

# CONSTRUCTION KIDS

## Numbers and Sets Game

### Como se prepara el juego

Coloque las cartas con rayas amarillas boca abajo sobre el techo de la casa en el tablero. Escoja una ficha y colóquela sobre la señal que dice “START HERE!”. Gire la flecha negra para determinar quien empieza primero.

### Instrucciones

1. Tome una carta de la baraja e identifique cuántos artículos hay o el número escrito en la carta.
2. Trate de contestar en una oración completa.

### Por ejemplo:

Veo el número 4.

Tengo el número 4.

Veo dos palas mecánicas.

Hay dos palas mecánicas.

3. Si todos los jugadores están de acuerdo, gire la flecha y mueva el número de casillas indicado. Si los jugadores no están de acuerdo, piense su respuesta de nuevo, o reciba ayuda, y luego gire la flecha. Devuelva la carta a la parte de abajo de la baraja.
4. Si un jugador cae en una de las casillas especiales en el recorrido, él o ella debe seguir las instrucciones de dicha casilla.
5. Tórnense siguiendo las instrucciones 1-4 continuando en el sentido de las manecillas del reloj.
6. El juego continúa hasta que todos los jugadores lleguen a la casa.



# CONSTRUCTION KIDS

## Alike and Different Game

### Como se prepara el juego

Coloque las cartas con rayas verdes boca abajo sobre el techo de la casa en el tablero. escoja una ficha y colóquela sobre la señal que dice “START HERE!”. Gire la flecha negra para determinar quien empieza primero.

### Instrucciones

1. Tome una carta de la baraja. Mire a los dos dibujos. Señale las diferencias y parecidos entre estas dos imágenes.
2. Trate de contestar en una oración completa.

### Por ejemplo:

Las dos hormigoneras sonríen. (*semejante*)

Un camión tiene una puerta amarilla. (*diferente*)

3. Si todos los jugadores están de acuerdo con la respuesta, gire la flecha y mueve el número de casillas indicado. Si los jugadores no están de acuerdo, piense su respuesta de nuevo, o reciba ayuda, y luego gire la flecha. Devuelva la carta a la parte de abajo de la baraja.
4. Si un jugador cae en una de las casillas especiales en el recorrido, él o ella debe seguir las instrucciones de dicha casilla.
5. Tórnense siguiendo las instrucciones 1-4 continuando en el sentido de las manecillas del reloj.
6. El juego continúa hasta que todos los jugadores lleguen a la casa.

(Nota: Hay más de una semejanza y diferencia en cada carta, entonces las respuestas variarán de un juego a otro.)

