

### INVASORES DE LA LUNA:

Se trata de hacer comparaciones entre números del 1 al 10.

Se juega con una peonza de números del 1 al 10 y varias lunas (círculos de papel) en las que aterrizan los cubos (número que sale en la peonza).

El que más lunas consiga gana la partida.

### DOMINÓ MÁS (MENOS) UNO:

Se juega con las fichas de un dominó normal, pero se trata de añadir siempre una ficha que tenga un conjunto mayor (o menor) en una unidad a la ficha anterior.

Cada tres fichas emparejadas, se dibujan en un papel y se escriben las cantidades formadas.

### ESTRELLAS ESCONDIDAS:

Se muestra una tarjeta con estrellas o figuras, el niño-a cuenta las estrellas mostradas, se tapa la tarjeta y se le pregunta ¿cuántas estrellas he tapado?

2º ciclo: Con las tarjetas formamos o representamos cantidades de seis cifras. Cada jugador debe acertar el valor de posición de las tarjetas. Gana el que forme la cantidad más alta.

### PREDECIR LA CANTIDAD:

Se le dan al niño un conjunto de bloques o fichas y debe predecir la cantidad, después debe contarlos para comprobar su respuesta.

2º ciclo: Predecir magnitudes: longitud, capacidad, masa, de forma que el alumno pueda verificar su respuesta.

### CARRERAS DE COCHES:

Los niños avanzan sus coches sobre un tablero en el que hay una pista con casillas. Se tira el dado y se avanzan tantas casillas como representa el número del dado.

### RELLENAR:

Cada niño tiene un tablero de juego con casillas. Levanta una tarjeta numerada y debe colocar en su tablero tantas fichas de la bandeja como la cantidad indicada en la tarjeta. Gana el que primero rellene su tablero.

### EL NÚMERO TAPADO:

Se colocan boca arriba tarjetas numeradas del 1 al 9 y se tapa una, el niño debe decir cual está tapada. Posteriormente se colocan todas las tarjetas boca abajo y se destapa una, el niño debe decir cual está antes y cual después.

### CARRERA DE NÚMEROS:

Se lanzan coches en miniatura sobre una pista de carreras de números, gana el que llegue más lejos sin salirse por los lados de la pista.

### JUEGO DE PERSECUCIÓN:

Cada tarjeta tiene dos números (del 1 al 5 ó mayores según el nivel).

El niño-a juega con nosotros. Elige una tarjeta y se desplaza sobre el tablero eligiendo el número mayor de la tarjeta. Si ha elegido mal verá que nuestra ficha avanza más que la suya.