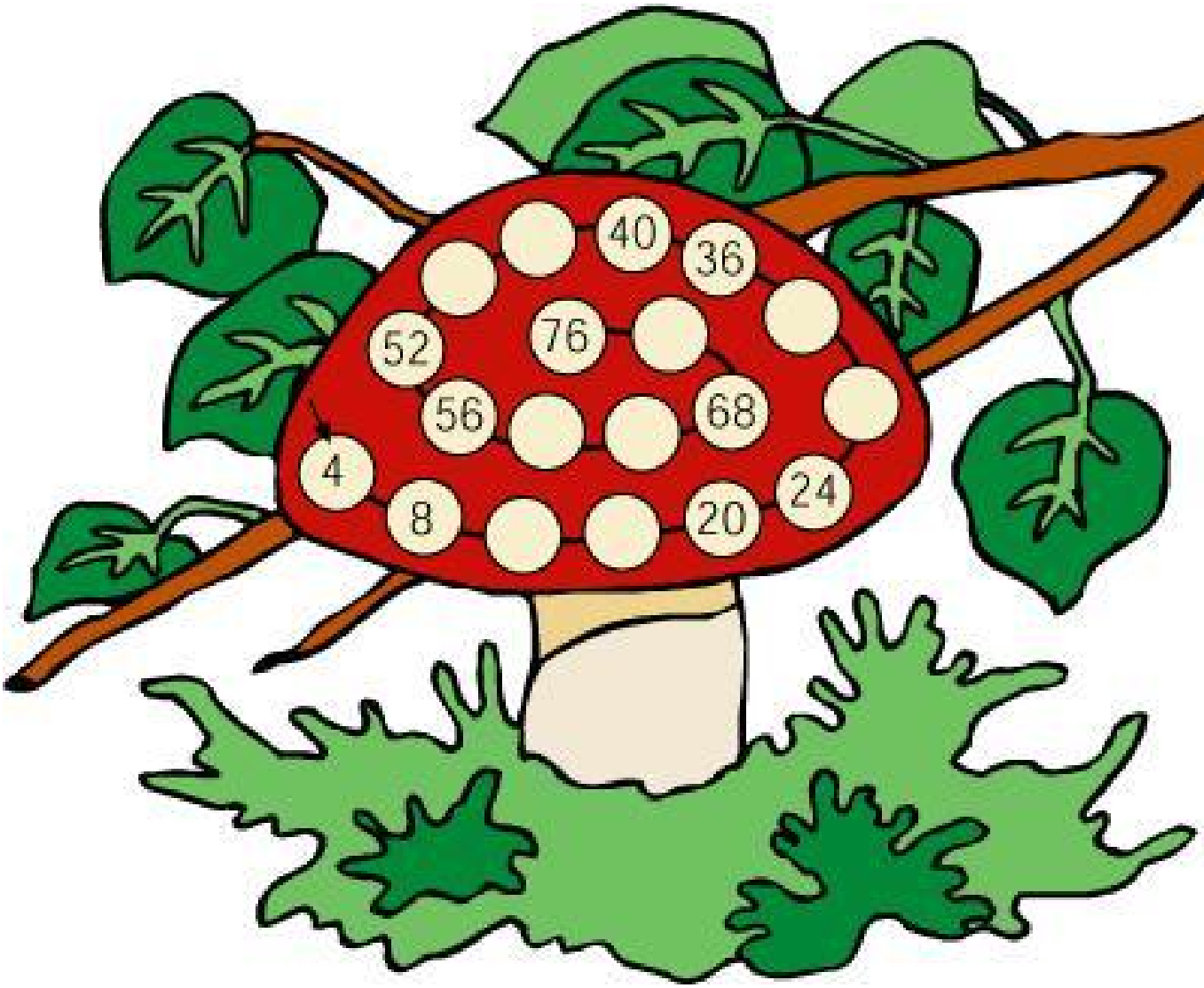


Del 61 al 70

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

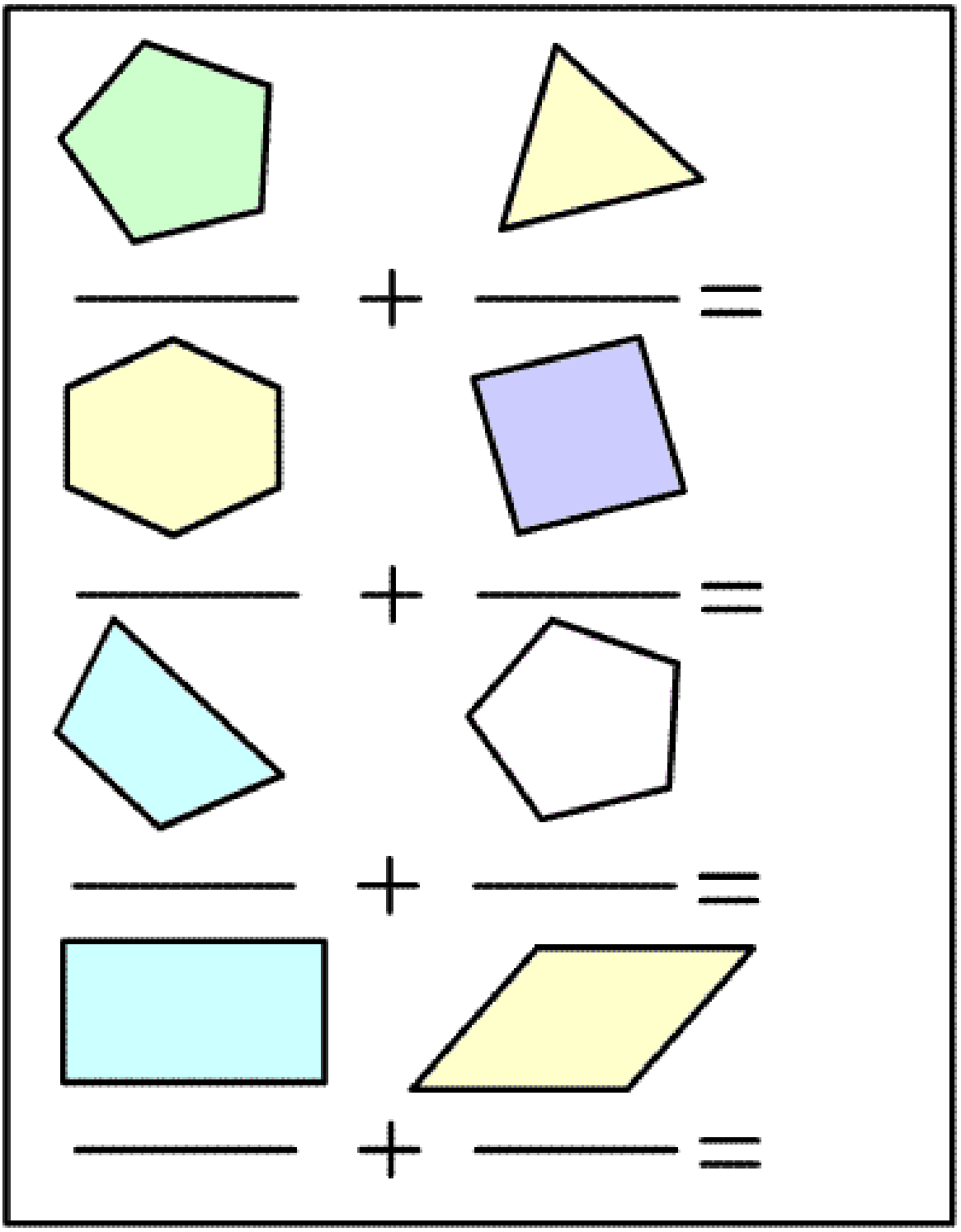
De cuatro en cuatro

Completa la serie.


40
36
52
76
56
68
4
8
20
24

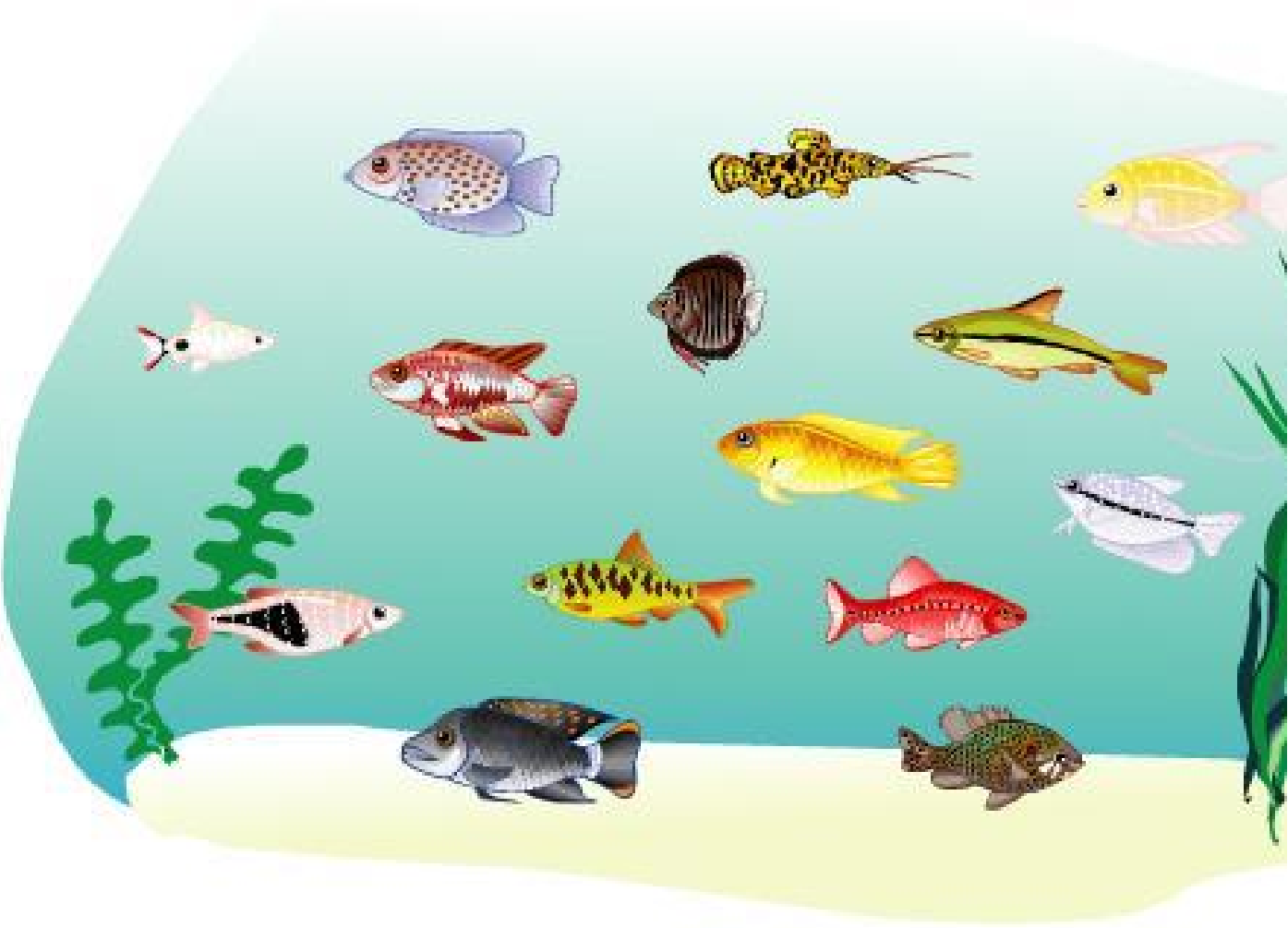
Suma de lados y no de helados

Cuenta los lados de las figuras geométricas, escríbelos en las líneas y haz las sumas.



Peces viajeros

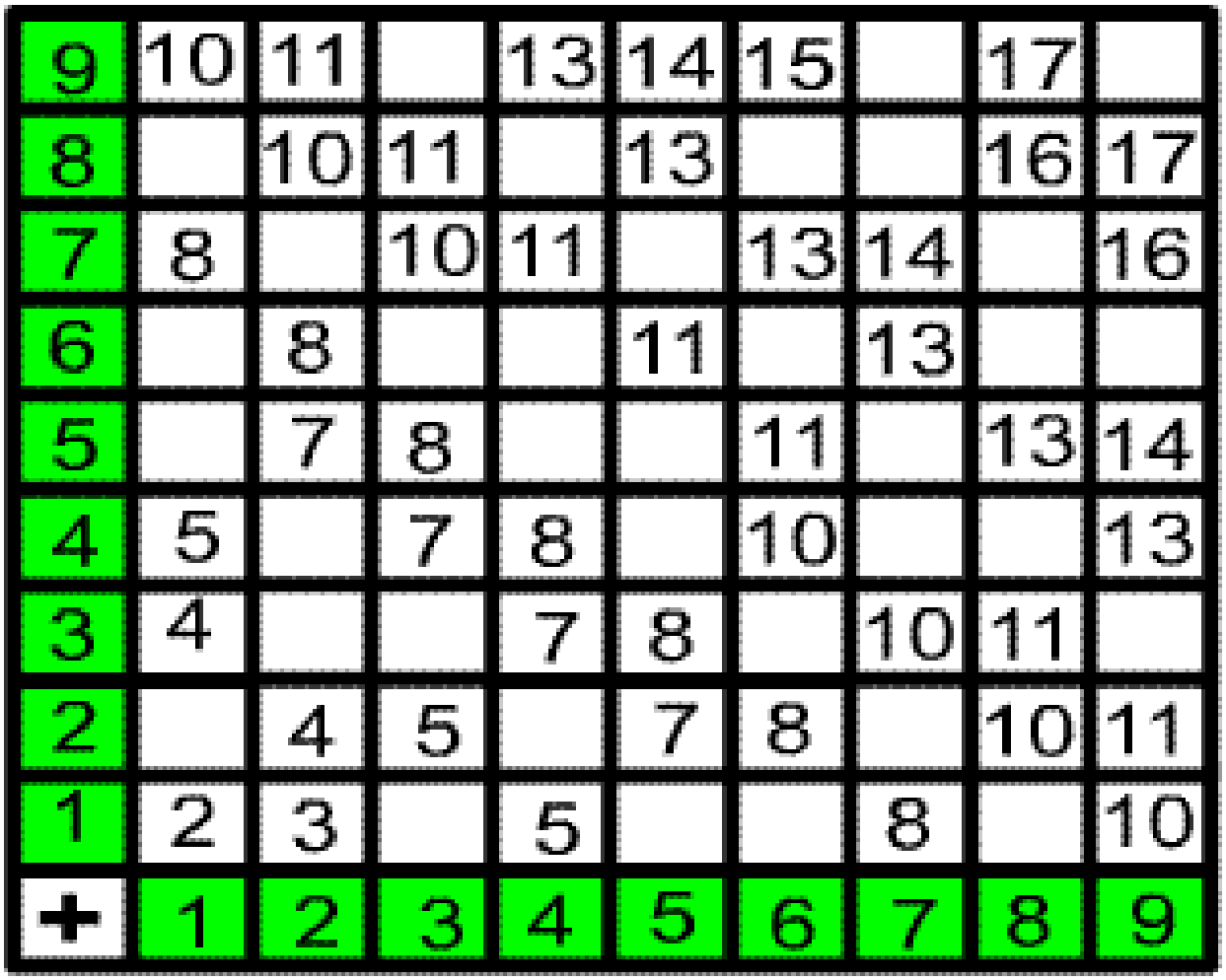
Con un color marca los peces que están viendo hacia la derecha.



Números pares

Completa los espacios de la tabla con los números que faltan.

Colorea de azul los números pares.



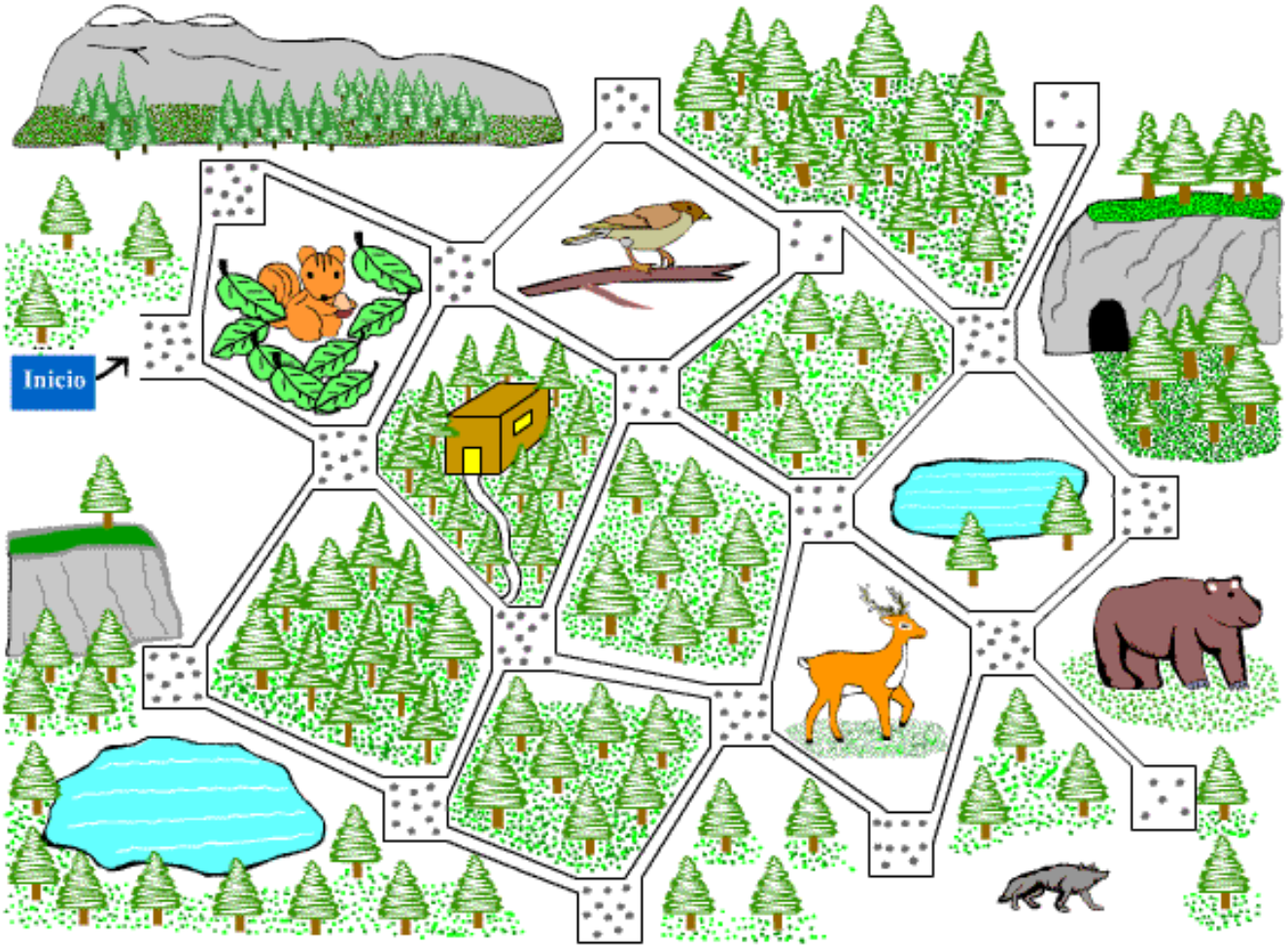
+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	10	11		13	14	15		17	
8		10	11		13			16	17
7	8		10	11		13	14		16
6		8			11		13		
5		7	8			11		13	14
4	5		7	8		10			13
3	4			7	8		10	11	
2		4	5		7	8		10	11
1	2	3		5			8		10

Del 71 al 80

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

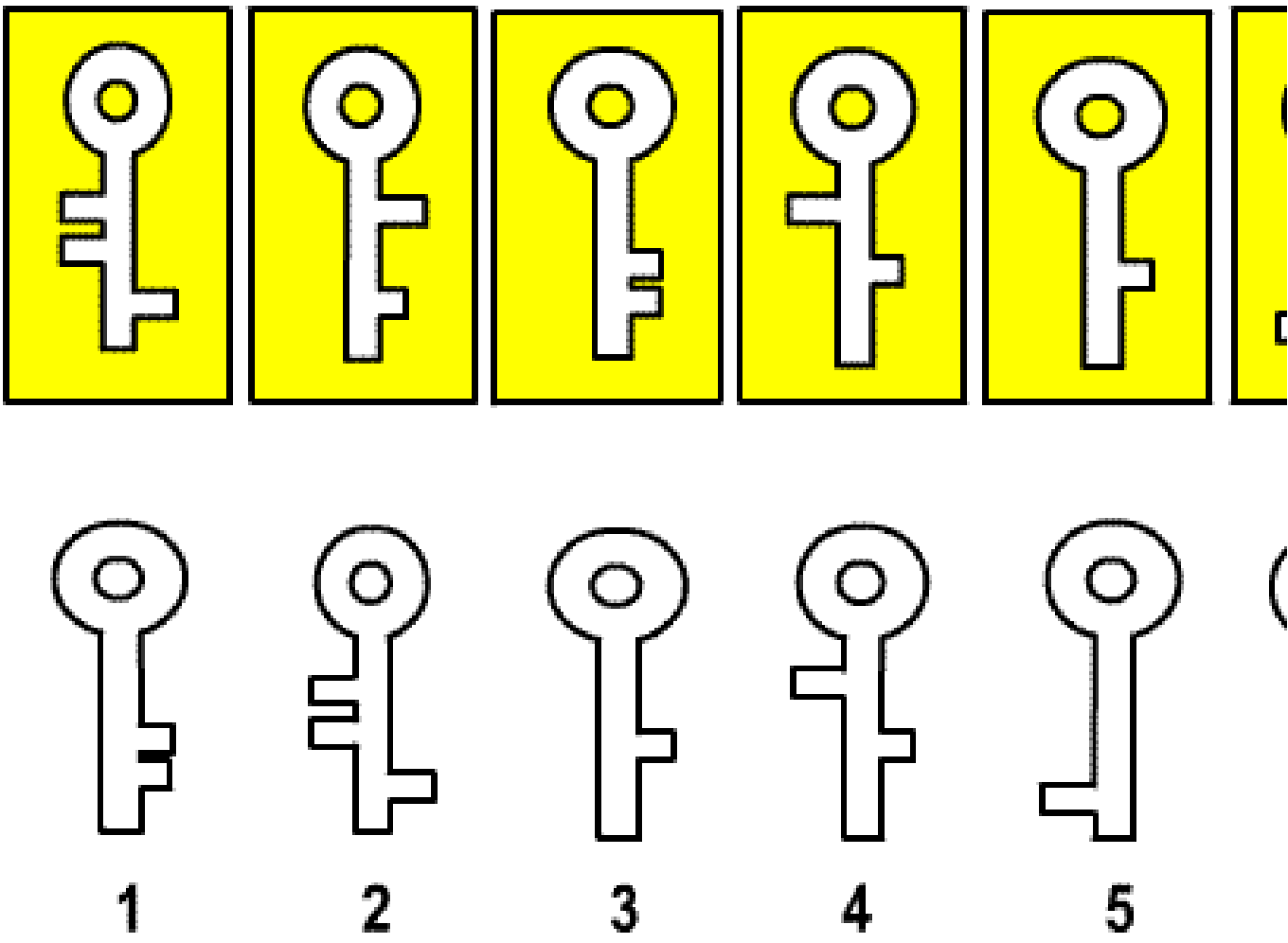
Contando piedritas

Encuentra el tesoro. Sigue el camino en donde están los montones de una decena de piedritas.



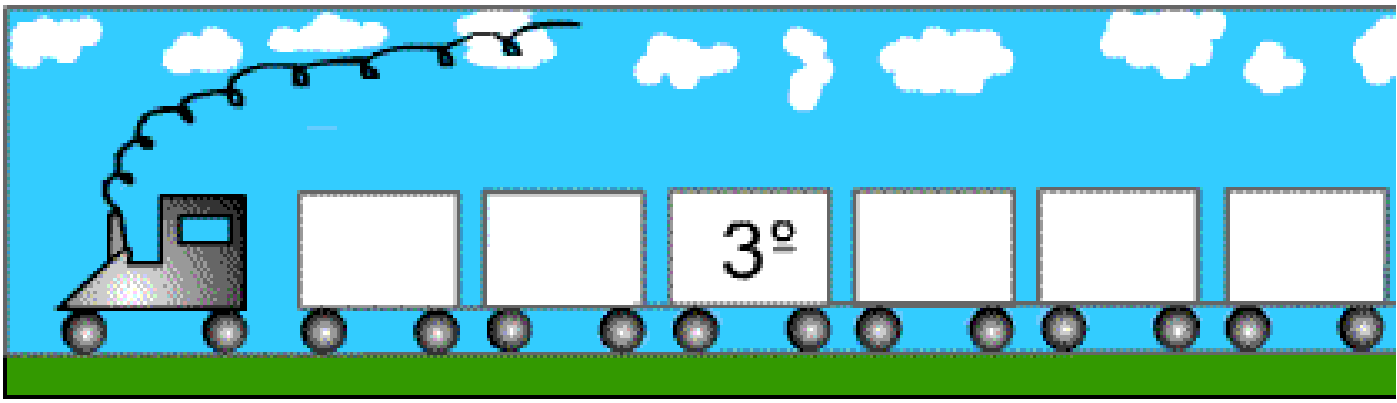
Las llaves

Anota el número de la llave que le corresponde a cada contorno.



Ruedan y ruedan las ruedas del ferrocarril

Anota el número ordinal que le corresponde a cada vagón.

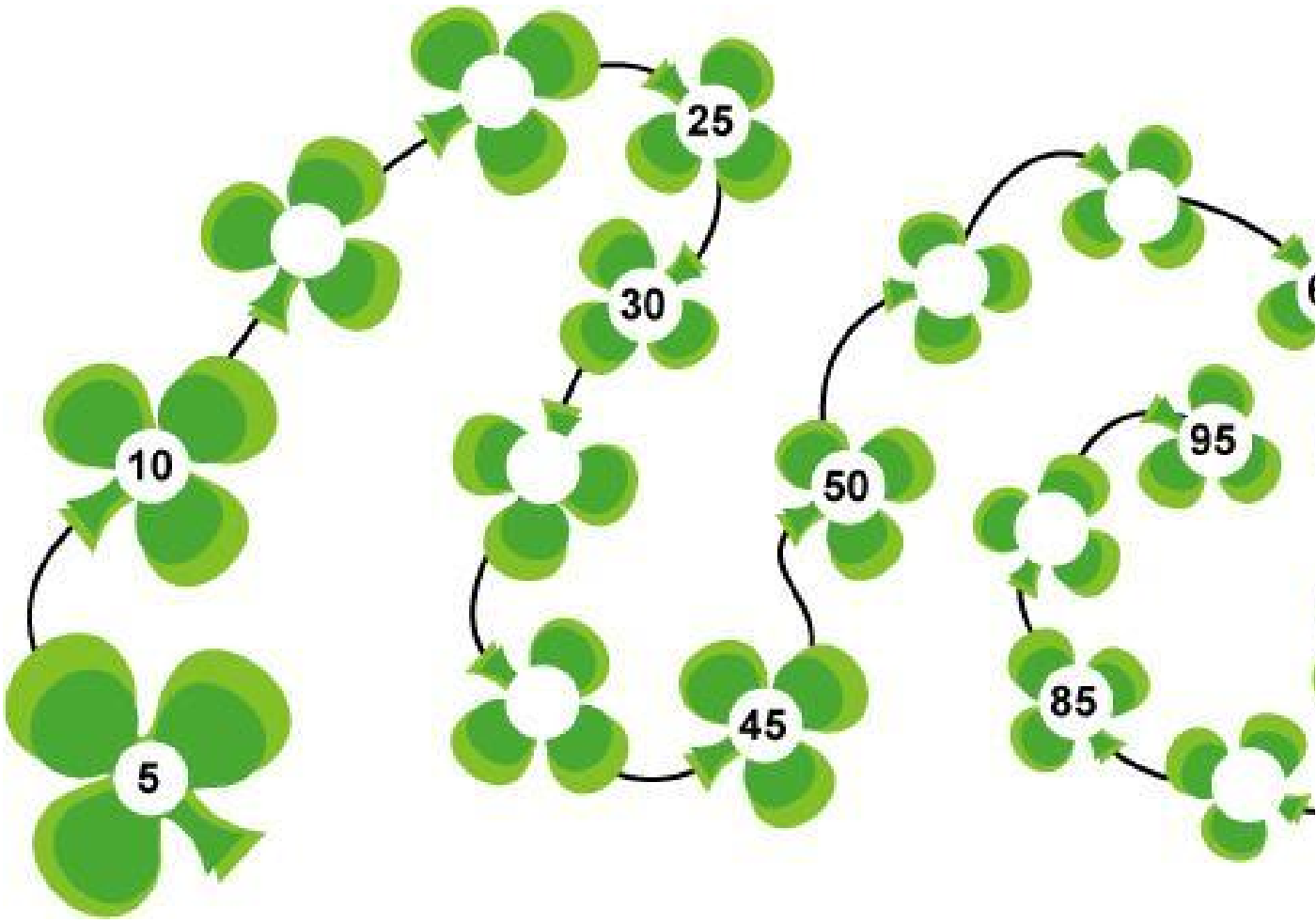


Del 81 al 90

Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

De cinco en cinco

Completa la serie.



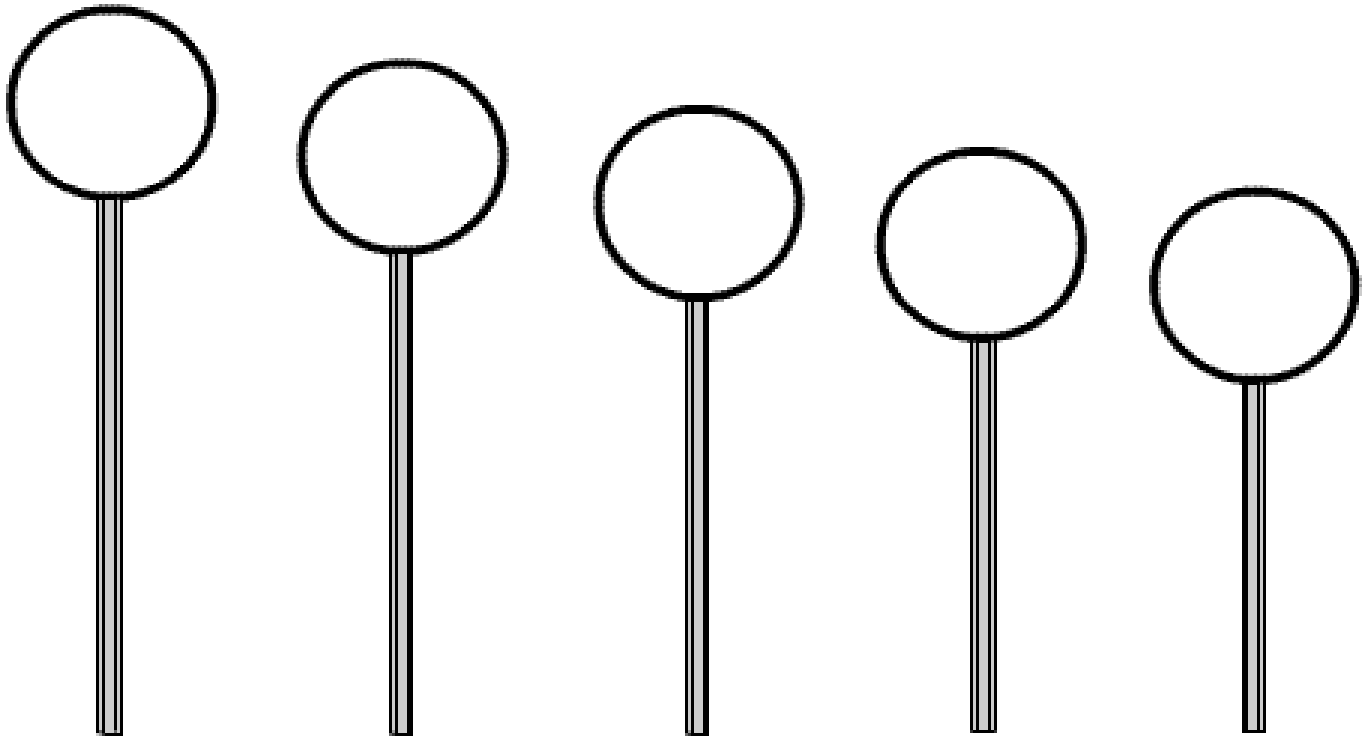
Paletas de colores

Cada paleta tiene un color diferente ¿De qué color es la paleta más larga?

-La paleta verde es más larga que la azul, pero más corta que la amarilla.

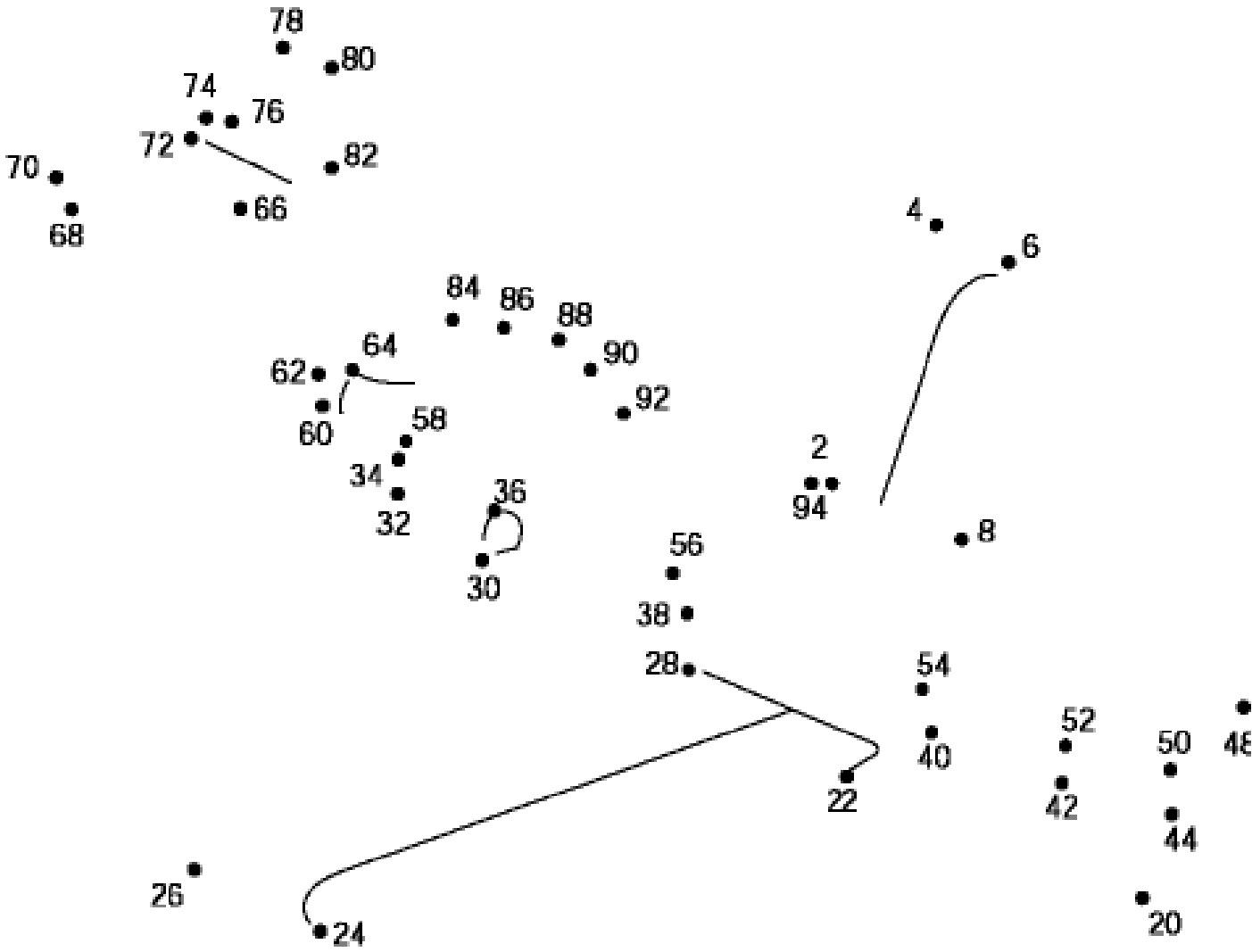
-La paleta roja es más larga que la amarilla, pero más corta que la café.

-La paleta amarilla es más larga que la verde, pero más corta que la roja.



Un medio de transporte

Une con líneas los números del menor al mayor.



Del 91 al 100

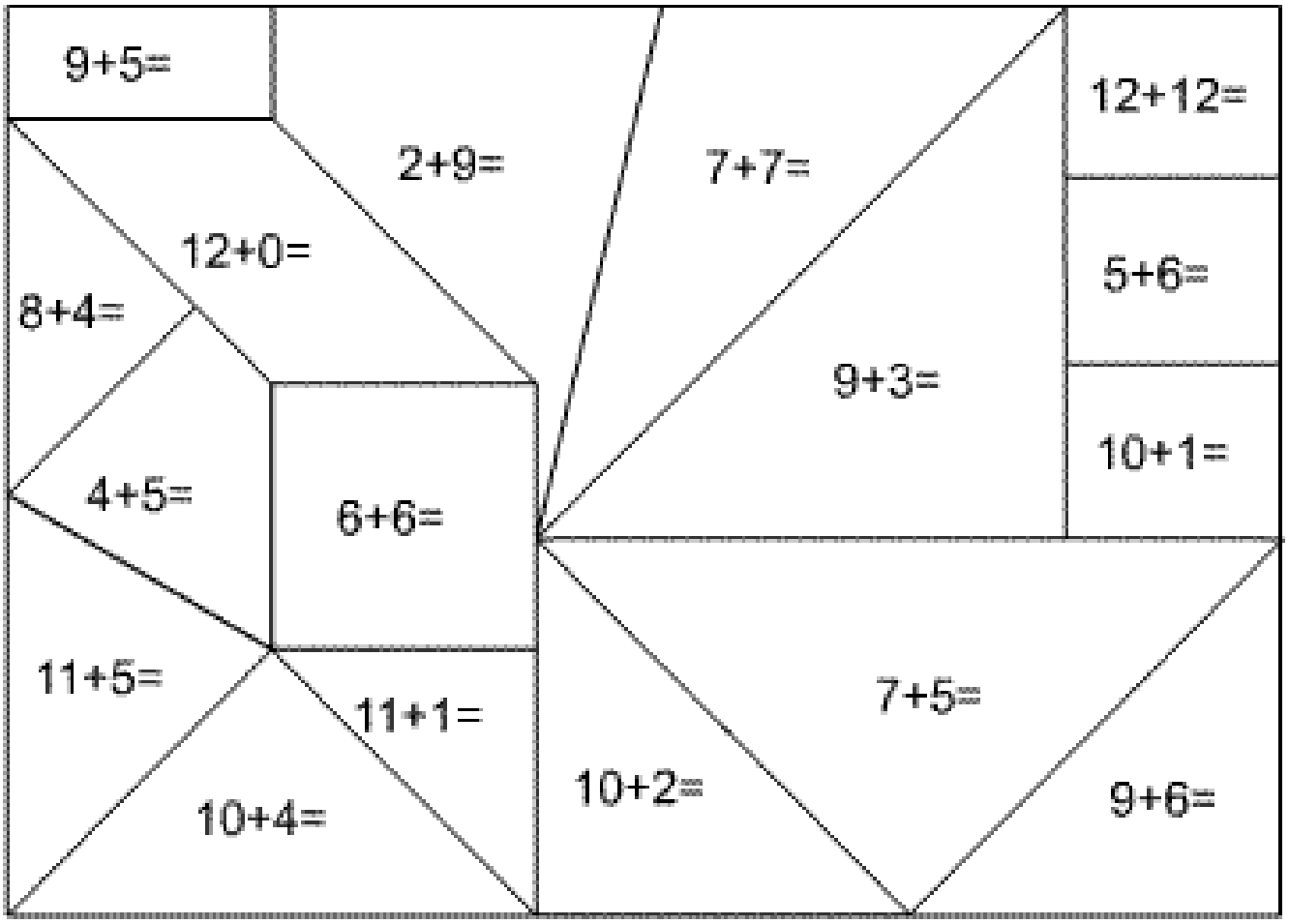
Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

Margaritas

Hay 6 diferencias entre los dibujos ¡Encuéntralas!

¿Quién soy?

Haz las sumas y colorea las figuras donde el resultado es 12.



¿Qué animal estaba escondido en el cuadro?

Un cisne

Sumando 30

Número de jugadores: cuatro

Material: 40 cartas (4 con el número 1, 4 con el número 2, 4 con el número 3, ... , 4 con el número 10) de 5 centímetros de ancho y 5 centímetros de largo y 24 círculos rojos con el número 30.

Reglas del juego: el maestro repartirá 6 círculos y 5 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se pondrán en medio de la mesa boca abajo.

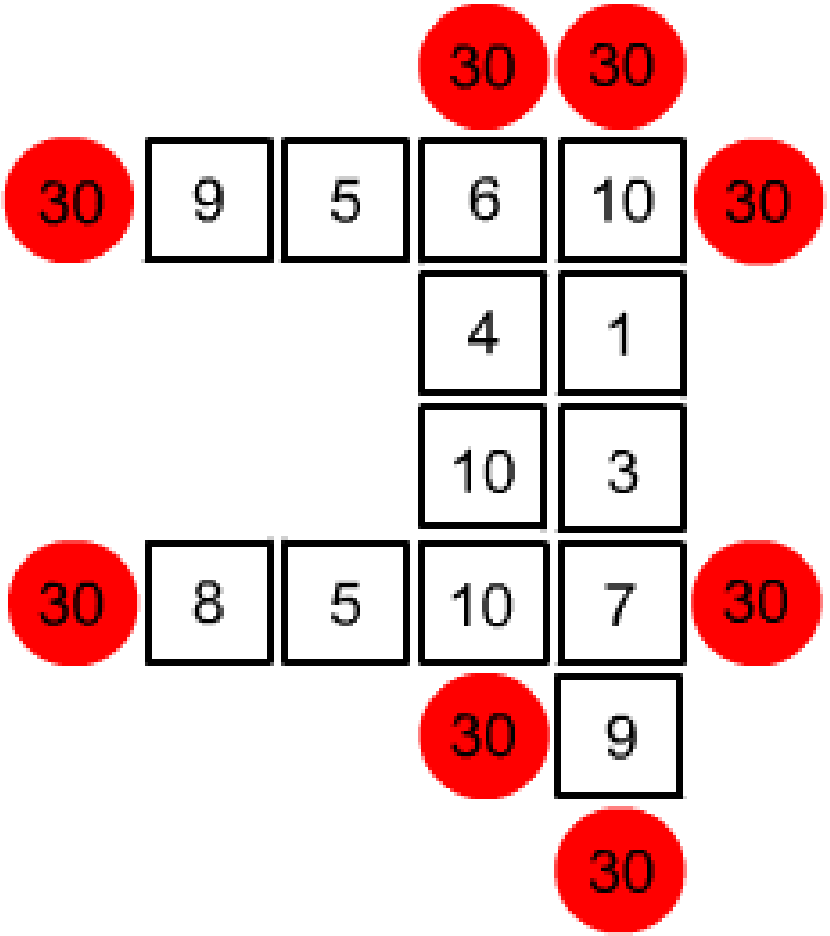
* El primer jugador colocará una carta boca arriba sobre la mesa. Después tomará una carta de las que están boca abajo, para volver a quedarse con cinco.

* El siguiente jugador pondrá una carta junto a la que puso el jugador anterior. Después toma una carta de las que están volteadas para volver a quedarse con cinco y así sucesivamente.

* Cuando un jugador coloca una carta y al sumar en vertical u horizontal tiene un total de treinta colocará un círculo en cada extremo de la fila.

Ganará el primer jugador que agote sus 6 círculos.

Ejemplo:



Sumando puntos

Material: 3 cajas (una grande, una mediana y una chica). Tres objetos pequeños (piedras, canicas, bolitas de papel mojado, etc.)

*Acomode las cajas una dentro de otra como se muestra en la ilustración.

*Dele un valor a cada caja por ejemplo: 10, 15 y 25.

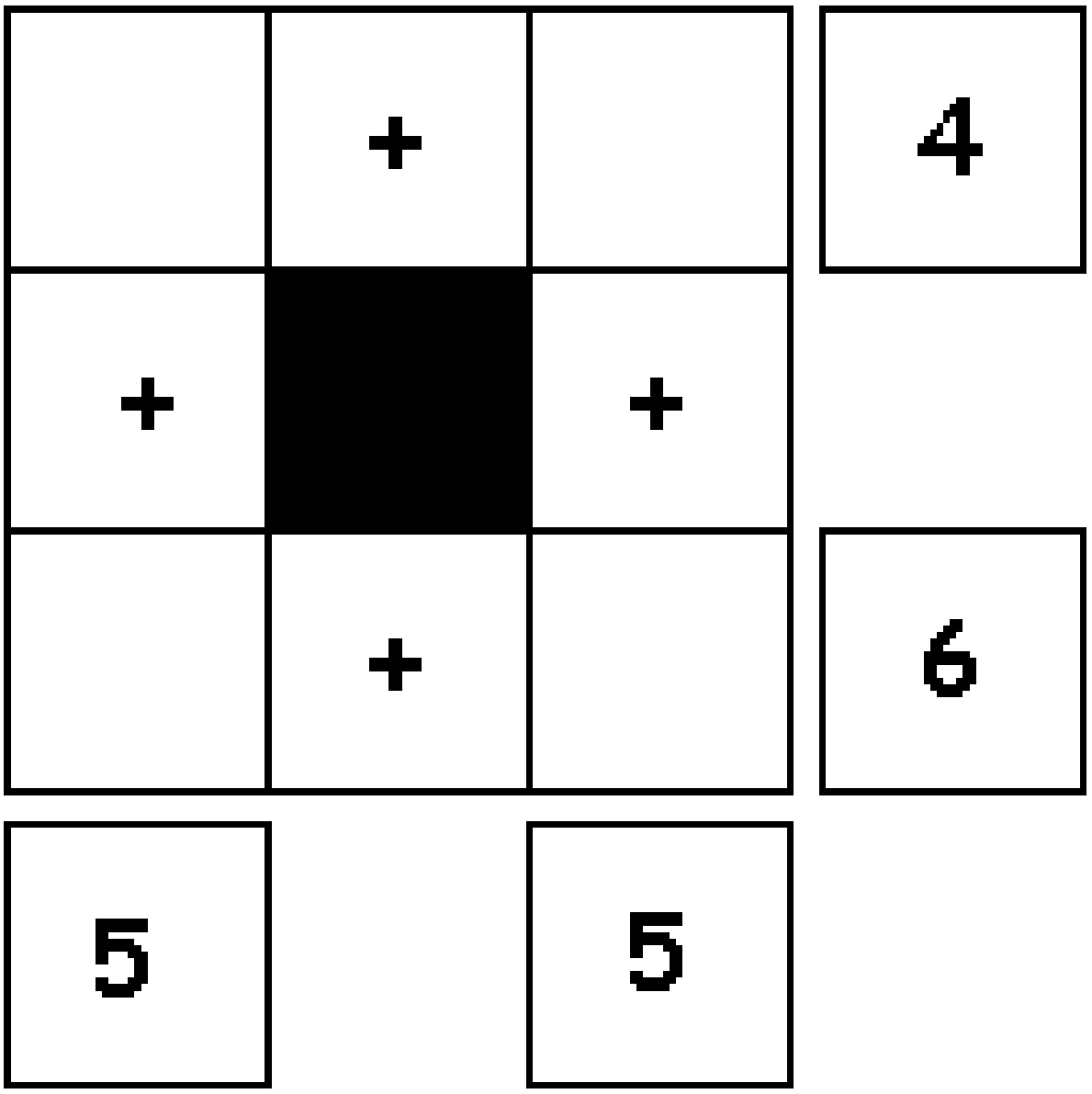
* Los niños se pondrán a dos metros de distancia de las cajas, por turno, realizan tres tiros con sus objetos tratando de que caigan adentro de alguna de las cajas.

* En cada jugada, cada niño anotará y sumará los puntos que obtuvo.

* Gana quien primero llegue a 100 ó más puntos.

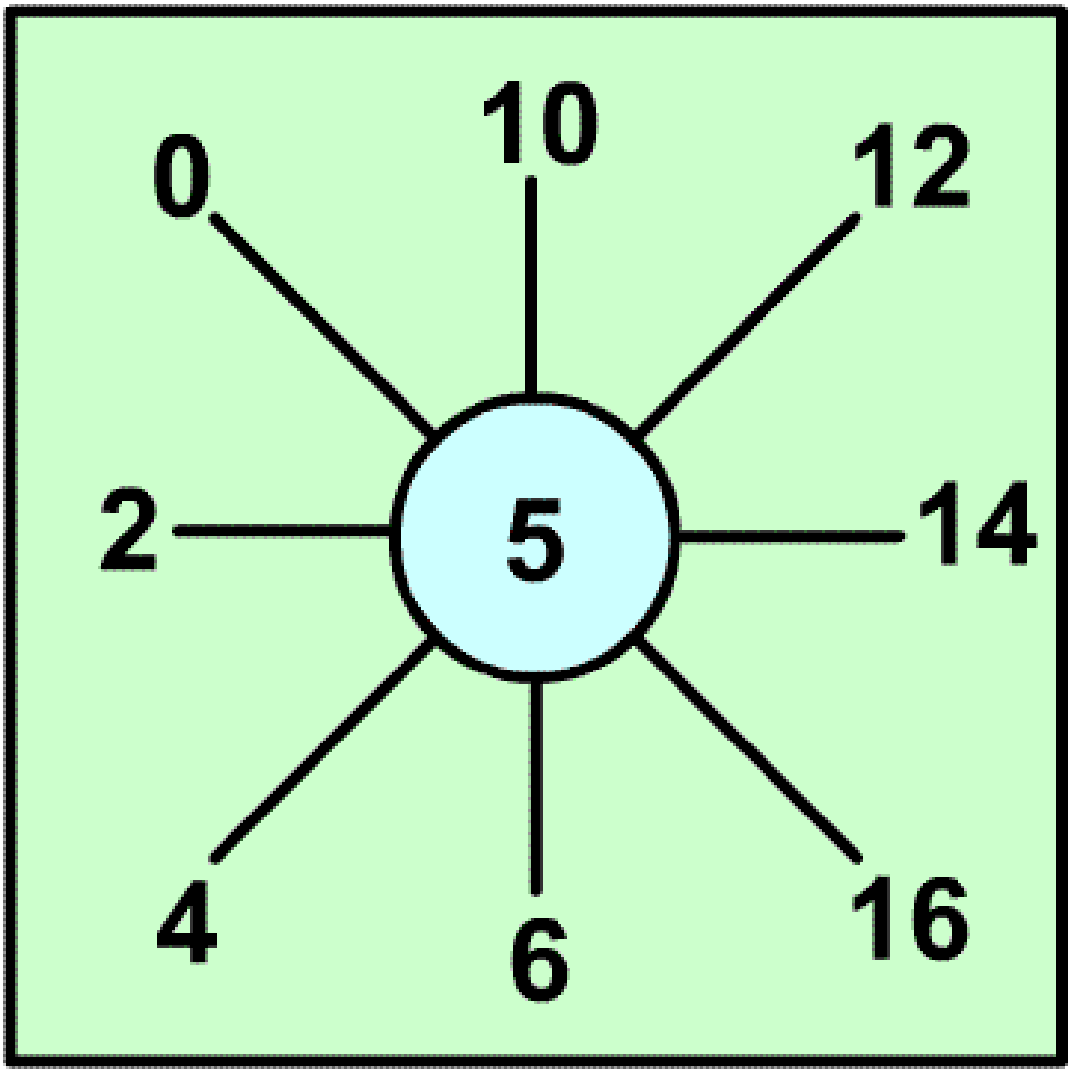
Crucimático + con 1 a 4

Cada renglón es una operación y cada columna es una operación, los números escritos son los resultados. Completa las operaciones usando una sola vez los números del 1 al 4.



Vamos a sumar

Suma los tres números de cada línea, de la siguiente figura y anota los resultados de cada una.

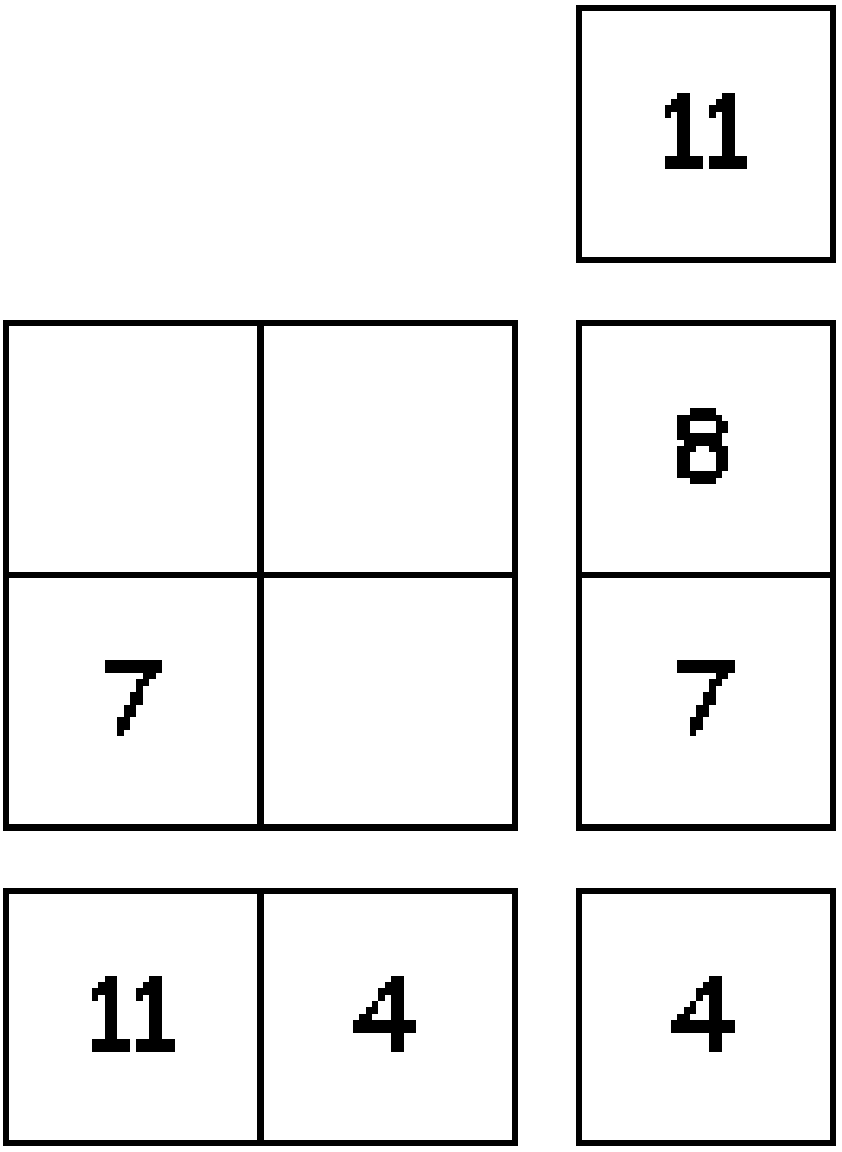


¿Qué observaste en los resultados?

Sumas 2d-1

Encuentra los números que faltan.

Reglas del juego: los números que faltan son dígitos. En cada renglón la suma es el número de la derecha. En cada columna la suma es el número de abajo. La suma de cada diagonal principal es el número de la derecha que es continuación de la diagonal.

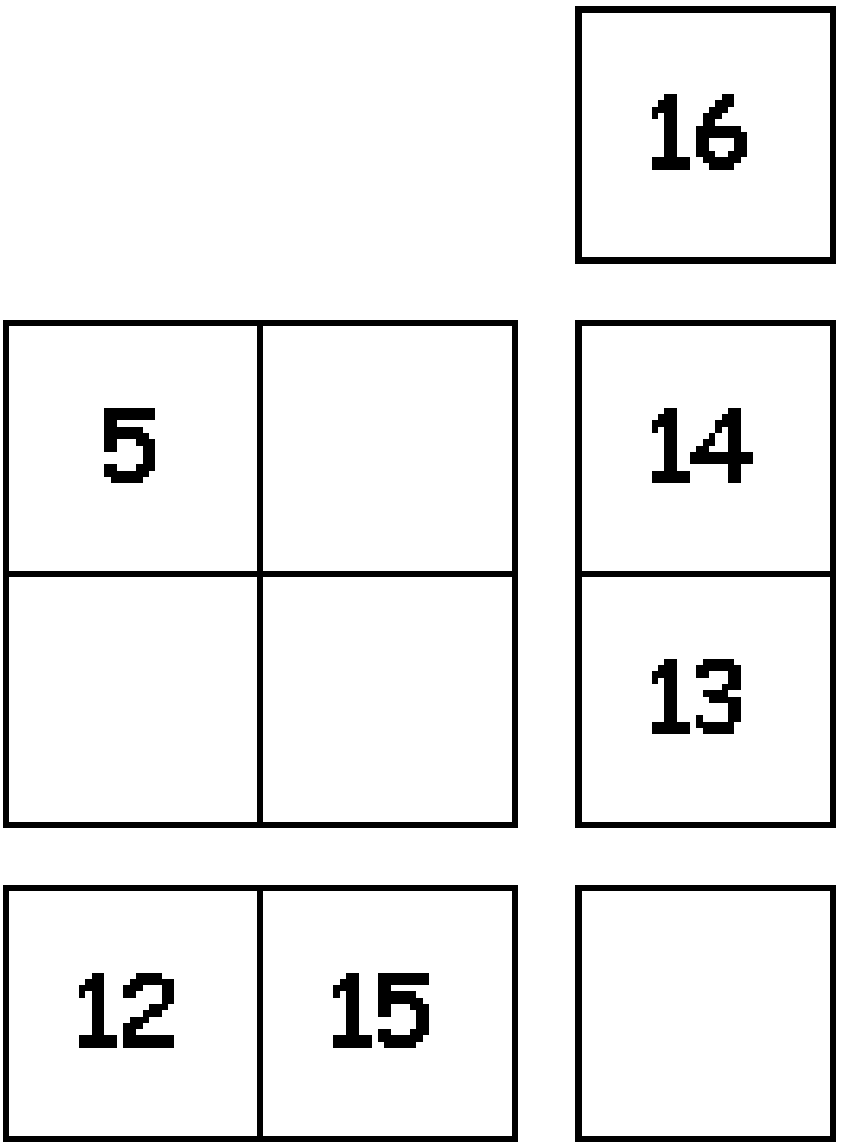


Sumas 2d-2

Encuentra los números que faltan.

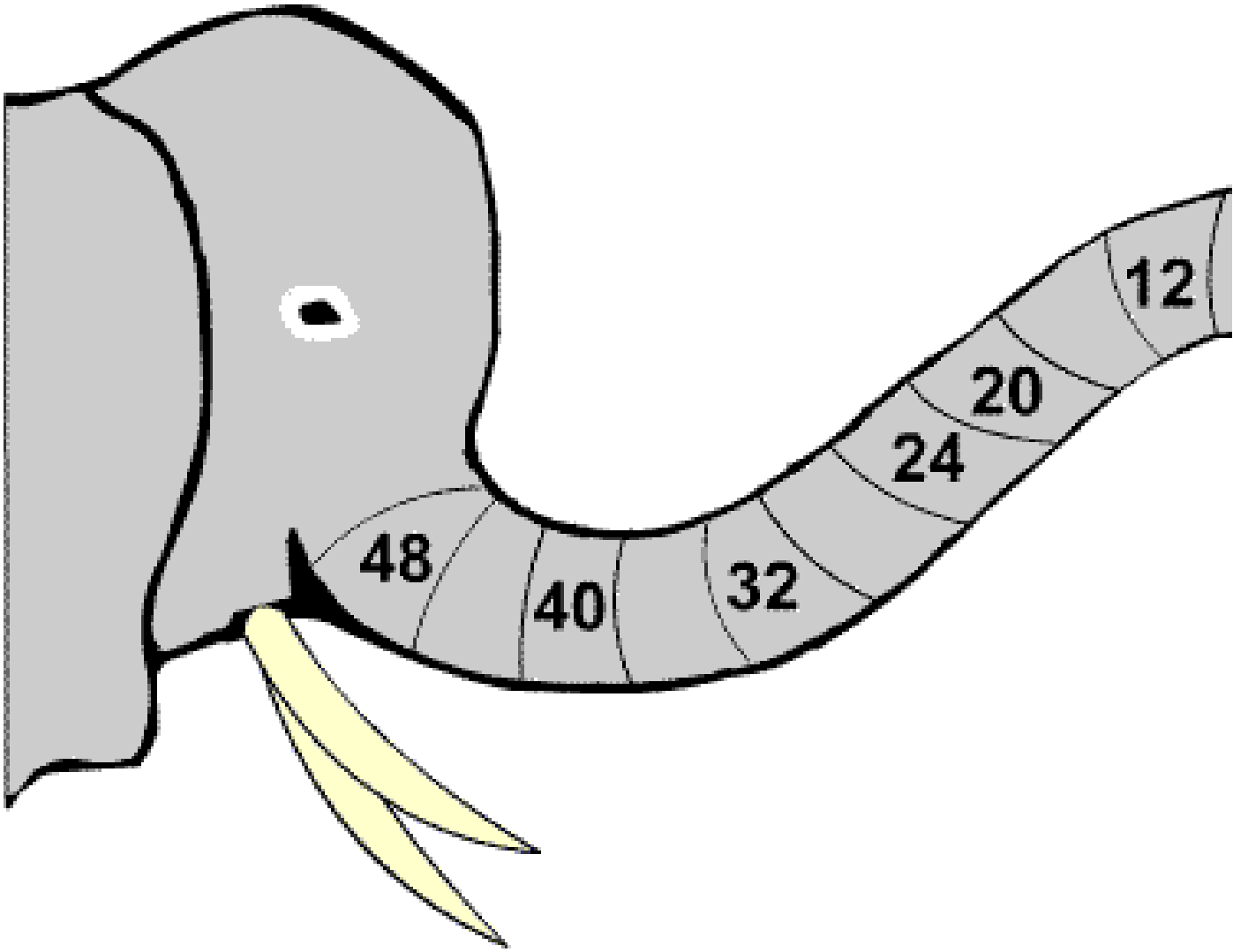
Reglas del juego: los números que faltan son dígitos. En cada renglón la suma es el número de la derecha. En cada columna la suma es el número de abajo. La suma de cada diagonal

principal es el número de la derecha que es continuación de la diagonal.



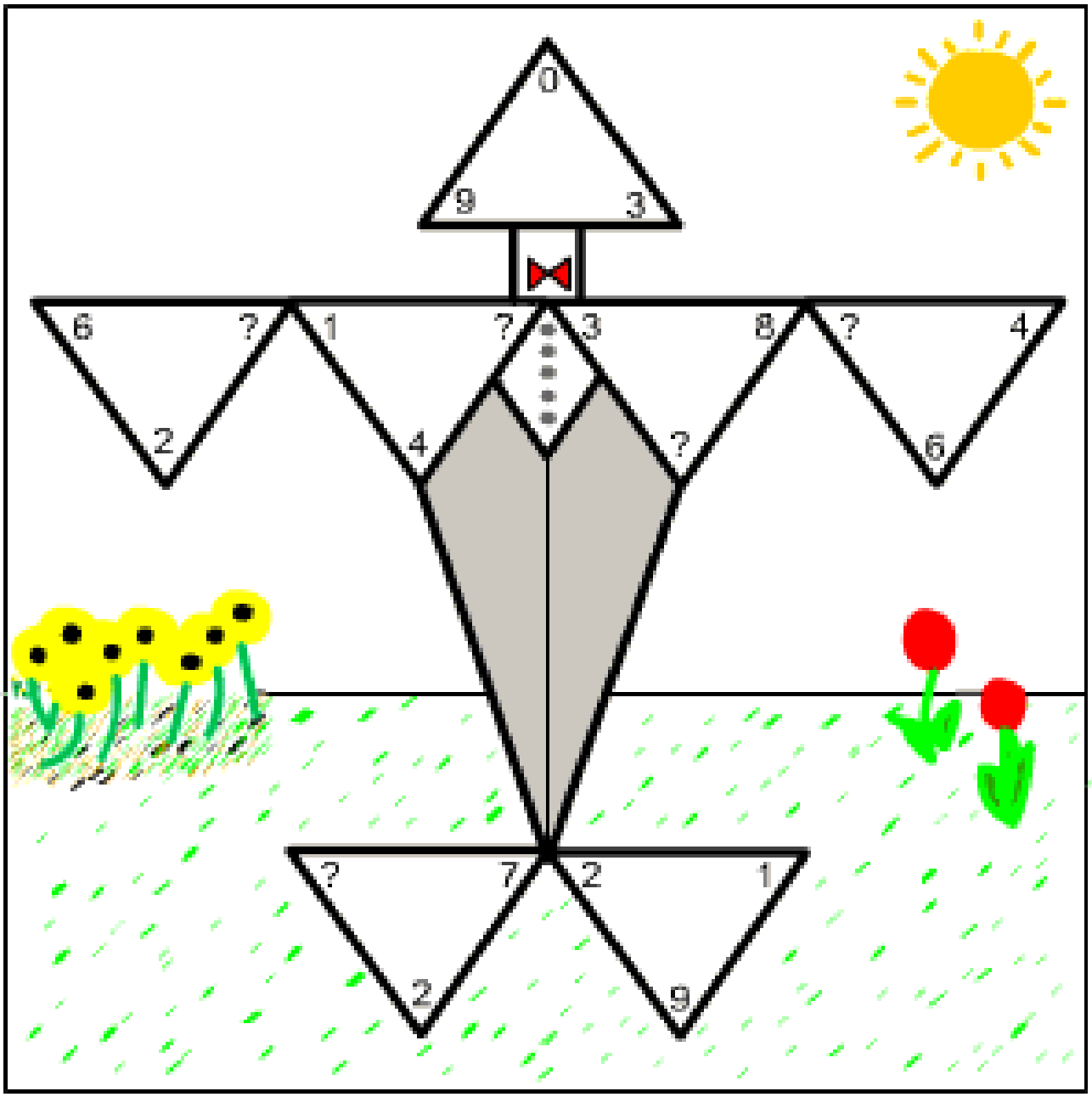
Restando números

Completa la serie.



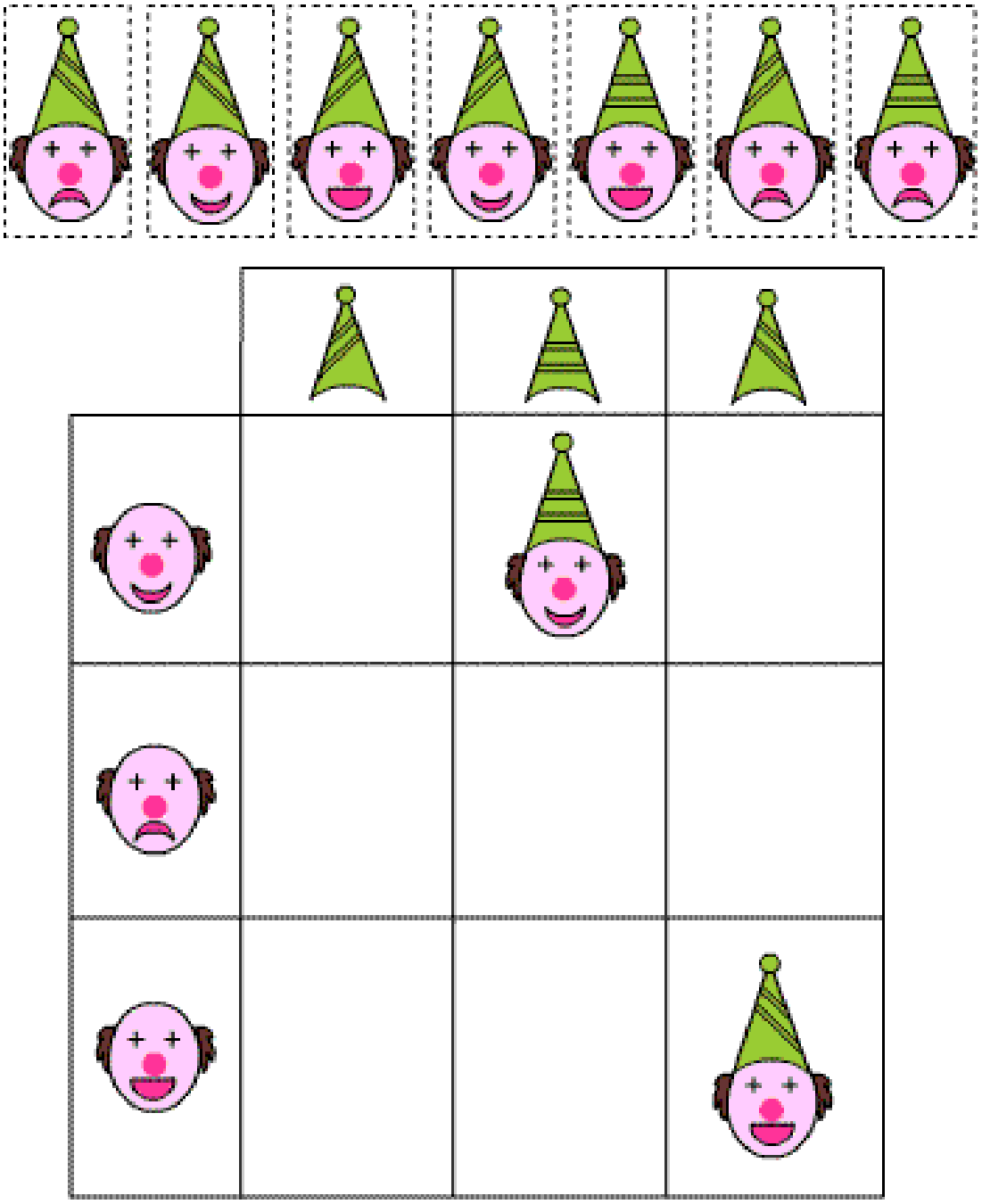
Muñeco triangular

Los números de los triángulos suman lo mismo. ¿Cuál es el número que va en lugar de cada interrogación?

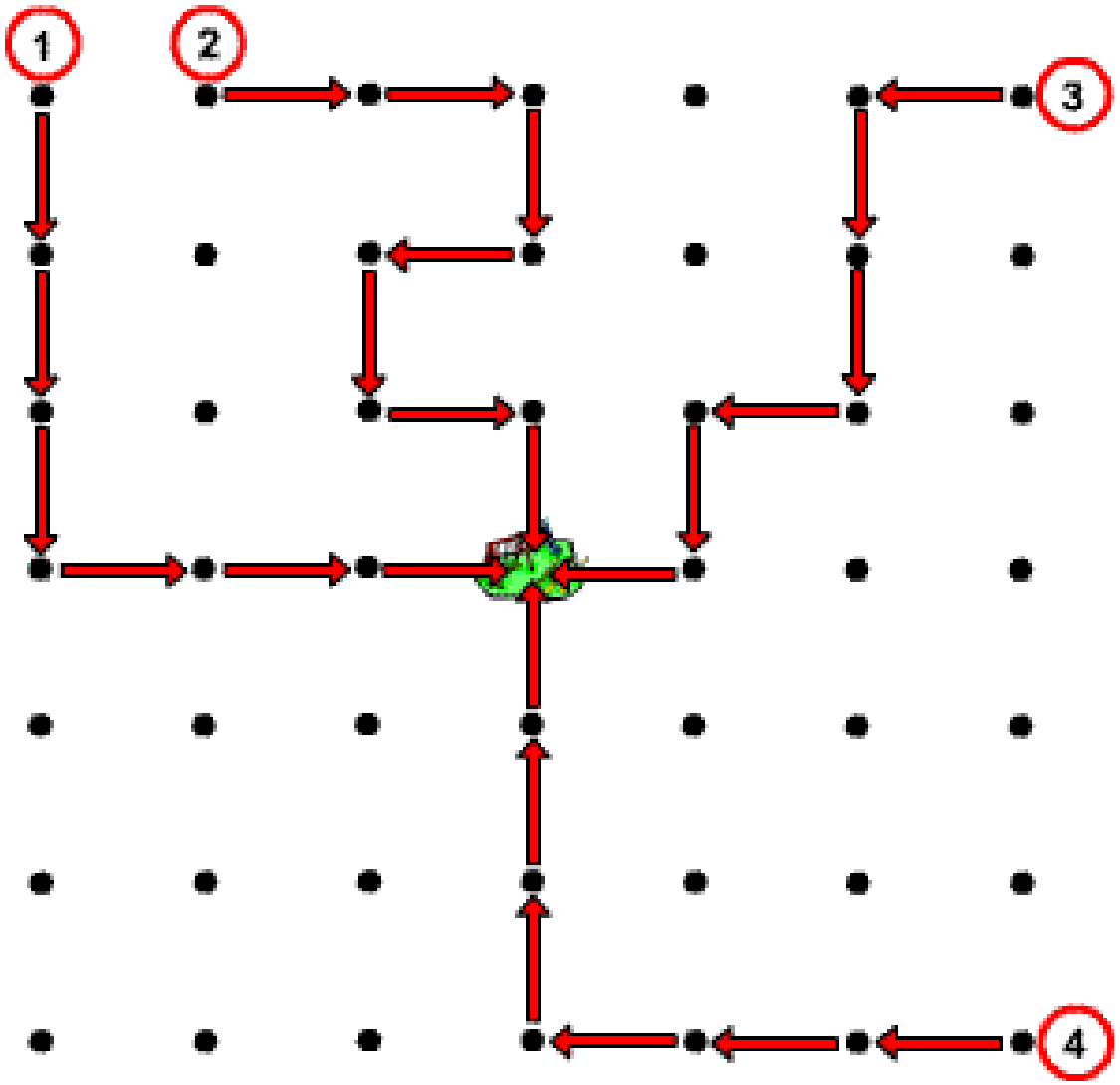


Payasitos

Recorta las figuras por las líneas punteadas. En la tabla pon cada payaso en donde estén su gorro y su boca, como en los ejemplos.



Los caminos

Al parque se puede llegar por los cuatro caminos dibujados.

¿Cuál es el más largo?