

# Oso Mañoso aprende a contar

Una colección de osados juegos educativos para 2 a 5 niños  
de 4 a 8 años.  
Con una cadena calculadora Oso Mañoso y tres dados extragrandes.

**Autora:** Anja Dreier-Brückner  
**Ilustraciones:** Anja Dreier-Brückner  
**Duración de la partida:** cada juego aprox. 10 - 15 minutos

«¡Contar es muy aburrido!», dice el oso pequeño con cara de enfado. «¡Uno, dos, tres! ¡Contar es un placer!», le dice el oso grande.  
«¿No sabes que hace mucho tiempo fui el campeón de los osos en las cuentas?»  
El oso pequeño mira al oso grande con cara de absoluta admiración. «¿De veras? ¡Qué guay! ¡Entonces podrás enseñarme todo lo que sabes sobre los números y las cuentas!», responde el oso pequeño dando un gran salto de alegría.

## Contenido

- 1 cadena calculadora Oso Mañoso
- 1 dado con cifras
- 1 dado con manos
- 1 dado con puntos
- 40 cartas
- Instrucciones del juego



## Queridos padres:

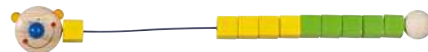
Antes de jugar por primera vez, observad en compañía de vuestros hijos el material de juego.

### La cadena calculadora Oso Mañoso

La cadena calculadora se compone del Oso Mañoso, diez piezas de madera (cinco amarillas y cinco verdes) y una bola de madera en el otro extremo. Las piezas amarillas y verdes se pueden desplazar a lo largo de la cadena. De esta manera, los niños pueden practicar tanto las cuentas como representar los números del 1 al 10.

#### Ejemplos:

Si una de las piezas está tocando al Oso Mañoso, el número representado será el 1.



Si hay tres piezas tocando al Oso Mañoso, el número indicado será el 3.



Si hay diez piezas tocando al Oso Mañoso, el número presentado será el 10.



### Los dados

En el juego hay tres dados de tamaño extragrande. Los tres dados muestran por una cara el Oso Mañoso y en las cinco restantes los números del 1 al 5, cada dado con un modo de representación diferente.

En el ejemplo puede verse en los tres dados el número 5:



dado con cifras



dado con puntos



dado con dedos

### Las cartas

En combinación con los dados y la cadena calculadora, el juego contiene cuatro conjuntos de cartas. Cada conjunto representa los números del 1 al 10 de un modo diferente: como cifras, con puntos de dado, con dedos o como la cadena calculadora.

Los diferentes modos de representación familiarizan a los niños con los diversos niveles del mundo de los números: los niños pueden contar los dedos, los puntos y las piezas de la cadena. La cifra es el número escrito, abstracto.

En el ejemplo puede verse en los conjuntos de cartas el número 7:



carta con cifra



carta con puntos de dado



carta con cadena calculadora



carta con manos y dedos

Una vez que hayáis familiarizado a vuestros hijos con los componentes, leed de arriba abajo la colección de juegos propuestos. Decidid a continuación cuáles son los más apropiados para vuestros hijos de acuerdo con su nivel de conocimientos.

#### Sugerencia:

al elegir el juego y sus componentes, proceded con el siguiente orden de prioridades que también nosotros hemos tenido en cuenta al ordenar los juegos en las instrucciones:

- de lo sencillo a lo difícil
- de lo conocido a lo nuevo
- de las cuentas al cálculo

¡Deseamos que tanto vosotros como vuestros hijos lo paséis en grande!

### Vuestros inventores para niños

## Juego 1: Memory con Oso Mañoso

¿Quién reúne el mayor número de parejas de cartas en las que estén representados los mismos números de diferentes maneras (por ejemplo cuatro dedos y cuatro puntos de dado)? Un juego para todos los osos mañosos que quieran participar.

### Componentes necesarios para la partida:

Todas las cartas

### Preparación

Se barajan las cartas y se extienden boca abajo encima de la mesa haciendo ocho montoncitos de cinco cartas cada uno.

### Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad que trata de encontrar una pareja de números poniendo dos cartas boca arriba. Al hacerlo dice cada vez en voz alta el número representado.

- **¿Forman pareja las dos cartas?**  
¡Estupendo! Te llevas la pareja y puedes poner boca arriba otras dos cartas.
- **¿No forman pareja las dos cartas?**  
¡Lástima! Vuelves a poner boca abajo las dos cartas después de que todos los demás las hayan visto. Es el turno del siguiente jugador que pondrá boca arriba dos cartas.

### Fin del juego

La partida acaba cuando se han encontrado todas las parejas. Cada jugador apila las cartas ganadas en un montoncito. Gana la partida quien tenga el montoncito más grande.

### Variantes para niños más pequeños

- Escoged dos de los conjuntos de cartas y jugad con ellas al juego de memoria de los osos mañosos.
- Escoged todas las cartas de un determinado campo numérico: por ejemplo, todas las cartas con los números que van del 1 al 5.

## Juego 2: Duelo de osos mañosos

Gana el primero en tener todas las piezas de la cadena calculadora de su lado. Un emocionante juego de tira y afloja para dos osos mañosos.

### Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un dado cualquiera

### Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa entre vosotros. Cada niño se sienta a un extremo de la cadena. Moved las diez piezas al centro de la cadena. Tened el dado preparado.



### Cómo se juega

Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

### ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un número?**  
¡Fantástico! Cuenta en la cadena calculadora el número de piezas correspondiente y llévalas hacia tu lado.

### Reglas importantes para mover las piezas:

- Mueve en primer lugar las piezas desde el centro de la cadena hacia tu lado.
- Si no queda ninguna pieza en el centro, puedes mover hacia tu lado las piezas que tu compañero de juego ya tiene del suyo.

- **¿El Oso Mañoso?**  
El Oso Mañoso está algo cansado de contar y tiene que descansar. No mueves ninguna pieza.

Ahora le toca tirar el dado a tu compañero de juego.

### Fin del juego

La partida acaba cuando uno de los dos tiene las diez piezas de su lado. Este niño gana el duelo de tira y afloja de los osos mañosos.

### Atención:

en el último movimiento se podrá mover hacia el lado propio un número de piezas inferior al que señala el dado.

## Juego 3: Del uno al diez

¿Encontraréis los números del 1 al 10 por orden antes de que el Oso Mañoso haya contado hasta diez? Un juego cooperativo para todos los niños que quieran participar.

### Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un conjunto cualquiera de cartas

### Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa. En este juego vais a jugar todos contra el Oso Mañoso.

Moved todas las piezas hacia la bola de madera. Barajad las diez cartas del conjunto y extendedlas boca abajo en el centro de la mesa. Procurad que no se superpongan.

### Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad que pone boca arriba una carta tratando de encontrar el número más bajo. Al comienzo del juego será la carta que representa el número uno.

#### ¿Qué carta has puesto boca arriba?

- **¿La carta buscada?**

¡Muy bien! Pronuncia en voz alta el número que sale en la carta y deja la carta boca arriba hasta el final de esa partida. Pon boca arriba otra carta.

Tienes que encontrar la carta que sigue a la anterior en el orden numérico.

Es decir, tras la carta que representa el número uno, tienes que encontrar la carta que representa el número dos, etc.

- **¿Otra carta?**

¡Lástima! Pronuncia en voz alta el número que sale en la carta. Cuando todos os hayáis fijado en el número que representa esa carta, le das otra vez la vuelta.

A continuación mueves una pieza de la cadena calculadora hacia el Oso Mañoso y cuentas en voz alta el número de piezas que el Oso Mañoso ya tiene de su lado. Es el turno del siguiente niño que pondrá una carta boca arriba.

### Fin del juego

#### La partida acaba cuando ...

- todas las cartas están boca arriba y el Oso Mañoso no tenga las diez piezas de su lado. Ganáis todos la partida y celebráis una gran fiesta de números.
- hayáis movido la décima y última pieza hacia el Oso Mañoso. El Oso Mañoso ha contado hasta diez. En ese caso habréis perdido todos. Pero seguro que en la siguiente partida podéis ganar. Sólo hay que intentarlo.

## Juego 4: Oso Mañoso y los números

¿Quién se sabe bien los números y es el primero en ganar tres cartas? Un emocionante juego de cuentas y de cálculo para 2 a 5 osos mañosos.

### Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un conjunto cualquiera de cartas, un dado cualquiera

### Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa y marcad el número cinco: moved las cinco piezas amarillas hacia el Oso Mañoso y las cinco piezas verdes hacia la bola de madera.

Extended las diez cartas boca arriba en el centro de la mesa.

### Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

#### ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un número?**

Pronuncia en voz alta el número que ha salido en el dado. A continuación mueve la cantidad de piezas correspondiente desde el Oso Mañoso hacia la bola de madera o viceversa.

- **¿El oso?**

Escoge un número cualquiera entre el uno y el cinco, y pronúncialo en voz alta.

A continuación mueve la cantidad de piezas correspondiente desde el Oso Mañoso hacia la bola de madera o viceversa.

#### Reglas importantes del Oso Mañoso:

- Si en un extremo de la cadena calculadora no hay suficientes piezas, puedes mover las piezas desde el otro extremo.
- Pronuncia siempre en voz alta la cantidad de piezas que mueves.

La cadena calculadora señala del lado del Oso Mañoso un nuevo número. Es el número que has marcado en la cadena. Pronúncialo en voz alta y coge la carta correspondiente del centro de la mesa o de un compañero de juego y ponla delante de ti. Si ya la tienes delante de ti, entonces ¡mala suerte!

### Fin del juego

La partida acaba cuando un jugador ha ganado tres cartas. Ese niño gana esta osada competición de números.