



DOMi  
NENO



[www.oxed.com.ar](http://www.oxed.com.ar)



— ● —

# REGLAMENTO BÁSICO

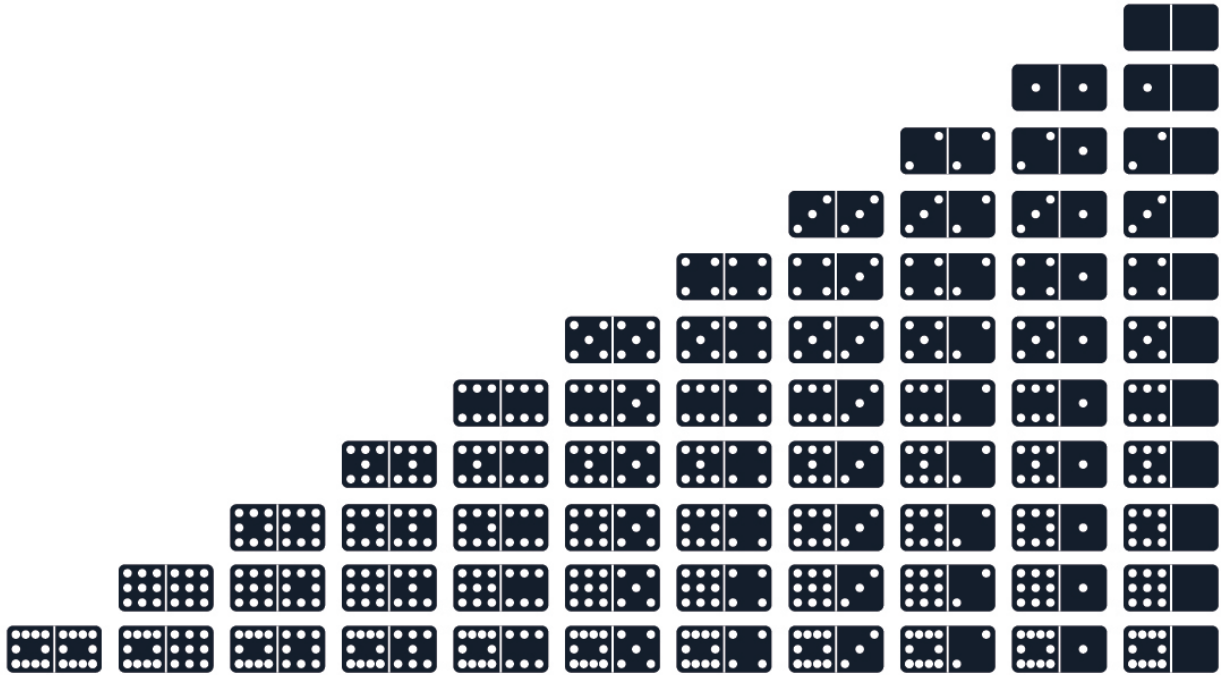
— ● —

## — ELEMENTOS BÁSICOS —

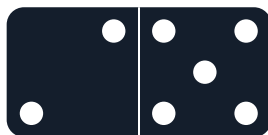
DoMiNoNo está basado en el dominó. A diferencia del clásico juego de mesa, DoMiNoNo simplifica varias reglas y agrega nuevos elementos, con el fin de convertirlo en un juego pedagógico. Si usted conoce el juego original, recomendamos que de todos modos lea este pequeño reglamento para familiarizarse con los términos y reglas específicas de DoMiNoNo.

### Piezas

Las piezas del juego están compuestas por dos números divididos por una línea. Los números varían del 0 al 10, generando así 66 combinaciones posibles. El siguiente diagrama ilustra todas las piezas básicas.



Las piezas son llamadas por el número de puntitos que pueden contarse a cada uno de sus lados. Por ejemplo a esta pieza:

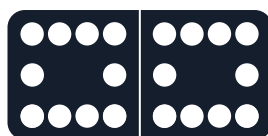


... se la llama "2-5".

A las piezas que tienen el mismo número en cada lado se las llama dobles (por ejemplo, "doble 2" o "doble 5").



La pieza 10-10 es la más pesada debido a que es la de mayor valor (20). El peso de la pieza se calcula sumando sus dos valores.



El set de DoMiNoNo también incluye piezas especiales que sirven en distintas variantes del juego. Cada variante del juego explica qué piezas especiales utiliza. Puede familiarizarse con ellas en la sección piezas especiales.

# — REGLAS GENERALES —

Hay muchas formas de jugar DoMiNoNo. A continuación se detallan las reglas generales, comunes a casi todas las formas de juego y basadas en el juego de dominó.

## Variantes de DoMiNoNo

El poder pedagógico de DoMiNoNo reside en sus variantes del reglamento, orientadas a desarrollar y ejercitar distintas habilidades. En la siguiente sección puede encontrar las variantes, acompañadas de su respectivo material pedagógico.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego normal es quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores. Cada jugador comienza el juego con una cantidad de piezas y puede ubicar una pieza por turno sobre la mesa, formando un “camino” o “cadena” de piezas. En el momento en que un jugador coloca su última pieza, gana la partida.

En ocasiones, las variantes de DoMiNoNo utilizan este objetivo normal con pequeñas diferencias. Unas pocas variantes cambian completamente el objetivo. Esos casos especiales siempre se explican en las Reglas Especiales.

## PREPARACIÓN: REGLAS ESPECIALES

Al jugar cualquier variante de DoMiNoNo, revise qué piezas utiliza dicha variante y si necesita otros elementos para jugar. Algunas variantes no utilizan las 66 piezas básicas y otras agregan piezas especiales. Además, muchas variantes requieren el uso de lápiz y papel para que los jugadores practiquen operaciones matemáticas y/o anoten números. Por último, algunas variantes utilizan otros elementos, como tableros imprimibles, que requieren cierta preparación. Dicha información se encuentra siempre en la subsección preparación, en el reglamento de cada variante de DoMiNoNo.

## PREPARACIÓN: ARMAR EL CAMPO

Antes de comenzar una partida normal se debe armar el campo. Para ello, se colocan todas las piezas sobre la mesa, boca abajo, y se mezclan de forma aleatoria, teniendo cuidado de no voltear ninguna. Por último, se toman dos piezas al azar y se separan del resto (se recomienda regresarlas a la caja, sin voltearlas).

## REPARTIR PIEZAS

En sentido horario, los jugadores se turnan para robar piezas y las acomodan en frente suyo, de modo que el resto de los jugadores no puedan ver los valores pero sí puedan saber en todo momento cuántas piezas tiene cada uno. La cantidad de piezas a robar depende de la variante que se esté jugando. Suele variar entre 4 y 7 piezas por jugador.

## COMENZAR EL JUEGO

Cada variante de DoMiNoNo define quién comienza el juego en la sección Reglas Especiales.

En caso de que la variante no indique quien comienza o usted prefiera cambiar este método, se puede utilizar la siguiente regla: todos los jugadores deben dar vuelta una pieza aleatoria del campo. Comienza el juego quien haya mostrado la pieza más pesada. Una vez hecho esto, esas piezas vuelven a mezclarse en el campo.

## EL CAMINO

El jugador que comienza la partida coloca la primera pieza sobre la mesa, boca arriba. A partir de esta pieza se comienza a armar el camino. Dicha pieza se llama pieza de apertura.

Por turnos, y siguiendo el sentido horario, el resto de los jugadores colocan nuevas piezas para formar el camino. En la mayoría de las variantes del juego sólo se pueden jugar piezas en los extremos del camino, ya que se considera que los extremos están abiertos.

Para colocar una pieza en el camino, la misma debe tener en uno de sus lados el mismo número que la punta del camino donde desea colocarla.



## ORIENTACIÓN DE LAS PIEZAS

Las piezas normales pueden colocarse en la posición que el jugador desee, ya sea de manera recta o perpendicular. Las piezas dobles se pueden ubicar de forma transversal, como se muestra en el diagrama. En general no es necesario hacer esto, pero algunas variantes de DoMiNoNo pueden requerir la regla de dobles transversales.

## ROBAR PIEZAS

A medida que el juego progresa es normal que un jugador no tenga piezas para ubicar en el camino, debido a que ninguna de sus piezas concuerda con los extremos abiertos. En ese caso, el jugador deberá robar una pieza del campo. Inmediatamente, puede colocar la nueva pieza en el camino o pasar si la misma tampoco concuerda con los extremos del mismo.

## FINALIZAR EL JUEGO

La partida termina cuando un jugador gana -ya sea quedándose sin piezas o cumpliendo la condición especial de la variante de DoMiNoNo que se esté jugando-, o cuando la partida se bloquea.

Una partida se bloquea cuando ningún jugador puede agregar una nueva pieza al camino y no quedan piezas en el campo. Cada variante de DoMiNoNo explica quién gana cuando la partida se bloquea. Si lo desea, también puede utilizar la siguiente regla: cuando la partida se bloquea, todos los jugadores revelan sus piezas y gana quien tenga la pieza más pesada.





— ● —

## VARIANTES Y PEDAGOGÍA

— ● —



# 1.1 IDENTIFICAR NÚMEROS DEL 1 AL 10

Esta variante de DoMiNoNo acompaña el reconocimiento de números del 1 al 10 y la escritura de los mismos. En esta variante, los jugadores anotan los números de sus piezas antes de colocarlas en el tablero.

## OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Reconocer el valor de los números y su representación en las piezas.
- Asociar la cantidad con el símbolo.
- Escribir los números.

## PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

- Algunos alumnos no escriben bien los números o se confunden al contar los puntitos.

## REGLAS ESPECIALES

### PREPARACIÓN

- 1 papel por jugador
- 1 lápiz por jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo
- 1 tablero de clasificación de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan todas las piezas cuya suma sea mayor a 10. Por ejemplo: "215" queda porque suma 7, mientras que "714" no queda porque suma 11.

De esta forma el set queda compuesto por las siguientes 35 piezas:

"011" "012" "013" "014" "015" "016" "017" "018" "019" "0110"

"111" "112" "113" "114" "115" "116" "117" "118" "119"

"212" "213" "214" "215" "216" "217" "218"

"313" "314" "315" "316" "317"

"414" "415" "416"

"515"

## REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 4.

**Comienzo:** Comienza el jugador más bajito.

**Escribir:** Antes de ubicar una pieza en el tablero el jugador debe escribir en su hoja el número de la pieza que desea usar. Por ejemplo, si desea ubicar la pieza "512", debe escribir en su hoja el número 7 y luego posicionarla en el espacio identificado con el 7. De esta forma, los jugadores practican contar y escribir los números.

**Error:** Si el jugador comete un error al escribir el número, los demás jugadores deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Entonces, todos los jugadores deben escribir el número correcto en su hoja y luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

## 1.2 CONTAR NÚMEROS

Esta actividad ejercita la identificación del número de cada pieza contando sus puntitos. Se busca iniciar a los alumnos en dinámicas simples dónde, por medio de la práctica, puedan armar métodos lógicos de generar grupos de números, evitando contar siempre cada puntito.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Contar números del 1 al 10.
- Generar métodos lógicos de agrupación de números.
- Lograr contar sin la ayuda de elementos visibles.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero) y todas las piezas cuya suma sea mayor a 10. Por ejemplo: "215" queda porque suma 7, mientras que "714" no queda porque suma 11.

De esta forma el set queda compuesto por las siguientes 25 piezas:

"111" "112" "113" "114" "115" "116" "117" "118" "119"

"212" "213" "214" "215" "216" "217" "218"

"313" "314" "315" "316" "317"

"414" "415" "416"

"515"

#### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 4.

**Comienzo:** Comienza quien haya cumplido años más cerca al día de la fecha.

**Escribir:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja el número de la pieza que desea unir. Por ejemplo, si desea unir su pieza "512", debe contar hasta 7 escribir en su hoja el número 7. De esta forma, los jugadores practican escribir los números.

**Contar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe contar todos los puntitos de la misma. Por ejemplo, si el jugador tiene la pieza "215", debe contar hasta el 7. De esta forma, los jugadores practican contar.

**Error:** Si un jugador comete un error al contar, los demás jugadores deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores deben contar juntos el número correcto. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que cuenten más rápido hasta 10.



# 1.3

## IDENTIFICAR QUÉ NÚMERO ES MAYOR - MENOR

Esta actividad introduce el concepto de mayor, menor e igual. Se busca que los alumnos sean capaces de comparar e indicar si sus piezas son mayores o menores respecto de las del camino.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Reconocer qué número es mayor y qué número es menor.
- Contar y comparar números.
- Conocer la diferencia entre mayor, menor e igual.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero) y todas las piezas cuya suma sea mayor a 10. Por ejemplo: "215" queda porque suma 7, mientras que "714" no queda porque suma 11.

De esta forma el set queda compuesto por las siguientes 25 piezas:

"111" "112" "113" "114" "115" "116" "117" "118" "119"

"212" "213" "214" "215" "216" "217" "218"

"313" "314" "315" "316" "317"

"414" "415" "416"

"515"

En caso de que los alumnos puedan contar hasta 20, se recomienda utilizar todas las piezas del set sin incluir las piezas con 0 (cero), para un total de 55 piezas.

### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 4.

**Comienzo:** Comienza quien diga una fruta primero.

**Escribir:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja el número de la pieza que desea unir. Por ejemplo, si desea unir su pieza "512", debe contar hasta 7 escribir en su hoja el número 7. De esta forma, los jugadores practican escribir los números.

**Mayor, Menor, Igual:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe determinar si su pieza es mayor, menor o igual respecto a la que va a unir. Para ello, debe contar los puntitos de ambas piezas y comparar. Por ejemplo, si desea unir su pieza "512" con el extremo "213", debe decir "mayor". De esta forma los alumnos practican comparar los números.

**Error:** Si un jugador comete un error al contar, los demás jugadores deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Entre todos los jugadores deben determinar cuál es la correcta comparación. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen anotado el número más alto en su hoja.

## 1.4 REALIZAR SUMAS SIMPLES

En esta actividad se pone en práctica la ejercitación de sumas simples. Se pretende que los alumnos agilicen su capacidad para realizar cálculos mentales y que generen métodos de suma o agrupación, evitando que recurran a la cuenta.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Realizar sumas simples de forma mental.
- Generar métodos lógicos de agrupación de números para agilizar el cálculo.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero) y todas las piezas cuya suma sea mayor a 10. Por ejemplo: "215" queda porque suma 7, mientras que "714" no queda porque suma 11.

De esta forma el set queda compuesto por las siguientes 25 piezas:

"111" "112" "113" "114" "115" "116" "117" "118" "119"  
"212" "213" "214" "215" "216" "217" "218"  
"313" "314" "315" "316" "317"  
"414" "415" "416"  
"515"

En caso de que los alumnos puedan contar hasta 20, se recomienda utilizar todas las piezas del set sin incluir las piezas con 0 (cero), para un total de 55 piezas.

### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 4.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el nombre más largo.

**Sumar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la suma y el resultado de ambos lados de la pieza. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "512" con el extremo "213", debe escribir en su hoja  $5+2=7$ . De esta forma, los jugadores practican sumas simples.

**Error:** Si un jugador comete un error al sumar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen la suma con el resultado más alto anotado en su hoja.



## 1.5 REALIZAR SUMAS SIMPLES II

En esta actividad se pone en práctica la ejercitación de sumas simples. Se pretende que los alumnos agilicen su capacidad para realizar cálculos mentales y que generen métodos de suma o agrupación, evitando que recurran a la cuenta.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Realizar sumas simples de forma mental.
- Generar métodos lógicos de agrupación de números para agilizar el cálculo.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero), para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 4.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el nombre más largo.

**Sumar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la suma y el resultado de ambos extremos del camino. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "3I8" con un camino formado por "6I4" "4I1" "2I3", debe escribir en su hoja  $6+8=14$ . Siendo 6 y 8 los extremos del camino. De esta forma, los jugadores practican sumas simples.

**Error:** Si un jugador comete un error al sumar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen la suma con el resultado más alto anotado en su hoja.

# 1.6 RESTAR NÚMEROS SIMPLES

Esta actividad ejercita los cálculos de restas simples. Se pretende que los alumnos agilicen su capacidad para realizar cálculos mentales y ejerciten la sustracción simple con números de una o dos cifras.

## OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Restar números a números de una o dos cifras.
- Generar métodos lógicos de agrupación de números.
- Reforzar las reglas y habilidades para la resta.

## REGLAS ESPECIALES

### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero) y todas las piezas dobles de modo que no haya operaciones que incluyan al 0 (cero).

### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 4.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el nombre más corto.

**Restar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la resta y el resultado de la pieza.

Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "5I2" con el extremo "2I3", debe escribir en su hoja  $5-2=3$ . Siempre debe restar el número menor al mayor. De esta forma, los jugadores practican las restas simples.

**Error:** Si un jugador comete un error al restar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador.

Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen el resultado de resta más chico anotado en su hoja.



## 2.1 REALIZAR SUMAS SIMPLES

En esta actividad se pone en práctica la ejercitación de sumas simples. Se pretende que los alumnos agilicen su capacidad para realizar cálculos mentales y generen métodos de suma o agrupación, evitando que cuenten.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Generar métodos lógicos de agrupación de números para agilizar el cálculo.
- Realizar sumas simples de forma mental.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego se quitan las piezas con 0 (cero) para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el nombre más largo.

**Sumar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la suma y el resultado de ambos lados de la pieza. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "5I2" con el extremo "2I3", debe escribir en su hoja  $5+2=7$ . De esta forma, los jugadores practican sumas simples.

**Error:** Si un jugador comete un error al sumar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen la suma con el resultado más alto anotado en su hoja.



## 2.2 IDENTIFICAR NÚMEROS PARES - IMPARES

Esta actividad ejercita el reconocimiento de los números pares e impares. Los alumnos ponen en práctica distintos cálculos mentales para luego indicar si el resultado es un número par o impar.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Resolver cálculos simples.
- Identificar números pares e impares.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego se quitan las piezas con 0 (cero) para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador que tenga más hermanos. En caso de empate, se agregan las mascotas.

**Sumar e Identificar Par o Impar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la suma y el resultado de la pieza; y si este último es par o impar. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "2I8" con el extremo "8I9", debe escribir en su hoja  $2+8=10$  Par. De esta forma, los jugadores practican las sumas simples.

**Error:** Si un jugador comete un error al resolver la suma o determinar si número es par o impar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen la mayor cantidad de cálculos con resultados pares.

## 2.3 RESTAS

Esta actividad ejercita la resolución de restas a través de cálculos. En esta variante, los jugadores restan las piezas que colocan al número 70, realizando una nueva resta en cada turno.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Restar números a números de hasta cifras.
- Contar sin la ayuda de elementos visibles.
- Reforzar las reglas y habilidades para la resta.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero) y todas las piezas cuya suma sea mayor a 10. Por ejemplo: "215" queda porque suma 7, mientras que "714" no queda porque suma 11.

De esta forma el set queda compuesto por las siguientes 25 piezas:

"111" "112" "113" "114" "115" "116" "117" "118" "119"

"212" "213" "214" "215" "216" "217" "218"

"313" "314" "315" "316" "317"

"414" "415" "416"

"515"

En caso de que los alumnos se muestren cómodos con operaciones más complejas, se recomienda utilizar todas las piezas del set sin incluir las piezas con 0 (cero), para un total de 55 piezas. En este caso se recomienda comenzar en 200.

### REGLAS

**Objetivo:** Ubicar la pieza que genere un resultado igual o menor a 10.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el nombre más corto.

**Número Inicial:** Se trabaja restando al número 70, el cual cada jugador anota en su hoja. A lo largo del juego, los jugadores restan al número inicial las piezas que juegan todos y escriben en su hoja cada cálculo que se realiza.

**Restar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe sumar los números de su pieza y restarlo al número acumulado. Por ejemplo:

Número inicial: 70

Pieza inicial: "217" (Suma  $2+7=9$ )

Cálculo a realizar:  $70 - 9 = 61$

Si el segundo jugador desea agregar su pieza "218" debe escribir en su hoja  $2+8=10$  y luego realizar el cálculo considerando el último resultado.

Cálculo a realizar:  $61 - 10 = 51$

**Error:** Si un jugador comete un error al restar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** La partida puede bloquearse normalmente o cuando cuando el resultado de la estas es igual o menor a 10 (porque el resultado mínimo admitido es 0). Si la partida se bloquea, gana el jugador que llegó a 10 (o al resultado menor).



## 2.4 RESOLVER OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN

Esta actividad ejercita las operaciones de multiplicación. La dinámica busca generar una ejercitación fluida y constante, que incentive a los alumnos a realizar cálculos mentales. Así, los alumnos adquieren naturalidad al operar con números del 1 al 10.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Resolver cálculos de multiplicación simple.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero), para un total de 55 piezas. Dependiendo del nivel de dificultad que se desee ejercitar, se pueden quitar piezas, como se muestra a continuación:

**Fácil:** utiliza solo piezas con valores del 1 al 5

**Intermedio:** utiliza solo piezas con valores del 1 al 5 más el 10

**Difícil:** utiliza toda las piezas, excluyendo el 0 (cero).

#### REGLAS

**Objetivo:** Quedarse sin piezas antes que el resto de los jugadores.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador más bajito.

**Multiplicar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la multiplicación y el resultado de la pieza. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "2I8" con el extremo "8I10", debe escribir en su hoja  $2 \times 8 = 16$ . De esta forma, los jugadores practican multiplicación.

**Error:** Si un jugador comete un error al multiplicar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, ganan los jugadores que tienen la multiplicación más alta anotada en su hoja.





## 2.5 RESOLVER OPERACIONES VARIAS

Esta actividad ejercita las operaciones de suma, resta y multiplicación. La dinámica busca generar una ejercitación fluida y constante, que incentive a los alumnos a realizar cálculos mentales. Así, los alumnos adquieren naturalidad al operar con números del 1 al 10.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Resolver cálculos de suma, resta y multiplicación simple.
- Secuenciación numérica.
- Agrupación de números.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo
- 1 tablero de juego de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero), para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

**Objetivo:** Armar un camino para que DoMi pueda llegar a NoNo. (Juego cooperativo)

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el pelo más corto.

**Tablero:** Ubicar en el centro de la mesa el tablero y las fichas de operación

**Calcular:** Siempre y cuando corresponda, antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la operación indicada en el tablero y el resultado. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "2I8" con el extremo "8I10", y el tablero indica una suma, debe escribir en su hoja  $2+8+8+10=28$ . De esta forma, los jugadores practican diferentes cálculos. Las indicaciones varían de acuerdo al tablero.

**Error:** Si un jugador comete un error al realizar el cálculo, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, los jugadores pierden la partida.



## 3.1 RESOLVER SUMAS COMPLEJAS

Esta actividad ejercita operaciones de sumas complejas. Se genera una ejercitación fluida y constante, donde cada alumno debe realizar cálculos mentales lo más rápido posible. El objetivo del juego es colocar piezas para sumar 21.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Realizar sumas complejas mentalmente lo más rápido posible.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 lápiz
- 1 papel
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan todas las piezas cuya suma sea mayor a 10. Por ejemplo: "215" queda porque suma 7, mientras que "714" no queda porque suma 11.

De esta forma el set queda compuesto por las siguientes 35 piezas:

"011" "012" "013" "014" "015" "016" "017" "018" "019" "010"  
"111" "112" "113" "114" "115" "116" "117" "118" "119"  
"212" "213" "214" "215" "216" "217" "218"  
"313" "314" "315" "316" "317"  
"414" "415" "416"  
"515"

### REGLAS

**Objetivo:** Se juegan múltiples partidas. Quien gane más partidas, es el ganador del juego. Cada partida consiste en intentar armar un camino cuyos valores sumen exactamente 21. Una vez alcanzado ese resultado se comienza una nueva partida.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el primer jugador en resolver correctamente el siguiente cálculo:  $1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=$

**Camino a 21:** Al colocar una pieza el jugador anuncia la suma del valor total del camino y la pieza que se está colocando. Si la suma es exactamente 21, ese jugador gana la partida. Cada partida gana 1 punto. Si la suma de las piezas supera 21, el camino se anula. Al finalizar cada partida, las fichas jugadas se mezclan en el campo y cada jugador vuelve a completar su mano de 5 fichas. A continuación comienza el siguiente jugador.

Por ejemplo: un camino con las piezas "314", "412" y "211" suma 16. Si se le suma la pieza "114", se llega exactamente a 21. Si se suma la "111", el juego continúa. Si se suma la "118" se sobrepasa 21, por lo que nadie gana, el camino se desarma y las piezas vuelven al campo. El siguiente jugador comienza un nuevo camino.

**Descarte:** Si un jugador no tiene ficha que pueda ubicar en el camino debe descartar una y pierde su turno.

**Error:** Si un jugador suma mal no puede volver su jugada atrás. El juego continúa normalmente, utilizando el resultado real de la suma. Por ejemplo, si un jugador sumó mal y pensó que llegaba a 21 con su pieza, el juego continúa: si no llegó al resultado, pasa el turno al siguiente jugador, y si se sobrepasó, se desarma el camino.

## 3.2 REALIZAR SUMAS COMPLEJAS II

En esta actividad se pone en práctica la ejercitación de sumas complejas. Se pretende que los alumnos agilicen su capacidad para realizar cálculos mentales y que generen métodos de suma o agrupación, evitando que recurran al contado.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Generar métodos lógicos de agrupación de números para agilizar el cálculo.
- Realizar sumas de forma mental.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

Para este juego se quitan las piezas con 0 (cero) para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

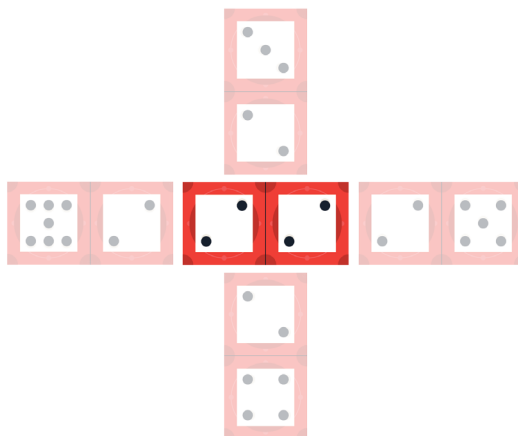
**Objetivo:** El objetivo del juego es sumar los extremos del camino para que su resultado sea 5 o múltiplos de 5. El primero en sumar 100 puntos gana.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador cuyo nombre empieza con la letra más cercana a A en el abecedario.

**Spinner:** La primera ficha doble en jugarse abre el camino en 4 direcciones como se ve en el gráfico. Una vez puesta la primera pieza, las demás piezas dobles sólo pueden usarse por dos de sus lados.



**Sumar:** Como el objetivo del juego es que los jugadores sumen 5 o múltiplos de 5 sumando las piezas en los extremos, quien lo logre, recibe el valor de la suma lograda. Por ejemplo, si un jugador suma  $2|3\ 3|8 = 10$ , recibe 10 puntos. El siguiente jugador continúa con la dinámica, nuevamente sumando los extremos, pero ahora suma el extremo de la pieza que puso, más los otros extremos abiertos.

**Error:** Si un jugador comete un error al sumar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, gana el jugador que haya sumado la mayor cantidad de puntos.



## 3.3 RESOLVER RESTAS COMPLEJAS

Esta actividad ejercita operaciones de restas complejas. Se genera una ejercitación fluida y constante, donde cada alumno debe realizar cálculos mentales lo más rápido posible. A diferencia de otras variantes de DoMiNoNo, el objetivo del juego es colocar piezas evitando ser el responsable de despertar al sapo.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Realizar restas complejas mentalmente lo más rápido posible.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 lápiz por cada jugador
- 1 hoja por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

#### REGLAS

**Objetivo:** Se juegan múltiples partidas. Quien pierda menos partidas, es el ganador del juego. Cada partida consiste en intentar armar un camino restando a un valor predefinido, en este caso tomamos el 60. Aquel jugador que ubique en el camino la pieza que reste 0 o menos pierde.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 5.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza primer jugador en responder cuántos segundos tienen 3 minutos.

**Número inicial:** Se trabaja restando al número 60, el cual cada jugador anota en su hoja. A lo largo del juego, los jugadores restan, al número inicial, el resultado de la suma de la pieza que juegan; y escriben en su hoja cada cálculo que se realiza.

**Restar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe sumar los números de su pieza y restarlo al número acumulado. Por ejemplo:

Número inicial: 60

Pieza inicial: "2I9" (Suma  $2+9=11$ )

Cálculo a realizar:  $60 - 11 = 49$

Si el primer jugador desea agregar su pieza "9I3" debe escribir en su hoja  $9+3=12$  y luego realizar el cálculo considerando el último resultado.

Cálculo a realizar:  $49 - 12 = 37$

**Camino a 0:** Aquel jugador que al ubicar una ficha en el camino obtenga un resultado menor o igual a 0, pierde. En ese caso resta un punto. El siguiente jugador comienza la nueva partida. Todos los jugadores completan su mano de modo que comiencen cada partida con 5 fichas en la mano.

Si un jugador no tiene pieza para ubicar, roba una del camino y resta 20 al resultado acumulado.

**Error:** Si un jugador comete un error al restar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y restar 20. Si al restar 20 pierde la partida resta un punto, de lo contrario pasa el turno.



## 3.4 RESOLVER OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN

Esta actividad ejercita las operaciones de multiplicación. La dinámica busca generar una ejercitación fluida y constante, que incentive a los alumnos a realizar cálculos mentales. Así, los alumnos adquieren naturalidad al operar con números del 1 al 10.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Resolver cálculos de multiplicación.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo
- 1 tablero de juego de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero), para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

**Objetivo:** Armar un camino para que DoMi pueda llegar a NoNo. (Juego cooperativo)

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el pelo más corto.

**Tablero:** Ubicar en el centro de la mesa el tablero y las fichas de operación

**Calcular:** Siempre y cuando corresponda, antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la operación indicada en el tablero y el resultado. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "2I8" con el extremo "8I10", y el tablero indica una multiplicación, debe escribir en su hoja  $2 \times 8 = 16$ . De esta forma, los jugadores practican operaciones de multiplicación.

**Error:** Si un jugador comete un error al realizar el cálculo, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, los jugadores pierden la partida.



## 3.5 RESOLVER OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN POR DECENAS

Esta actividad ejercita las operaciones de multiplicación. La dinámica busca generar una ejercitación fluida y constante, que incentive a los alumnos a realizar cálculos mentales. Así, los alumnos adquieren naturalidad al operar con números del 1 al 10.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Resolver cálculos de multiplicación.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo
- 1 tablero de juego de DoMiNoNo

Para este juego, se quitan las piezas con 0 (cero), para tener un total de 55 piezas.

#### REGLAS

**Objetivo:** Armar un camino para que DoMi pueda llegar a NoNo. (Juego cooperativo)

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el pelo más corto.

**Tablero:** Ubicar en el centro de la mesa el tablero y las fichas de operación

**Calcular:** Siempre y cuando corresponda, antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe escribir en su hoja la operación indicada en el tablero y el resultado. Por ejemplo, si el jugador desea unir su pieza "2I8" con el extremo "8I10", y el tablero indica una multiplicación, debe escribir en su hoja  $2 \times 8 = 16$ . De esta forma, los jugadores practican operaciones de multiplicación.

**Error:** Si un jugador comete un error al realizar el cálculo, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** Si la partida se bloquea, los jugadores pierden la partida.

## 3.6 RESTAS COMPLEJAS

Esta actividad ejercita la resolución de restas a través de cálculos. En esta variante, los jugadores restan las piezas que colocan al número 100, realizando una nueva resta en cada turno.

### OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Restar números a números de hasta 3 cifras.
- Restar sin la ayuda de elementos visibles.
- Reforzar las reglas y habilidades para la resta.

### REGLAS ESPECIALES

#### PREPARACIÓN

- 1 papel por cada jugador
- 1 lápiz por cada jugador
- 1 set de 10I10 de DoMiNoNo

#### REGLAS

**Objetivo:** Ubicar la pieza que genere un resultado igual o menor a 20.

**Cantidad de Jugadores:** 2 a 4.

**Piezas por Jugador:** 5.

**Comienzo:** Comienza el jugador con el nombre más largo.

**Número Inicial:** Se trabaja restando al número 200, el cual cada jugador anota en su hoja. A lo largo del juego, los jugadores restan al número inicial las piezas que juegan todos y escriben en su hoja cada cálculo que se realiza.

**Restar:** Antes de ubicar una pieza en el camino el jugador debe sumar los números de su pieza y restarlo al número acumulado. Por ejemplo:

Número inicial: 200

Pieza inicial: "2I9" (Suma  $2+9=11$ )

Cálculo a realizar:  $200 - 11 = 189$

Si el segundo jugador desea agregar su pieza "2I8" debe escribir en su hoja  $2+8=10$  y luego realizar el cálculo considerando el último resultado.

Cálculo a realizar:  $189 - 10 = 179$

**Error:** Si un jugador comete un error al restar, los demás deben hacérselo notar antes del turno del siguiente jugador. Todos los jugadores escriben el cálculo y la solución en su hoja. Luego, quien cometió el error, debe retirar su pieza del camino y pasar el turno.

**Partida Bloqueada:** La partida puede bloquearse normalmente o cuando cuando el resultado de la estas es igual o menor a 20 (porque el resultado mínimo admitido es 0). Si la partida se bloquea, gana el jugador que llegó a 20 (o al resultado menor).