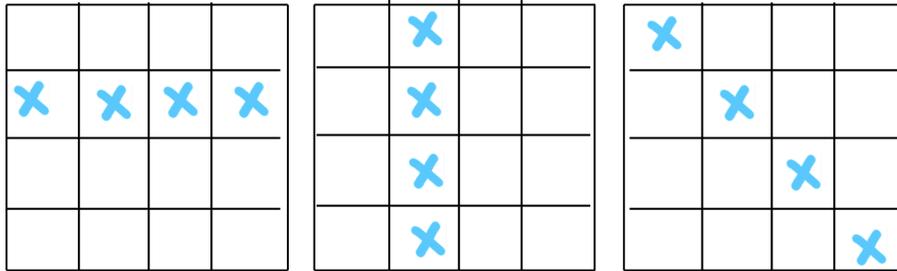


Cuatro multiplicaciones de dos dígitos en fila

Objetivo del juego

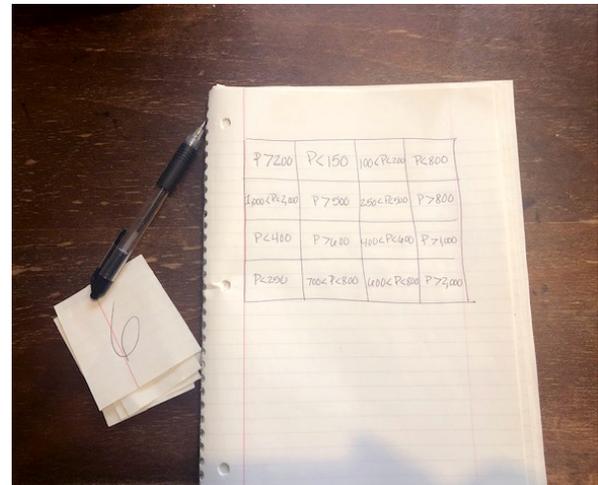
Ser el primer jugador que marque cuatro espacios en una fila, en una columna o en una diagonal para ganar el juego.



¡Tres formas de ganar!

Material

- 1 conjunto de tarjetas de números (2 tarjetas de cada número del 1 al 6)
Impriman las tarjetas, creen las propias o usen las tarjetas del 2 al 6 y los ases para los 1 de una baraja normal de cartas.
- 2 tableros de Cuatro multiplicaciones en fila (1 para cada jugador)
Impriman los tableros o hagan los suyos.
- 32 piezas de juego (16 para cada jugador)
Pueden ser frijoles secos, botones, monedas, pedazos de papel, bloques de construcción, etc.
- Papel de borrador
- Lápiz o bolígrafo



Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Multiplicación de dos números de 2 dígitos
- Estimación de productos

$P > 200$	$P < 150$	$100 < P < 200$	$P < 800$
$1,000 < P < 2,000$ $601 \times 25 = 1525$	$P > 500$	$250 < P < 500$	$P > 800$
$P < 400$	$P > 600$	$400 < P < 600$	$P > 1,000$
$P < 250$	$700 < P < 800$	$600 < P < 800$	$P > 2,000$

- » La letra P representa el producto (resultado de multiplicar 2 o más números), así que $P < 150$ significa un producto que es menor que 150.
- Sustituyan las tarjetas y mezclen la pila.
 - El jugador 2 toma cuatro tarjetas y forma dos factores que multiplicar. Los dos jugadores escriben la expresión, hallan el producto y marcan un espacio en sus tableros de juego.
 - Los jugadores siguen turnándose hasta que uno cante cuatro espacios en una fila, una columna o una diagonal para ganar el juego.
 - ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

- A medida que juegan, hablen sobre cómo están eligiendo qué espacios marcar.
- Anime a su hijo a explicar las estrategias que está usando para multiplicar. Podría estar usando alguna que usted no conozca. Haga preguntas si no entiende. ¡Siempre es interesante aprender algo nuevo!

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?

- Añadan cuatro tarjetas comodín a su pila de tarjetas de números, o cuatro comodines (jokers) si están usando una baraja normal de cartas. Cuando un jugador saque una tarjeta comodín, puede asignarle un número que elija.
- Cambien la regla para ganar a tener que cantar dos grupos de cuatro en fila, o tener que cantar todos los espacios.
- Saquen una carta más. Después de que el jugador 1 forme los dos números, el jugador 2 puede cambiar uno de los dígitos con la tarjeta adicional.



1	2	3
4	5	6
1	2	3
4	5	6

Tablero de juego de Cuatro multiplicaciones en fila

$P > 200$	$P < 150$	$100 < P > 200$	$P < 800$
$1,000 < P < 2,000$	$P > 500$	$250 < P < 500$	$P > 800$
$P < 400$	$P > 600$	$400 < P < 600$	$P > 1,000$
$P < 250$	$700 < P < 800$	$600 < P < 800$	$P > 2,000$