



# Preparándose para el Kindergarten: Recurso para Aprendizaje



Estimadas Familias,

En este paquete encontrarán un menú de experiencias sociales y académicas que pueden ofrecer a su hijo mientras le ayudan a prepararse para el kindergarten. Estar "preparado" para la escuela significa adquirir las habilidades sociales, emocionales, físicas e intelectuales necesarias. Para tener éxito en la escuela y convertirse en adultos responsables, creativos, seguros de sí mismos y activos, los niños necesitan desarrollar estos cuatro tipos de habilidades. ¡No olvide que la experiencia más importante es divertirse juntos!!

<p><b>Desarrollo Social</b></p>	<p>Como padres, debemos fomentar dichas habilidades dando ejemplo de un comportamiento social adecuado y enseñando a nuestros hijos las palabras necesarias para resolver problemas, expresar su enojo y satisfacer sus necesidades.</p> <p>Ejemplos de habilidades sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se lleva bien con otros</li> <li>• Hace y mantiene amigos</li> <li>• comparte y toman turnos</li> <li>• siguen instrucciones y reglas</li> <li>• mantienen conversaciones, escucha y hace y contesta preguntas</li> </ul>	<p><b>Desarrollo Emocional</b></p>	<p>Las habilidades sociales necesarias para el éxito en las relaciones serán el resultado de un desarrollo emocional adecuado.</p> <p>Ejemplos de habilidades emocionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se preocupa por los sentimientos y como se sienten otras personas</li> <li>• Tiene sentido de lo bueno y lo malo</li> <li>• Se comunica y expresa sus emociones de forma adecuada</li> <li>• Puede calmarse cuando está molesto</li> </ul>
<p><b>Desarrollo Físico</b></p>	<p>El desarrollo de las habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) y gruesas (movilidad) es una parte esencial del desarrollo.</p> <p>Ejemplo de habilidades físicas:</p> <p><i>Habilidades motoras gruesas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escalan, trepa y corre</li> <li>• Se balancean en un pie</li> <li>• saltan y brincan</li> <li>• utiliza el baño independientemente</li> <li>• puede vestirse solo</li> </ul> <p><i>Habilidades motoras finas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• llena y vacía vasos u otros recipientes</li> <li>• Crea objetos con plastilina o arcilla enrollando y apretando</li> <li>• construye una torre con cinco bloques</li> <li>• Usa lápices, crayones, brochas de pintura y marcadores para dibujar en papel</li> </ul>	<p><b>Desarrollo Intelectual</b></p>	<p>El desarrollo intelectual (o "cognitivo") se concentra en funciones cerebrales como el pensamiento, el aprendizaje, la percepción, el razonamiento y el procesamiento de la información.</p> <p>Ejemplos de habilidades intelectuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dice o canta canciones familiares y rimas</li> <li>• Nombre y describe objetos, lugares, fotos y eventos</li> <li>• Utiliza su imaginación para crear sus propias historias</li> <li>• Utiliza oraciones completas</li> <li>• Reconoce palabras o signos que observa frecuentemente</li> <li>• Reconoce y trata de escribir su nombre</li> <li>• Nombre de letras que son familiares para ellos</li> <li>• Contar hasta 10 o más alto</li> <li>• Nombre de los colores en una caja de 10 crayones</li> <li>• Nombre de las figuras geométricas básicas</li> <li>• combina y clasifica de acuerdo a tamaño, figura y color</li> <li>• Explora las relaciones de cause y efecto</li> </ul>

## Alfabetización

<p>Vaya a la "caza de letras" por la casa o el vecindario; anime a su hijo(a) a encontrar una gran variedad de letras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encuentre letras que su hijo(a) pueda identificar con seguridad.</li> <li>- Concéntrese en las letras de su nombre.</li> <li>- Encuentre ejemplos de mayúsculas y minúsculas de la misma letra.</li> <li>- Escriba el alfabeto en un papel; llévalo a la cacería y pídale a su hijo(a) que "marque" cada letra a medida que la encuentre: ¿puede encontrar las 26?</li> <li>- Encuentra una letra y pregunta "¿Qué sonido hace esa letra?".</li> </ul>	<p>Utilice notas adhesivas (o pequeños trozos de papel) para rotular entre 5 y 10 objetos de su casa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anime a su hijo(a) a escribir la primera letra según el sonido que escuche al principio de la palabra (por ejemplo, D de "door" /puerta, T de "tub" / bañera, G de "game" / juego).</li> <li>- Si su hijo(a) puede, anímelo a escribir la primera y la última letra que escuche (por ejemplo, LT de "light" luz, DL de "doll" muñeca, FK de "fork"tenedor).</li> <li>- Concéntrese en diferentes áreas de la casa en días distintos.</li> </ul>	<p>Elija un lugar para leer un libro juntos (ejemplos: bajo un árbol, acurrucados en la cama, bajo una manta con una linterna o sentados en un escalón). Antes de leer, participe en un debate haciendo preguntas como las siguientes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Puedes enseñarme la portada?</li> <li>- ¿Dónde está la contraportada?</li> <li>- ¿Puedes señalar el título?</li> <li>- ¿Puedes mostrarme por dónde vamos a empezar a leer?</li> <li>- ¿Puedes señalar las imágenes?</li> <li>- ¿Puedes señalar las palabras?</li> <li>- ¿Qué ves en la portada?</li> <li>- ¿De qué crees que tratará la historia?</li> </ul> <p>Después de leer el libro, haz preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Quiénes son los personajes?</li> <li>- ¿Dónde están los personajes?</li> <li>¿Te ha gustado la historia? ¿Por qué o por qué no?</li> </ul>	<p>-Vean un programa de televisión juntos. Haga las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Quiénes son los personajes?</li> <li>- ¿Dónde se encuentran?</li> <li>- ¿Qué piensas que pasará después?</li> <li>- ¿Le gusta ese programa? ¿Por qué??</li> </ul> <p><i>Extensiones posibles:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pídale a su hijo que dibuje un personaje del programa. Anímelo a que incluya detalles y colores.</li> <li>- ¿Podría su hijo llamar a alguien y contarle acerca del programa?</li> </ul>
<p>Escriban juntos el alfabeto en orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usted escribe A, su hijo(a) escribe B, usted escribe C, etc. Por turnos, escriban cada letra. Otro día, su hijo(a) podría empezar por la A y usted escribir la B, etc.</li> <li>- Pruebe a escribir la letra mayúscula y pídale a su hijo(a) que escriba la letra minúscula correspondiente.</li> <li>- Pídele que la escriba con otro miembro de la familia en otro día.</li> </ul>	<p>Jugar al "yo espío/I spy"</p> <p>Busca objetos por la habitación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diga "Ve algo que empieza con el sonido ___". Por ejemplo: "Ve algo que empieza con el sonido /L/". Responde: "Lámpara"/Lamp</li> <li>- Jueguen en una habitación diferente cada día.</li> <li>- Tomen turnos para dar las pistas y responder.</li> <li>- ¿Puede usted y su hijo hacer una lista de los objetos que ha "encontrado"?</li> </ul>	<p>Da un "paseo de audición" por su vecindario; anime a su hijo(a) preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué sonidos escuchas?</li> <li>- ¿Qué crees que ha hecho ese sonido?</li> <li>- ¿Qué sonido es el más fuerte?</li> <li>- ¿Qué sonido apenas puedes escuchar?</li> <li>- ¿Puedes hacer un dibujo de lo que ha hecho los sonidos? ¿Puedes rotular los artículos (por ejemplo, c de coche(car), bd de pájaro(bird))?</li> </ul>	<p>Leer, seguir y escribir una receta</p> <p>Guíe a su hijo(a) en el proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunte: "¿Qué quieres hacer u hornear?"</li> <li>- Pregunte: "¿Qué ingredientes y materiales se necesitan?"</li> <li>- Explica los pasos ("¿Qué tenemos que hacer primero? ¿Y después?", etc.).</li> <li>- Elaboren juntos el artículo.</li> <li>- Ayude a su hijo a "escribir" la receta y a hacer dibujos para cada paso.</li> <li>- ¿Puedes llamar a alguien para compartir lo que has hecho?</li> </ul>

## Matemáticas

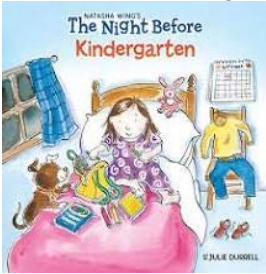

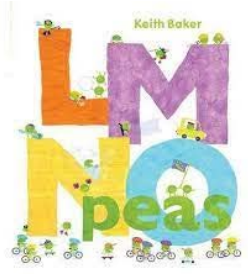
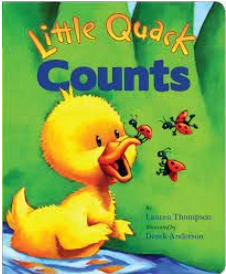
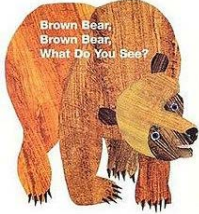
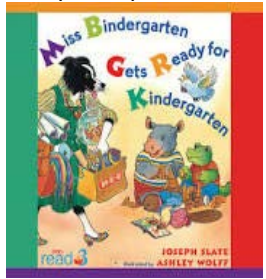
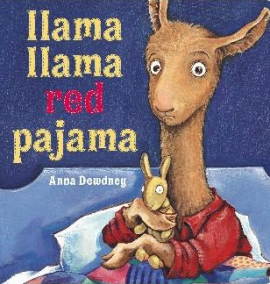
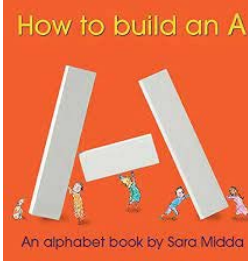
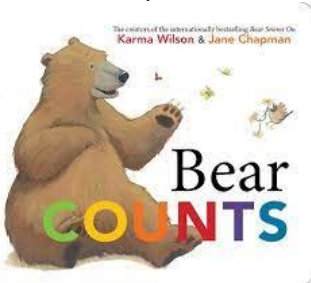
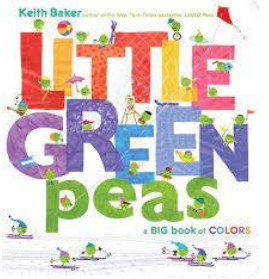
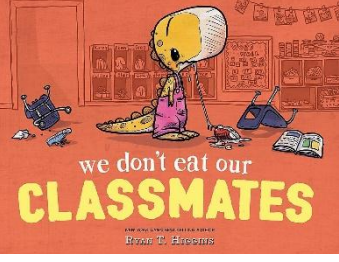
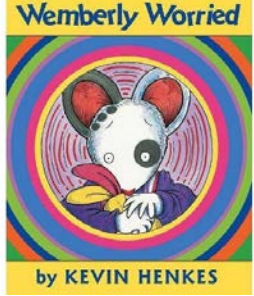
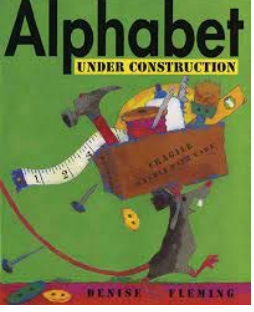
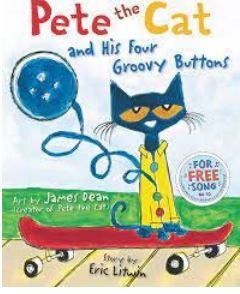
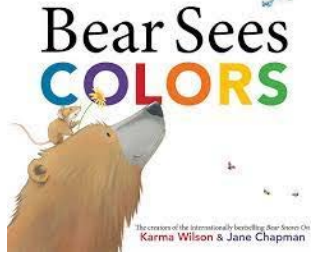
<p>Practicar contar con su hijo(a):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pida a su hijo(a) que comience con "1."</li> <li>- usted le sigue con el "2."</li> <li>- Continúen tomando turnos hasta llegar al 50.</li> </ul> <p><i>Possible Extensión:</i> Incorporar movimientos mientras van contando, como moverse de lado a lado mientras se cuenta cada número.</p>	<p>Juegue a contar. Utilice objetos familiares del ambiente de su hijo(a) para contar. (por ejemplo, calcetines, botones, cereal, etc).</p> <p><i>Posibles Escenarios:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Vamos a contar 5 "fruit loops" y luego los comemos."</li> <li>- "Vamos a contar 3 botones y luego los colocamos en un frasco."</li> <li>- "Contemos 6 calcetines y los guardamos en la gaveta."</li> </ul>	<p>Juega a "¿Quién tiene más?"</p> <p>Instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza las cartas de puntos que se proporcionan a continuación (corta las cartas de puntos en barajas o naipes individuales).</li> <li>- El juego es similar al juego de cartas "Guerra"(war) con 2 jugadores.</li> <li>- Divide las barajas en 2 pilas boca abajo.</li> <li>- Los jugadores dan la vuelta a una carta al mismo tiempo.</li> <li>- Los jugadores cuentan los puntos de su carta y dicen cuántos tienen.</li> <li>- Haga que su hijo decida "quién tiene más" puntos en su baraja. El jugador que tenga más puntos en su baraja se lleva las dos barajas.</li> <li>- El juego continúa hasta que se acaben las barajas.</li> </ul>	<p>¿Cuántos pasos?"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunte a su hijo(a): ¿Cuántos pasos se necesitan para ir de la sala a la cocina ¿Puedes hacer una predicción?</li> <li>- Camine desde la sala hasta la cocina con su hijo(a) mientras cuenta los pasos.</li> <li>- Discuta por qué las predicciones fueron correctas o si es necesario revisarlas.</li> </ul> <p><i>Posibles extensiones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repita esta actividad entrando y saliendo de diferentes habitaciones.</li> <li>- Varíe el tamaño de los pasos que dé (es decir, pasos de bebé, pasos de gigante, etc.).</li> </ul>
<p>Vaya a la caza de tesoro de las formas o figuras geométricas en distintos ambientes. Busca círculos en el supermercado. Busca cuadrados en el parque.</p> <p><i>Possible extensión:</i> Haga este juego más desafiante buscando formas de un color específico. Pregunte a su hijo: "¿Puedes dibujar la forma?"</p>	<p>Estimule la práctica de las habilidades de clasificación mientras dobla la ropa, guarda los juguetes, juega con bloques de colores, come sus caramelos favoritos como los M&amp;M's, etc. Aliente a su hijo(a) preguntándole:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Puedes clasificar por tamaño, color o forma?</li> <li>- ¿Cuántos hay en cada grupo? ¿Qué grupo tiene más? ¿Menos? ¿Hay grupos iguales?</li> </ul>	<p>Juega al dominó y a los juegos de mesa en los que los niños tienen que tirar un dado y contar cuántos espacios pueden mover.</p> <p><i>Desafío:</i> ¿Pueden trabajar juntos para crear su propio juego de mesa?</p> <p>O</p> <p>Elige un juego de matemáticas, de la lista que se le provee a continuación, para jugar juntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si no tienes cartas de juego, puedes hacerlas con tiras de papel o tarjetas de identificación.</li> <li>- Considere la posibilidad de utilizar los dados de los juegos de mesa que ya tienes.</li> </ul>	<p>Utilice tareas diarias para crear problemas de matemáticas sencillos para su hijo(a).</p> <p><i>Posibles escenarios:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La hora de la cena: "¿Cuántos platos necesitamos para la cena?"</li> <li>"¿Cuántos utensilios más necesitamos?"</li> <li>- Hora de jugar: "Te voy a dar otro bloque. ¿Cuántos tienes ahora?"</li> </ul>

## Aprendizaje Social

<p>Trabaje con su hijo(a) para que pronuncie y escriba claramente su nombre y apellido.</p> <p>Aproveche la oportunidad para enseñarle a su hijo(a) la siguiente importante información:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edad</li> <li>- Fecha de Cumpleaños</li> <li>- nombre de los padres</li> <li>- nombre de la calle y la ciudad donde residen</li> <li>- número de teléfono de los padres</li> </ul>	<p>Ayude a su hijo(a) a hacer una llamada telefónica diariamente a un familiar. Elija un tópico cada día:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué fue lo mejor de tu día y por qué?</li> <li>- ¿Qué piensas hacer mañana? ¿Cómo te sientes al respecto?</li> <li>- ¿Qué libro te han leído? ¿Cómo actuó o sintió el personaje?</li> <li>- ¿A qué has jugado hoy?</li> <li>- ¿Qué has comido hoy?</li> <li>- ¿Has tenido algún problema? ¿Cómo lo resolviste?</li> <li>- ¿Quién o cómo has ayudado hoy?</li> </ul>	<p>Juegue y aliente a su hijo(a) a tomar turnos, a compartir, a usar palabras amables y a felicitar a los demás si ganan.</p> <p><i>Ejemplos de juegos de interior/ exterior:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Candy Land</li> <li>- Uno</li> <li>- Dominoes/dominó</li> <li>- Connect Four/conecta cuatro</li> <li>- Puzzles/rompecabezas</li> <li>- Go Fish</li> <li>- Hide and Seek/esconder</li> <li>- Hot Potato/papa caliente</li> <li>- Blowing bubbles/burbujas</li> <li>- Musical Chairs/sillas musicales</li> <li>- Play Doh/plastilina</li> <li>- Freeze Tag/congelado</li> <li>- Follow the Leader/signa al líder</li> <li>- Simon Says/Simón dice</li> <li>- Building forts/Construir fuertes</li> <li>- Red Light, Green Light/luz roja, luz verde</li> </ul>	<p>Ayude a su hijo(a) a expresar sus deseos y necesidades con palabras y no con acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modele vocabulario para deseos y necesidades básicas. Por ejemplo, "Necesito ir al baño"</li> <li>"Quiero jugar con bloques."</li> <li>"Necesito ayuda abriendo mi merienda."</li> </ul> <p>Trabaje con su hijo(a) para que pueda expresar sus deseos y necesidades de una forma tranquila. Felicite a su hijo(a) por sus esfuerzos cuando expresa sus deseos y necesidades.</p>
<p>Anime a su hijo(a) a jugar independientemente o que se concentre en una actividad de por lo menos 10 minutos.</p> <p>Anime a su hijo(a) a limpiar y recoger sus juguetes cuando termine de jugar.</p> <p>Estas son dos geniales maneras de promover la independencia</p>	<p>Trabaje con su hijo para promover la independencia y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ponerse y quitarse los zapatos</li> <li>- ponerse/quitar y subir/bajar la cremallera del abrigo</li> <li>- abotonar y desabotonar los pantalones</li> <li>- ponerse y quitarse gorros y guantes</li> <li>- practicar cortar una variedad de materiales (papel, bolsas, platos de papel, papel de envolver regalos, papel con líneas rectas, garabatos o zigzag, rollos de papel higiénico o papel toalla, etc.)</li> </ul>	<p>Converse con su hijo sobre la importancia de los buenos modales y por qué tenemos que practicar todas las cosas para mejorar.</p> <p><i>Maneras de practicar buenos modales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diga "Hola" y "adios"</li> <li>- diga "por favor" y "gracias"</li> <li>- Mantenga la Puerta abierta por fa otras personas</li> <li>- Diga "lo siento" o "disculpe" si tropieza con alguien</li> <li>- Diga "disculpe" si necesita que otra persona o adulto lo escuche</li> <li>- Escuche cuando otras personas le hablan y espere su turno para hablar en lugar de interrumpir</li> </ul>	<p>Ayude a su hijo(a) a adaptarse mentalmente para el nuevo año escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anime a su hijo(a) a comunicarse abiertamente de cómo se siente.</li> <li>- prepare a su hijo para cambios</li> <li>- Anime a su hijo a ser abierto acerca de cómo se sienten</li> <li>- Hable de la escuela de forma positiva.</li> <li>- Lean libros acerca del ingreso al Kindergarten.</li> </ul>



¡Busque estos libros en su biblioteca local o en línea!

Libros acerca de la escuela	Libros acerca de sentimientos	Libros acerca del alfabeto	Libros acerca de contar	Libros acerca de colores
<p><i>The Night Before Kindergarten</i> by Natasha Wing</p> 	<p><i>The Kissing Hand</i> by Audrey Penn</p> 	<p><i>LMNO Peas</i> by Keith Baker</p> 	<p><i>Little Quack Counts</i> by Laura Thompson</p> 	<p><i>Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?</i> by Bill Martin Jr.</p> <p>Bill Martin Jr. / Eric Carle</p> 
<p><i>Miss Bindergarten Gets Ready for Kindergarten</i> by Joseph Slate</p> 	<p><i>Llama Llama Red Pajama</i> by Anna Dewdney</p> 	<p><i>How to Build an A</i> by Sara Midda</p> 	<p><i>Bear Counts</i> by Karma Wilson &amp; Jane Chapman</p> 	<p><i>Little Green Peas</i> by Keith Baker</p> 
<p><i>We Don't Eat Our Classmates</i> by Ryan T. Higgins</p> 	<p><i>Wemberly Worried</i> by Kevin Henkes</p> 	<p><i>Alphabet Under Construction</i> by Denise Fleming</p> 	<p><i>Pete the Cat and His Four Groovy Buttons</i> by Eric Litwin</p> 	<p><i>Bear Sees Colors</i> by Karma Wilson &amp; Jane Chapman</p> 

¡Consulte estos recursos en línea!

PBS Kids

<https://pbskids.org/>



Storyline Online

<https://storylineonline.net/library/>



Monterey Bay Aquarium

<https://www.montereybayaquarium.org/animals/live-cams>



Unite for Literacy

<https://www.uniteforliteracy.com/>



National Geographic Kids

<https://kids.nationalgeographic.com/>



Bedtime Math

<https://bedtimemath.org/>



Ready for Kindergarten!

<https://www.readingfoundation.org/resources/hub>



ABCya!

<https://www.abcya.com/>



Starfall

<https://www.starfall.com/h/index-kindergarten.php>



San Diego Zoo

<https://zoo.sandiegozoo.org/live-cams>



Más recursos en línea:



<http://sbo.nn.k12.va.us/>



<https://library.nnva.gov/>



**ECE RESOURCE HUB**

<https://eceresourcehub.org/ece-resource-hub/strategy-library/family-connection/>



<https://www.smartbeginningsvp.org/>



**Virginia Literacy Partnerships**

<https://literacy.virginia.edu/resources-families>



**VIRGINIA KINDERGARTEN READINESS PROGRAM**

<https://vkrponline.org/virginia-kindergarten-readiness-program-2/for-families/>





A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

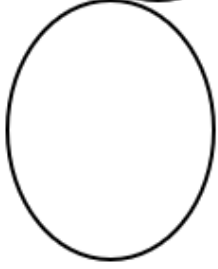
v

w

x

y

z



E

Z

H

M

A

T

J

D

V

B

I

START

O

U

Y

P

W

K

N

X

G

C

R

F

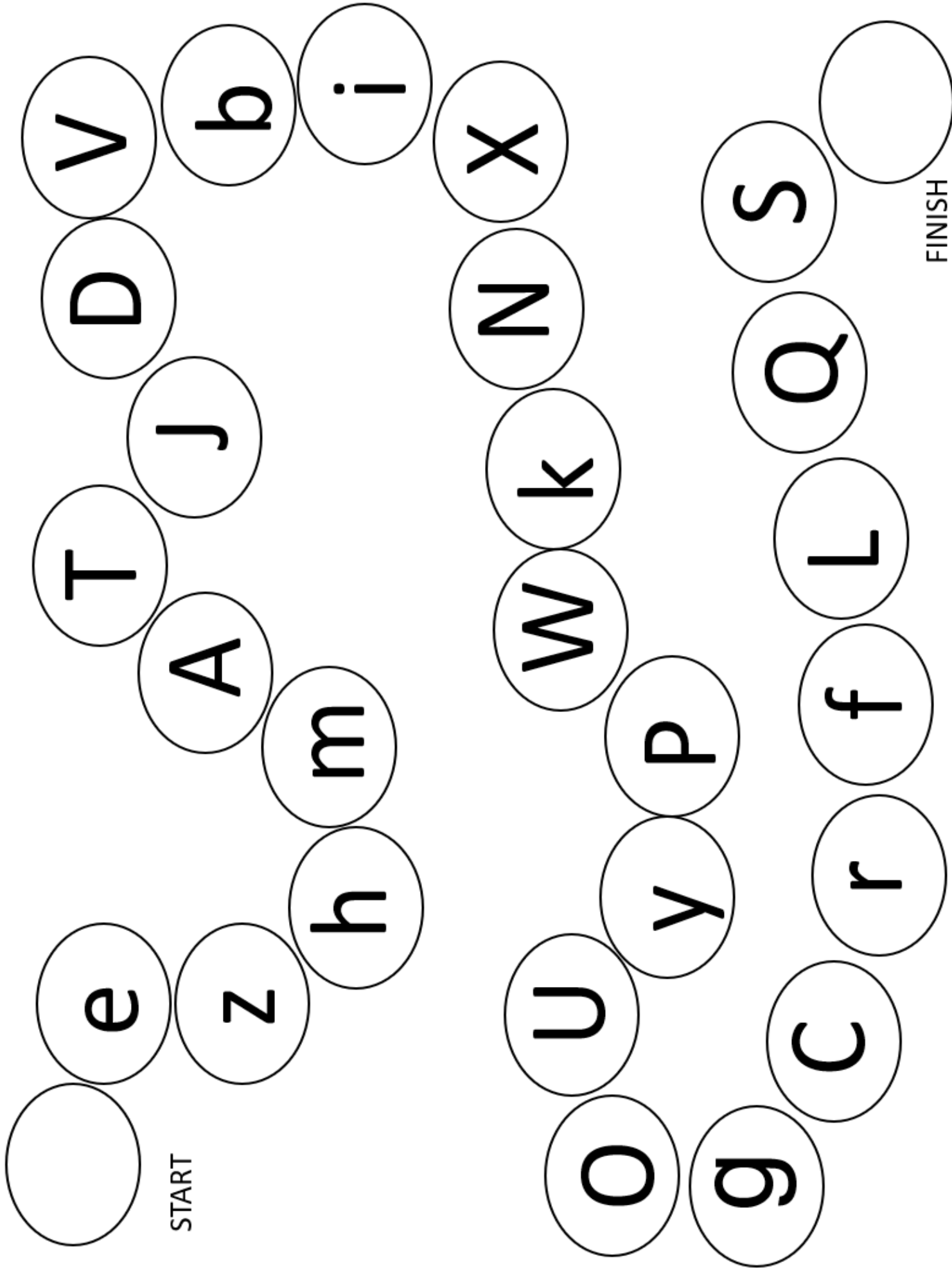
L

Q

S



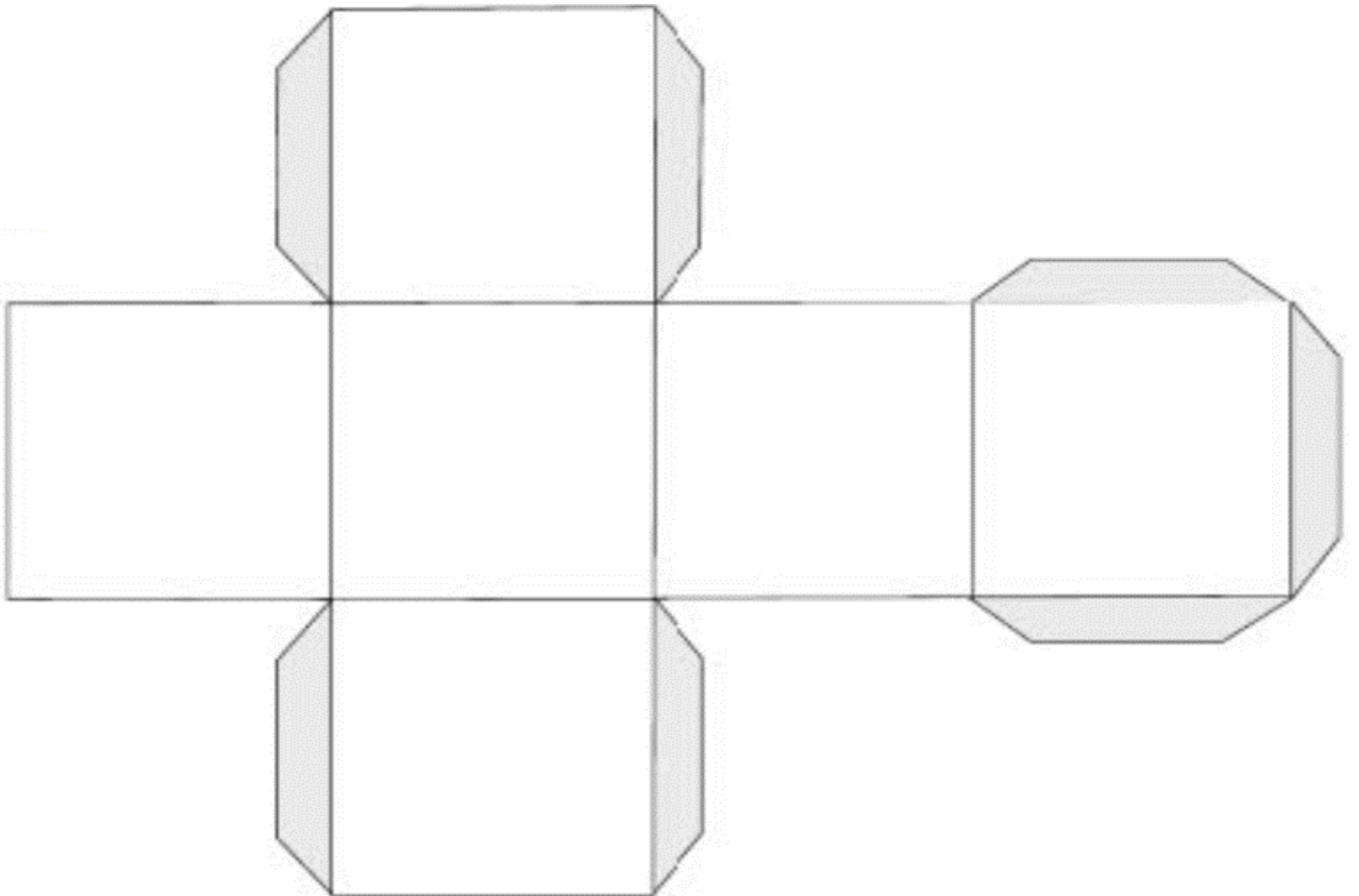
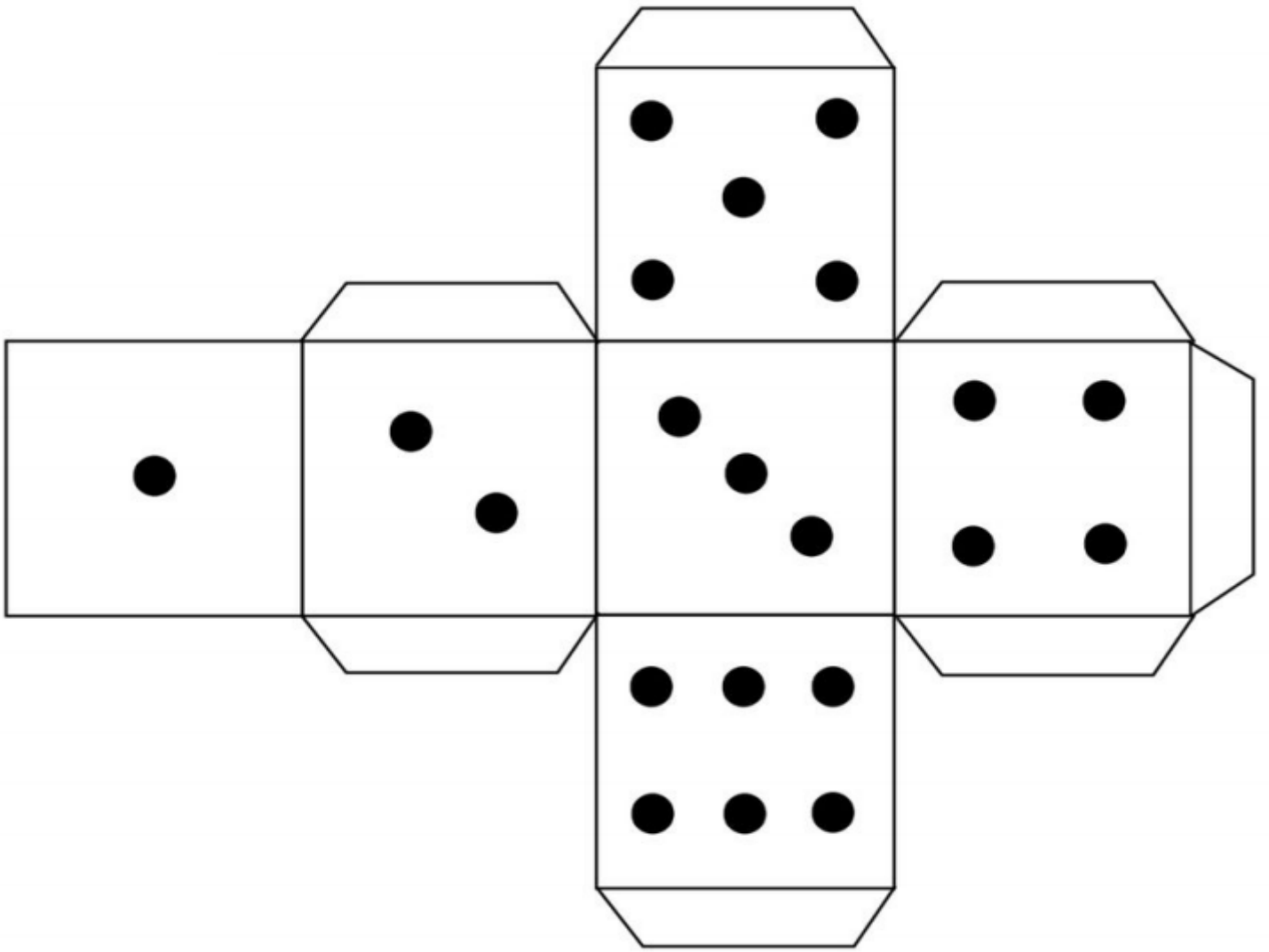
FINISH

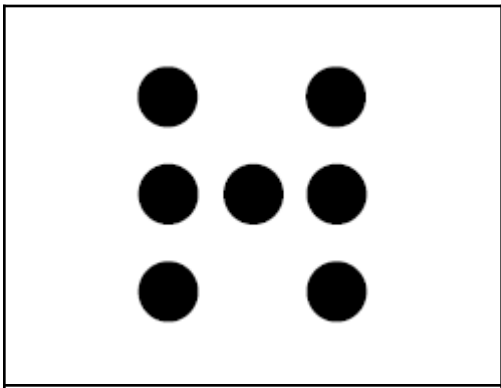
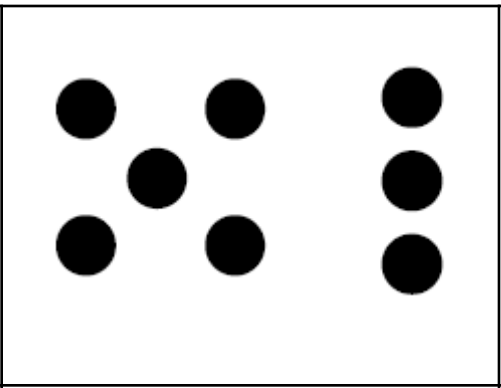
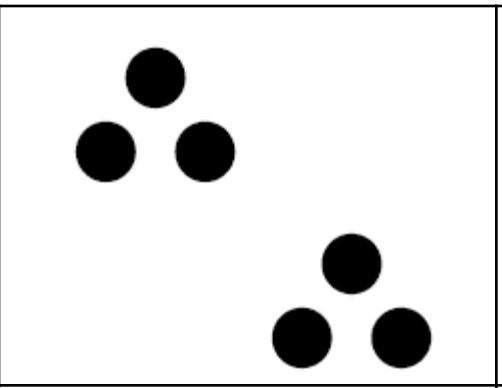
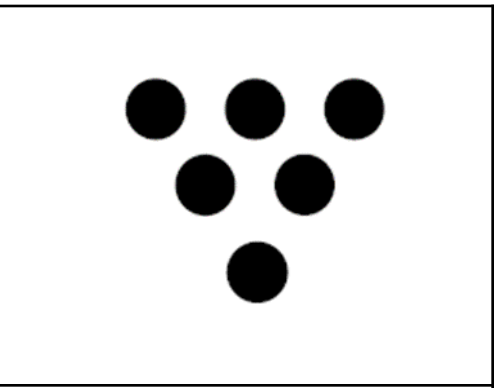
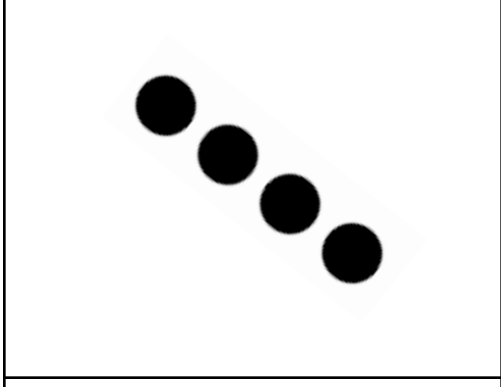
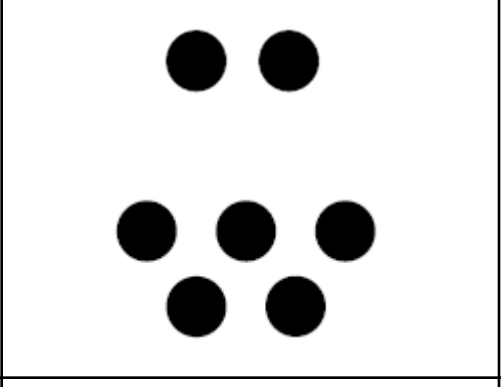
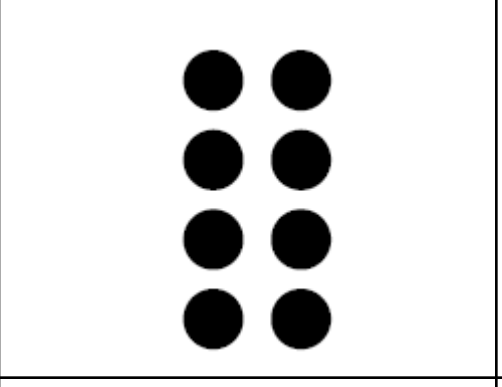
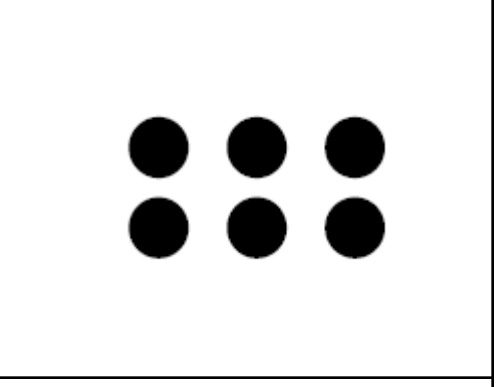
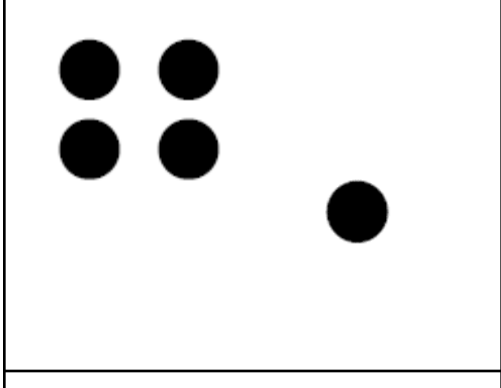
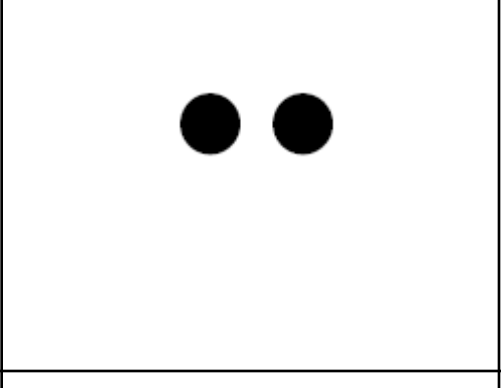
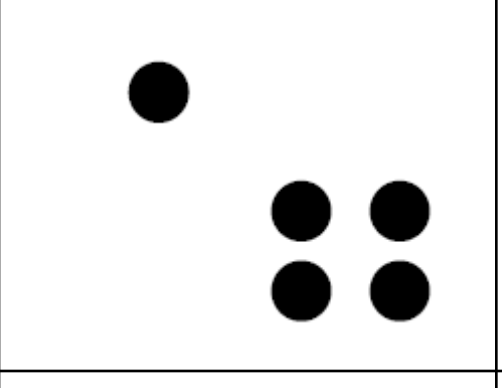
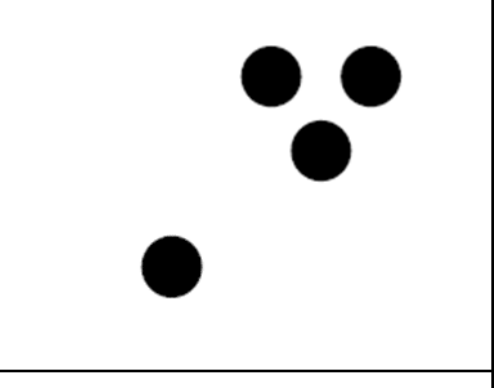
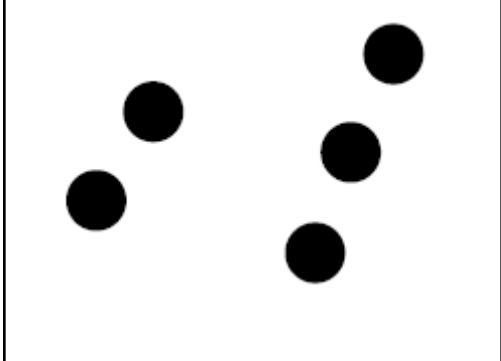
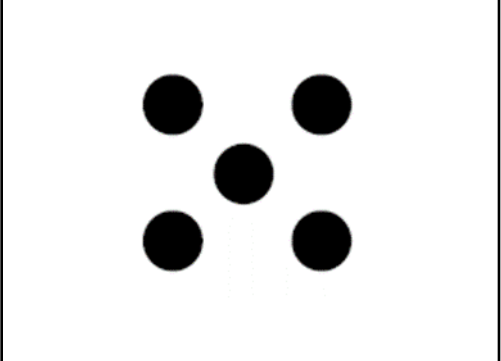
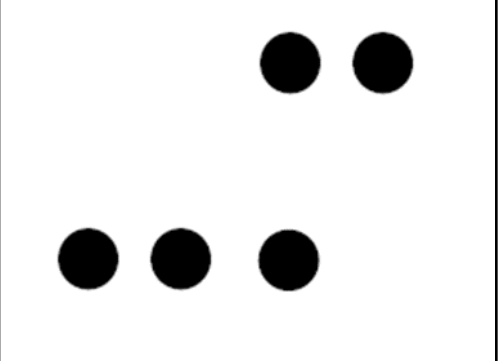
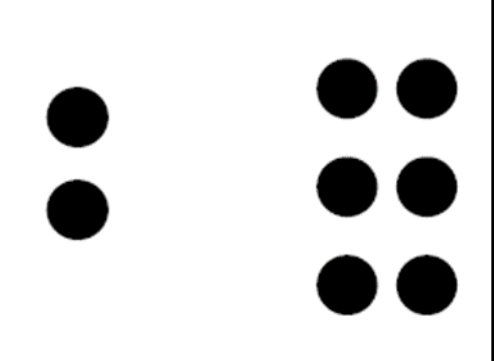


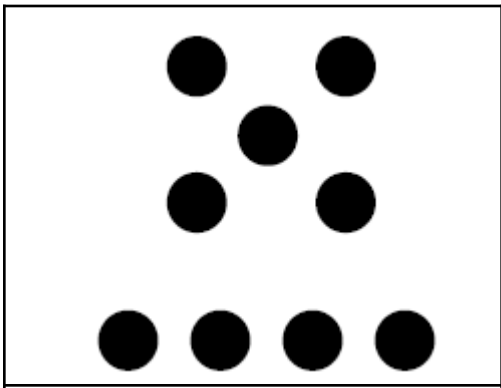
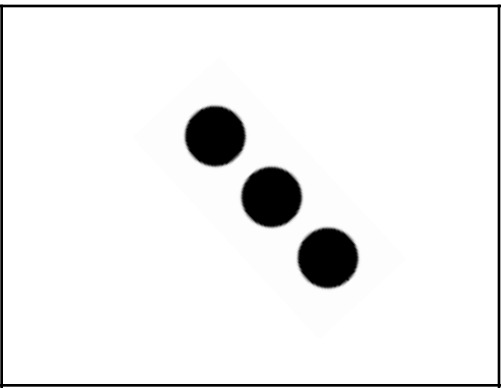
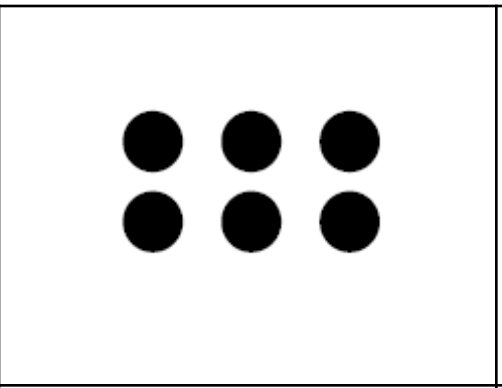
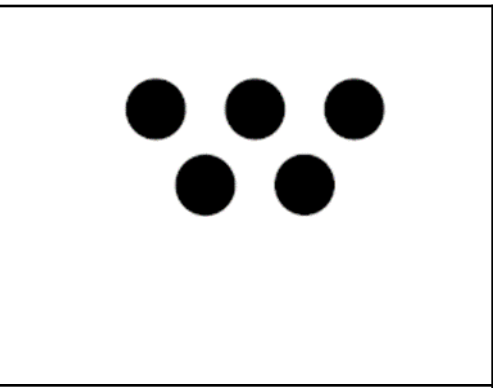
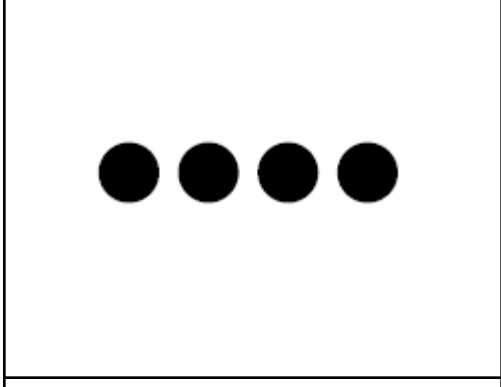
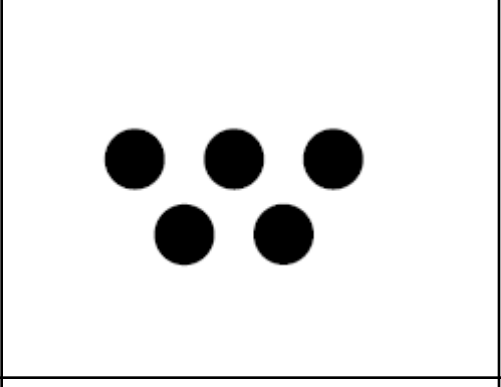
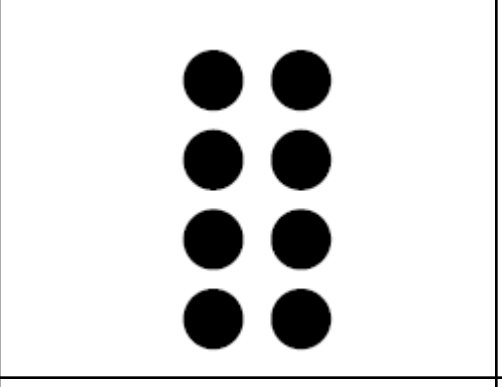
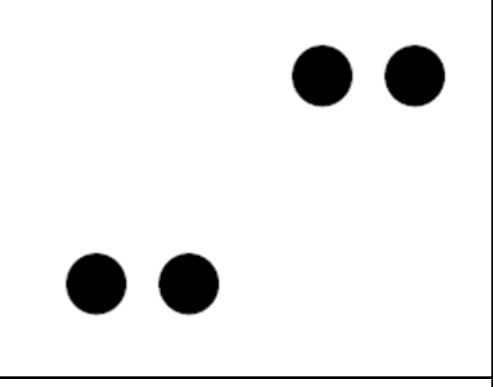
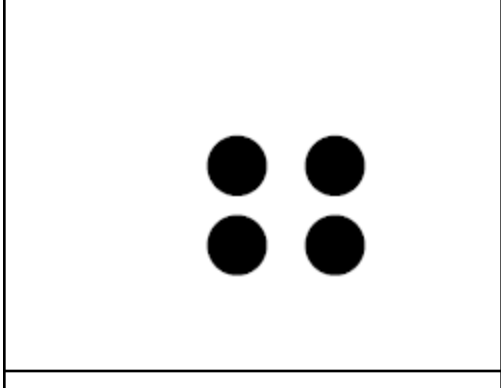
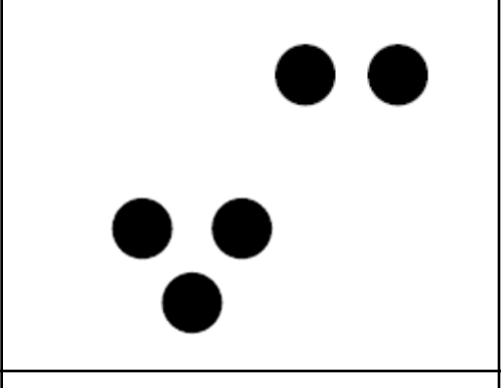
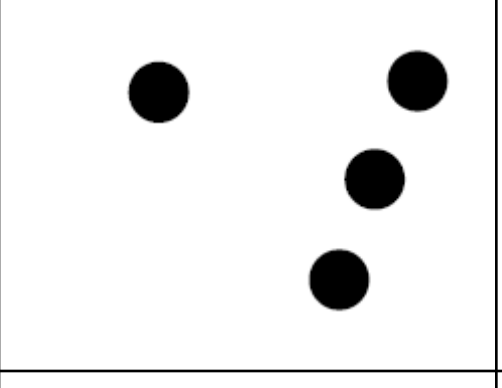
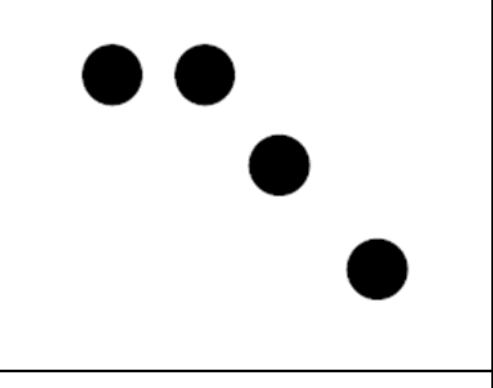
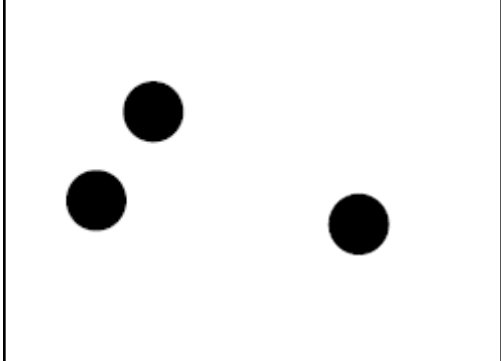
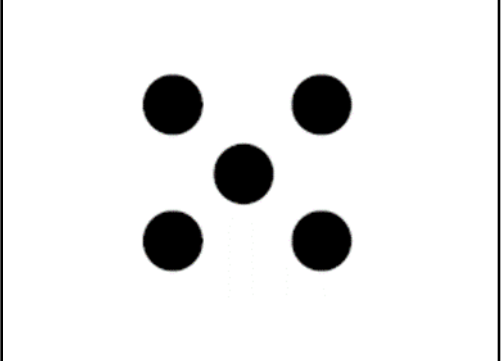
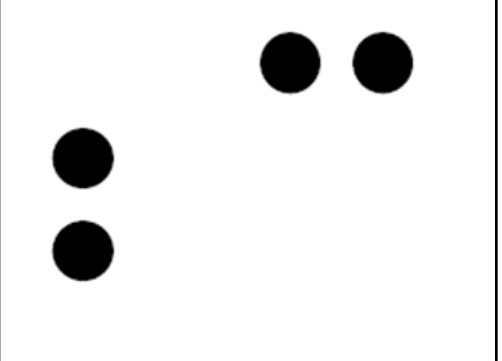
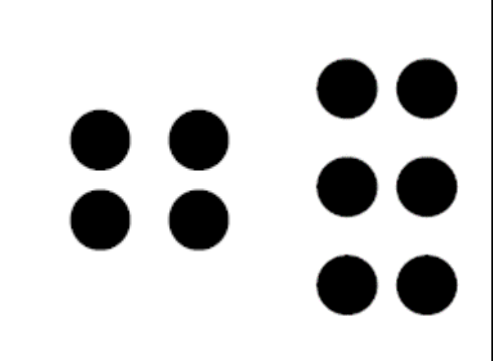
START

FINISH





## Juego de Matemáticas

### 1. Agitar y Arrojar (hasta 5)

Coloque objetos pequeños en un vaso. El jugador número 1 arroja la taza y cuenta el número de objetos. Vuelve a colocar los objetos en la taza. El jugador 2 arroja entonces los objetos y los cuenta. Continúen tomando turnos.



### 2. Piedra, Papel, Tijeras... Contar

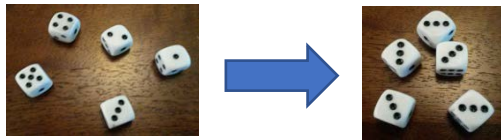
Similar a Piedra, papel o tijera, excepto cuando se dice "piedra, papel o tijera, cuenta"(rock,paper, scissors,count) los jugadores sacan un número al azar de dedos. El objetivo es contar cuántos dedos hay en total.

*Variación:* Cuenta el número de dedos que cada jugador saca y compara las cantidades, utilizando los términos más, menos e igual (more,fewer and same).

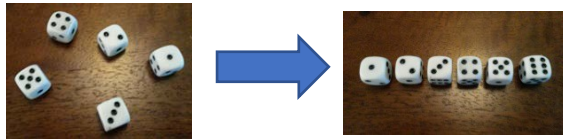


### 3. Emparejamiento (Match 'Em)

Lanza un dado de 3 a 5. Escoge el número que va a emparejar. Saca el dado que empareja y vuelve a lanzar el otro dado. Continúa hasta que todos los dados emparejen. El turno del jugador termina cuando todos los dados coinciden.



*Variación:* Tira el dado y colócalo en orden secuencial.



### 4. Basura (Garbage) (hasta 5)

Baraja un paquete de cartas usando sólo el as, 2, 3, 4, 5 cartas de todos los tipos (todas las demás cartas deben retirarse del paquete).



Reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador. Coloca las cartas sobrantes en el montón de robo. Los jugadores deben colocar sus cartas (boca abajo) en un patrón de 5 cuadros como se muestra en la parte de arriba:

El jugador 1 coge una carta del montón y la mira. El jugador 1 menciona la carta y luego la coloca en el lugar adecuado contando. Por ejemplo: "Tengo un 3 y va en el espacio 1, 2, 3, el tercer espacio". El 3 se coloca boca arriba y se revela la carta que hay debajo.



El juego continúa hasta que se descubre una carta que ya ha sido jugada. Si el jugador descubre una carta que ya ha sido colocada (boca arriba), dice: "¡Basura!" y pone esa carta en un montón junto al montón de robo.

El jugador 2 comienza de la misma manera, tomando una carta de la pila de robo. O bien, el jugador puede utilizar la carta superior del montón de "basura" para empezar a jugar.

Cada vez que se dice "¡Basura!", el juego pasa al siguiente jugador. El objetivo del juego es que los jugadores revelan y ordenen sus cartas del 1 al 5. El juego termina cuando el primer jugador logra ese objetivo.