

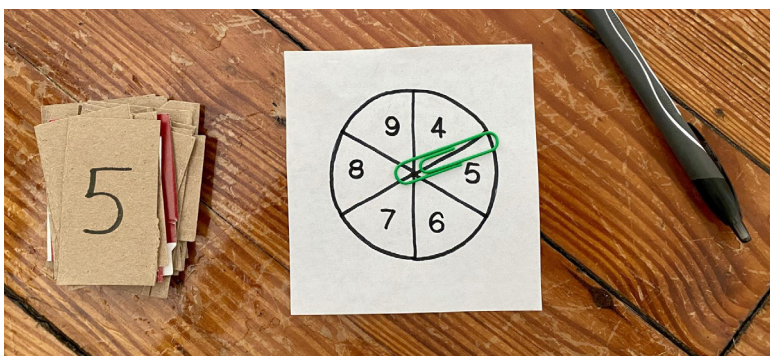
Voltéalas

Objetivo del juego

Para cada ronda, los jugadores se turnan para usar la flecha giratoria dos veces, sumar los números y después voltear dos o más cartas hasta que acumulen esa suma. El primer jugador en voltear las 10 tarjetas gana.

Material

- 1 conjunto de tarjetas de números (2 tarjetas de cada número del 1 al 10)
Impriman las tarjetas, creen las propias o usen las tarjetas del 2 al 10 y los ases para los 1 de una baraja normal de cartas.
- 1 flecha giratoria de Voltéalas (números del 4 al 9)
Impriman la flecha giratoria. Otra opción es escribir los números del 4 al 9 en pequeños pedazos de papel y meterlos en un vaso. Por cada turno, saque dos pedazos de papel del vaso.
- Lápiz y clip o un alfiler de gancho, si usan la flecha giratoria



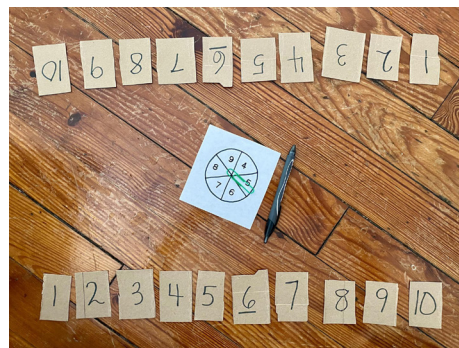
Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

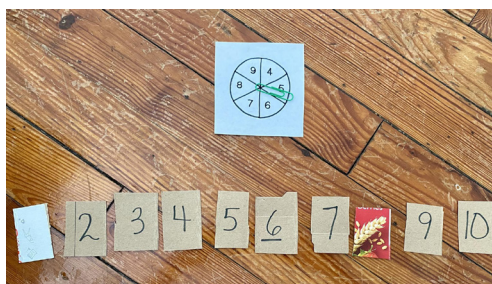
- Suma de números hasta 20
- Suma de 2, 3 o 4 número para formar un número grande (por ejemplo, $5 + 4 + 3 = 12$)

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Cada jugador necesita una de cada una de las tarjetas de números del 1 al 10. Los jugadores comparten la flecha giratoria.
 - » Cada jugador coloca sus tarjetas boca arriba en una fila y en orden del 1 la 10.
 - » Decidan quién va primero.



2. El jugador 1 gira la flecha giratoria dos veces y suma los dos números. Después, voltea dos o más de sus tarjetas de números que sumen ese total.
 - » Por ejemplo, si un jugador gira y saca un 3 y un 8, los suma para obtener 11. Después, voltea cualquier combinación de tarjetas que sume 11. Algunas posibilidades son 10 y 1; 5 y 6; o 2, 4 y 5.
 - » Si un jugador gira y suma los dos números, pero no puede llegar al total con sus tarjetas disponibles, debe esperar su siguiente turno.



El tío Ryan giró la flecha y sacó 4 y 5, para un total de 9. Volteó las tarjetas 8 y 1 para formar 9 porque quiere voltear sus números más altos (8, 9 y 10) lo antes posible.

3. El jugador 2 toma un turno para girar la flecha giratoria dos veces, suma los dos números y voltea las tarjetas que sumen ese total.
4. Los jugadores se turnan para girar la flecha y voltear sus tarjetas. El juego termina cuando un jugador voltea todas sus tarjetas o cuando ninguno de los jugadores pueda usar su turno. Los jugadores no podrán usar su turno si:
 - » No pueden usar ninguna de las tarjetas que tienen boca arriba para formar el total que hayan sacado con la flecha.
 - » Las tarjetas que tienen boca arriba forman un total demasiado pequeño que ya no saldrá girando la flecha (por ejemplo, 1 y 2).
5. Al final del juego, los jugadores suman los números de las tarjetas que tengan boca arriba. El jugador con el total más bajo gana.



Cuando el juego terminó, Xavier tenía tres tarjetas que ya no pudo voltear: 7, 4 y 1. El tío Ryan tenía dos tarjetas que ya no pudo voltear: 2 y 6. El tío Ryan ganó porque el total de sus tarjetas, 8, fue más bajo que el total de las de Xavier, 12.

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Hablen de los números de la flecha giratoria (4 al 9). *¿Qué totales se pueden formar con estos números?*
- Hablen sobre los números con una suma (un total cuando al sumarlos) de 15. *¿Pueden pensar en dos números diferentes que tengan una suma de 15? ¿Y en tres números diferentes que tengan una suma de 15?*

Durante el juego:

- Hagan preguntas:
 - » *Acabo de sacar un 9 y un 4 con la flecha. ¿Cuánto es $9 + 4$? ¿Cómo lo descubriste?*
 - » *¿Qué tarjetas podría voltear para llegar a 13? ¿Hay más de una forma con las tarjetas que todavía tengo boca arriba? ¿Ves alguna otra forma?*
 - » *¿Qué números esperas sacar con la flecha la próxima vez? ¿Por qué?*

Después del juego:

- Hagan preguntas:
 - » *Ahora que el juego se terminó, ¿crees que es mejor voltear dos tarjetas o más que solo dos tarjetas en un turno?*
 - » *¿Crees que es mejor voltear primero las tarjetas de números bajos o las de número altos? ¿Por qué?*

Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Intenten hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?

- Jueguen ayudándose entre todos, giren la flecha giratoria y trabajen juntos para voltear tantas de las diez tarjetas como sea posible.
- Escriban una ecuación para cada suma (un total después de sumar) que saquen al girar la flecha. También, escriban una ecuación para que coincidan los números de las tarjetas que volteen para formar el total que giraron.
- Intenten jugando tres o cuatro jugadores. Necesitarán suficientes tarjetas de números para que cada jugador tenga un conjunto del 1 al 10.
- Añadan una tarjeta de números con el 0 al conjunto de cada jugador. ¿Cómo cambia esto el juego? ¿Qué estrategias podrían usar con la tarjeta del 0?
- Añadan una tarjeta comodín al conjunto de cada jugador. ¿Cómo cambia esto el juego? ¿Qué estrategias podrían usar con la tarjeta comodín?



1	1	2
2	3	3
4	4	5



5

6

6

7

7

8

8

9

9



10	10	Tarjeta comodín
Tarjeta comodín		

Flecha giratoria de Voltéalas

