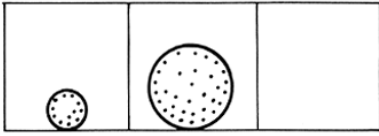


# Cruce de Animales



Nivel

## Materiales

Tablero para el Cruce de Animales I o de Animales II  
4 marcadores de animales  
1 dado con los siguientes números: 1, 1, 2, 2, 3, 3

Un juego para  
2-4 jugadores

## Porqué

Para entender mejor las representaciones bidimensionales al mover las piezas de un juego sobre un cuadrículado.

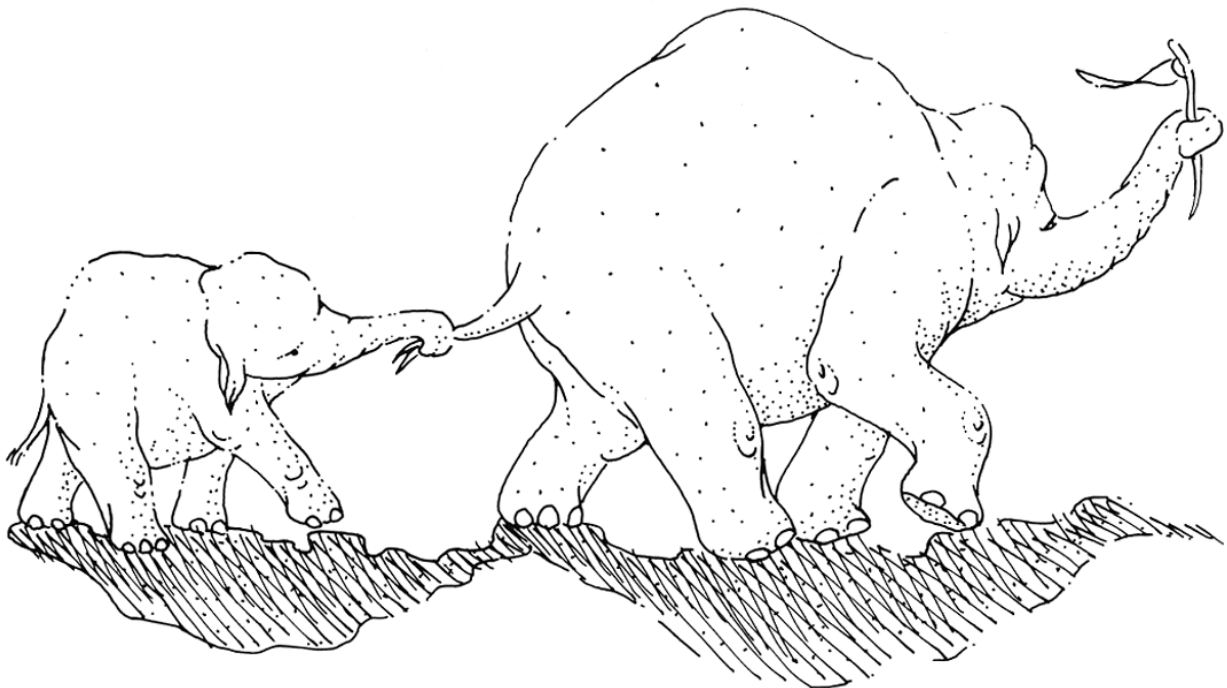
## Cómo

- Cada jugador escoge un lado diferente del cuadrículado y coloca sus marcadores a lo largo de ese lado.
- Los jugadores se turnan para tirar el dado y cada uno se mueve un número de cuadrados menor o igual al número indicado por el dado.
- En su primer turno cada jugador coloca su marcador en cualquier cuadrado del borde del cuadrículado que le ha correspondido y comienza a contar a partir de esa posición. La meta de cada jugador consiste en llegar al lado opuesto del cuadrículado.
- Los jugadores se pueden mover en una sola dirección. Solamente se puede cambiar de dirección al comienzo de un turno. Si el marcador llega a alguna barrera, el turno termina aunque el jugador no haya completado el número indicado por el dado.
- El juego continúa hasta tanto todos los animales hayan cruzado el cuadrículado. El último jugador en terminar puede escoger su lado del cuadrículado para el próximo juego.

---

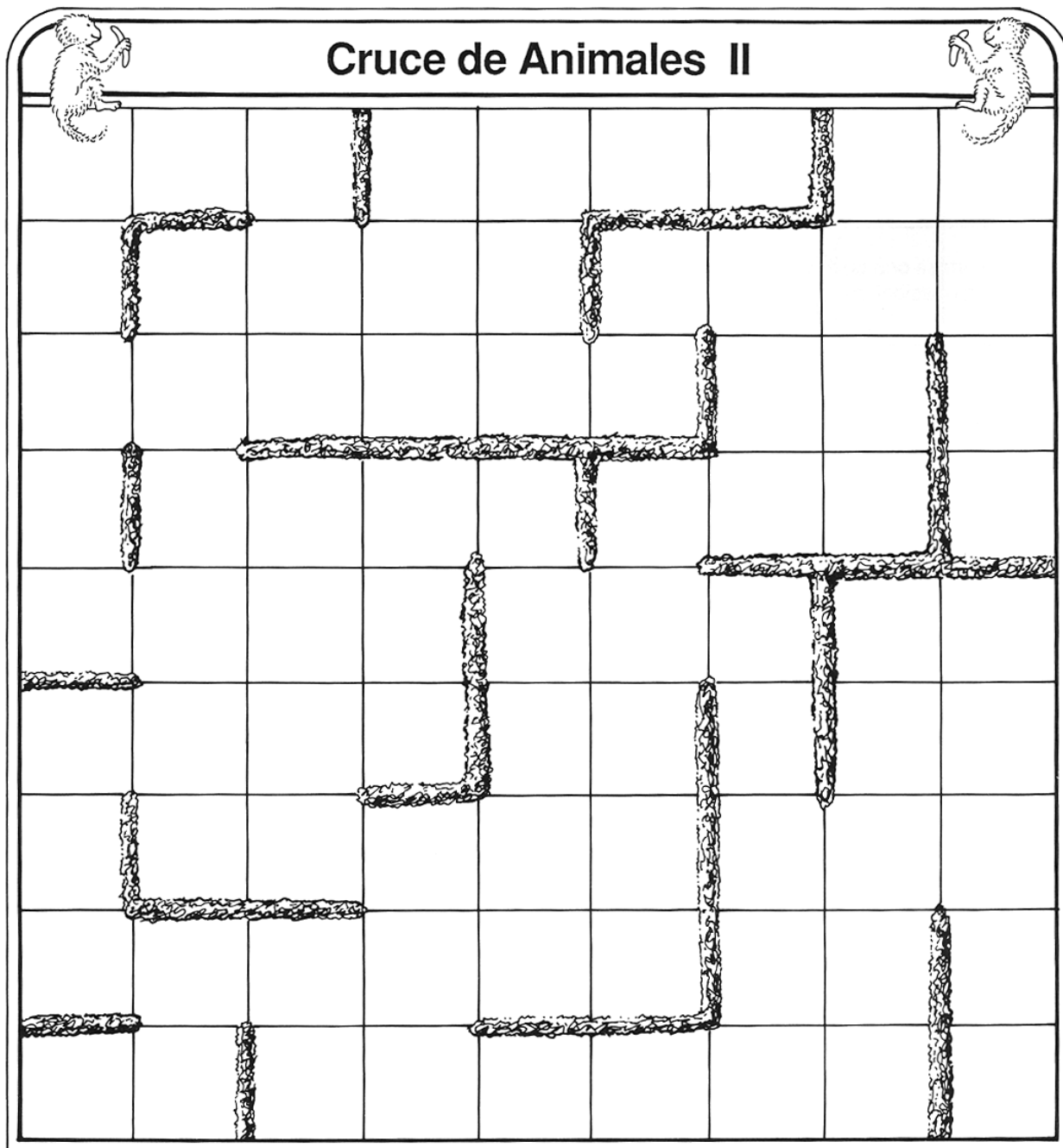
>> *Este juego se puede repetir en varias ocasiones. Los niños ganarán experiencia contando y aprenderán estrategias sencillas al planear cada movimiento. La familiaridad con los cuadrículados podría tener importancia futura especialmente en el estudio de la Geometría y el Cálculo. Como una posible extensión de esta actividad los niños podrían preparar sus propios cuadrículados.* <<

---





# Cruce de Animales II



Marcadores

