

Pescar Horas

Séptimo Módulo-Tiempo


Su hijo/a está aprendiendo a leer un reloj a la hora y media hora. Ayude a su hijo/a usar esta actividad para practicar leer el reloj.

Materiales:

- Cartas de Relojes Digitales
- Cartas de Relojes Análogos

Instrucciones:

1. Recorta toda las Cartas de Relojes en las tres páginas.
2. Baraja las cartas y distribuye cinco a cada jugador.
3. Pon las demás boca abajo en un montón para -Pescar-.
4. Si tienes algún par de cartas que dicen el mismo tiempo, por ejemplo

	1:00
---	------

 pon el par frente a ti.
5. El primer jugador le pregunta a uno de los otros si tiene una carta que hace par con una de él/ella. Si el jugador la tiene, se la da
6. Si le dan la carta que necesita, el jugador pone el par frente de él/ella.
7. Si no recibe la carta que pidió, el jugador toma una carta nueva del montón de -Pescar-.
8. Los jugadores toman turnos.

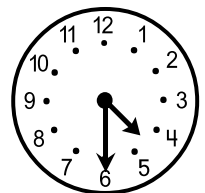
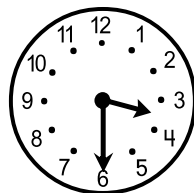
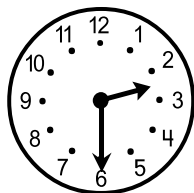
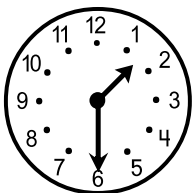
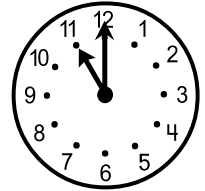
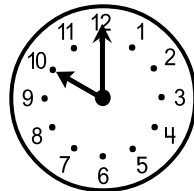
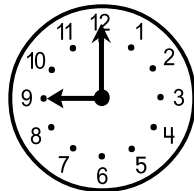
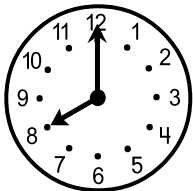
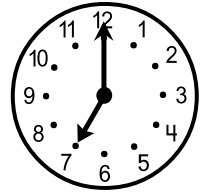
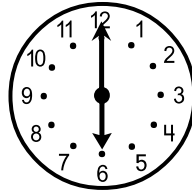
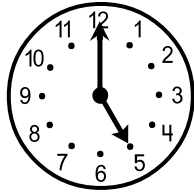
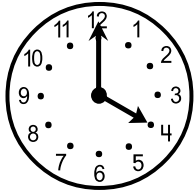
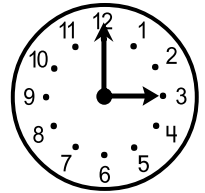
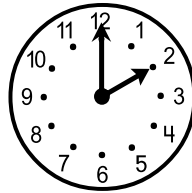
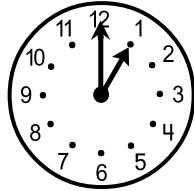
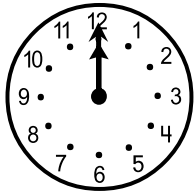
9. El juego termina cuando todos los pares se han hecho.
10. El jugador con más pares al último gana.

Preguntas para usar mientras están jugando:

- ¿Qué hora será en media hora?
- ¿Qué hora será en 3 horas?

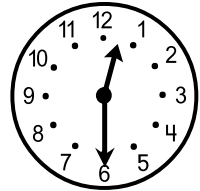
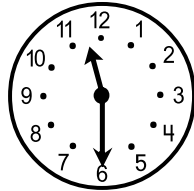
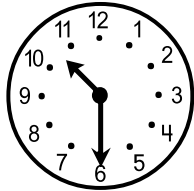
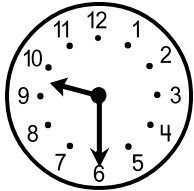
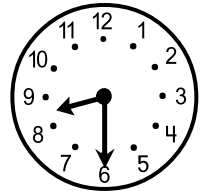
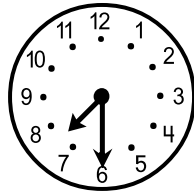
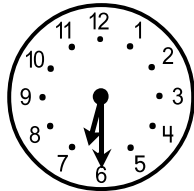
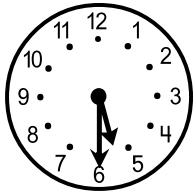
Pescar Horas

Séptimo Módulo-Tiempo



Pescar Horas

Séptimo Módulo-Tiempo



12:00

1:00

2:00

3:00

4:00

5:00

6:00

7:00

Pescar Horas

Séptimo Módulo-Tiempo

8:00	9:00	10:00	11:00
1:30	2:30	3:30	4:30
5:30	6:30	7:30	8:30
9:30	10:30	11:30	12:30