

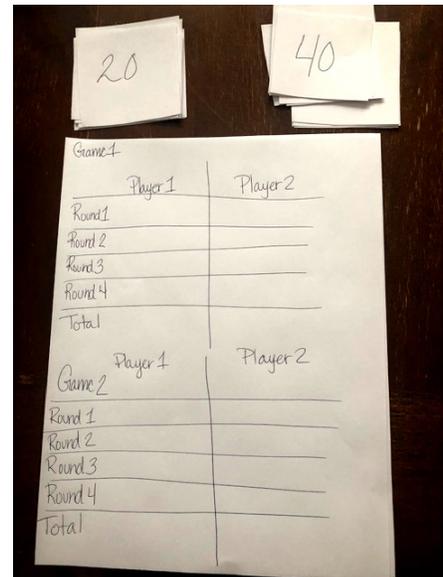
¡Plas de doble dígito!

Objetivo del juego

Los jugadores se turnan para sacar dos tarjetas y multiplicar los números. El jugador con el producto total más alto después de cuatro rondas gana el juego. Algunas tarjetas son tarjetas ¡Plas!: si sacan una la pueden usar como una tarjeta comodín, pero si sacan dos en la misma ronda, ¡no obtienen nada!

Material

- 1 conjunto de tarjetas de ¡Plas de doble dígito! (2 tarjetas para cada número del 10 al 90 y 4 tarjetas ¡Plas!)
Impriman las tarjetas o creen las propias. Pueden usar papel, una bolsa de papel o una caja de cereal o de otra comida para hacer tarjetas.
- 1 hoja de anotaciones de Plas de doble dígito
Impriman la hoja de anotaciones o hagan la propia.
- Lápices o bolígrafos



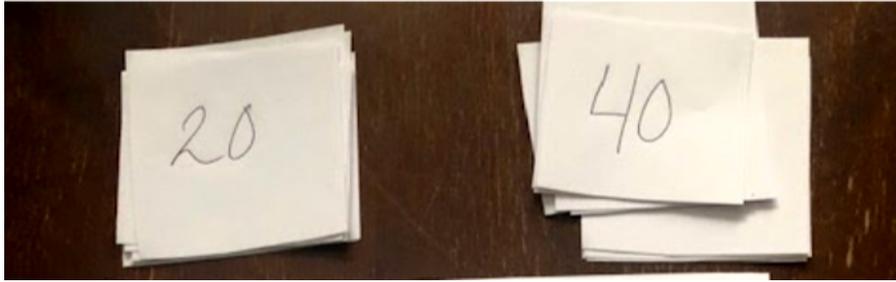
Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Multiplicación de números de 2 dígitos
- Suma de números con múltiples dígitos
- Reconocimiento de patrones que ocurren al multiplicar múltiplos de diez

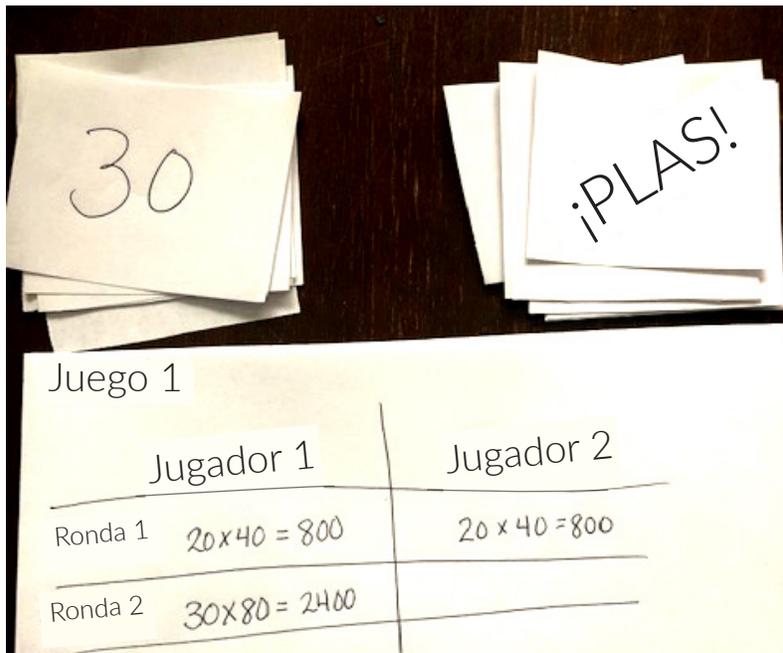
Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Impriman o hagan sus propias tarjetas del juego y la hoja de anotaciones.
 - » Dividan las tarjetas de ¡Plas de doble dígito! en dos pilas.
 - ✘ Cada pila tendrá una tarjeta de cada número (10 al 90) y dos tarjetas “¡Plas!”.
 - ✘ Mezclen las tarjetas en cada pila y colóquenlas boca abajo.
 - » Decidan qué jugador será el primero.
2. El jugador 1 toma una tarjeta de cada pila, multiplica los números para obtener un producto y escribe la ecuación en la hoja de anotaciones.



Jugador 1: Saqué una tarjeta con 20 y 40. A ver... Sé que 2 por 4 es 8 y 10 por 10 es 100, entonces la respuesta debe ser 800 porque eso es 100 por 8.

3. Después, el jugador 2 toma un turno y saca dos tarjetas, multiplica los números y escribe la ecuación.
4. Cada jugador tendrá cuatro turnos para sacar tarjetas, multiplicar y escribir el producto.
 - » Si un jugador saca 1 tarjeta “¡Plas!”, podrá usarla como tarjeta comodín. Puede decidir que valga cualquier múltiplo de 10, de 10 a 90.
 - » Si un jugador saca 2 tarjetas “¡Plas!” en la misma ronda, obtiene 0 puntos para esa ronda.



Joelle sacó un 30 de la primera pila y una tarjeta ¡Plas! de la segunda. Decidió que su tarjeta ¡Plas! valdría 80. Entonces escribió $30 \times 80 = 2,400$ para su turno.

5. Después de cuatro rondas, cada jugador suma sus productos. El jugador con el total más alto gana el juego.

Juego 1		
	Juego 1	Juego 2
Ronda 1	$20 \times 40 = 800$	$20 \times 40 = 800$
Ronda 2	$30 \times 80 = 2400$	$50 \times 80 = 4,000$
Ronda 3	$40 \times 80 = 3200$	$30 \times 70 = 2,100$
Ronda 4	$20 \times 40 = 800$	$50 \times 50 = 2,500$
Total	7,200	9,400

Jugador 1: Obtuve 7,200. El jugador 2 obtuvo 9,400. El jugador 2 ganó el juego por 2,200 puntos.

Consejos para los jugadores

Antes del juego:

- Piensen en lo que saben sobre multiplicar factores de 1 dígito. ¿Cómo les puede ayudar eso a multiplicar factores de 2 dígitos?
Ejemplos: $3 \times 2 = 6$, $30 \times 2 = 60$ y $30 \times 20 = 600$
- Piensen en cada factor como un número de 1 dígito $\times 10$. ¿Cómo los ayudaría eso a multiplicar dos números múltiplos de 10?
Ejemplo: $30 \times 20 = (3 \times 10) \times (2 \times 10)$
Treinta por veinte es lo mismo que tres grupos de 10 por dos grupos de 10.

Durante el juego:

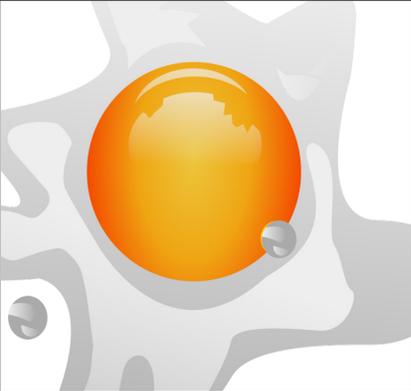
- Hablen sobre los productos. ¿Qué tienen en común con productos de operaciones básicas? ¿Qué tienen en común todos los productos?
- Hablen sobre su estrategia. ¿Hay alguna forma en que puedan multiplicar los números para hacerlo más fácil?

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?

- Crea tus propios números para las tarjetas con números. Intenta con múltiplos de 10 de 2 dígitos por números de 1 dígito, o múltiplos de 10 de 2 dígitos por números de 2 dígitos que no sean múltiplos de 10.
- Cambien las reglas para que el jugador con el total más bajo gane.



10	20	30
40	50	
60	70	80
90		

Hoja de anotaciones de ¡Plas de doble dígito!

Juego 1		
	Jugador 1	Jugador 2
Ronda 1		
Ronda 2		
Ronda 3		
Ronda 4		
Total		

Juego 2		
	Jugador 1	Jugador 2
Ronda 1		
Ronda 2		
Ronda 3		
Ronda 4		
Total		