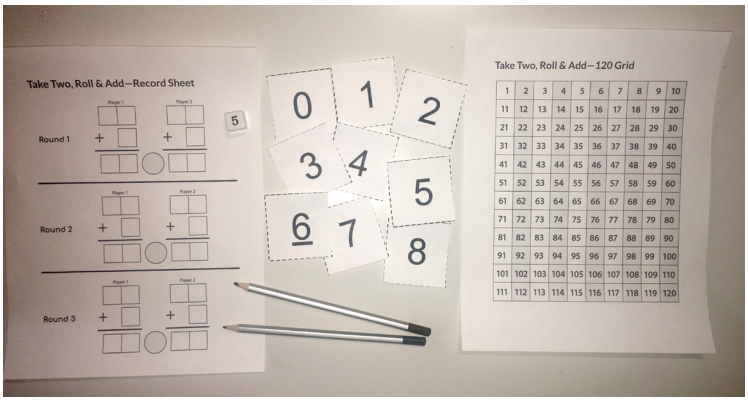
Toma dos, lanza y suma

Objetivo del juego

Cada jugador toma dos tarjetas de números para formar un número de 2 dígitos, lanza el dado para obtener un número de 1 dígito y luego suma sus números. El jugador con la suma mayor gana la ronda. El ganador del juego es el jugador que gane la mayoría de las rondas.

Material

- 1 conjunto de tarjetas de números (una de cada número del 0 al 8)
  Impriman las tarjetas, creen las propias o usen una baraja normal de cartas. (Si usan una baraja, usen el comodín, o joker, para el 0, el as para el 1 y las cartas del 2 al 8).
- 1 dado
  Usen un dado numerado o con puntos del 1 al 6 o uno digital.
- 1 hoja de anotaciones de Toma dos, lanza y suma
  Impriman la hoja de anotaciones o hagan su propia hoja de anotaciones con papel y lápiz.
- Lápices o bolígrafos
- Cuadrícula de 120 números (opcional)
  Impriman la cuadrícula de números o busquen un cuadro interactivo de números en línea (www.google.com/search?q=interactive+number+chart+online).
  Una cuadrícula de 120 números es una herramienta que los jugadores pueden usar para sumar números de 2 y de 1 dígito.



Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

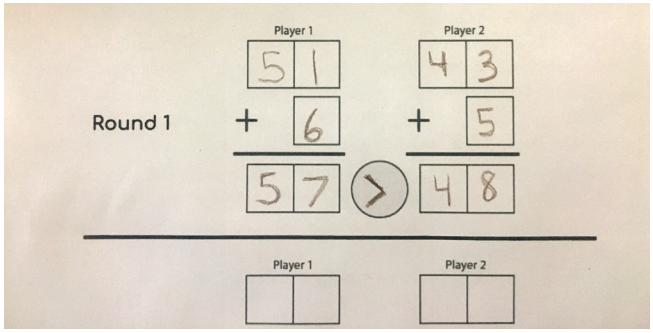
- Sumar un número de 2 dígitos con uno de 1 dígito
- Trabajar con el valor posicional (decenas y unidades) de números de 2 y de 1 dígito
- Comparar números de 2 dígitos usando los símbolos de mayor que (>), menor que (<) e igual a (=).

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar.
   - » Mezclen las tarjetas de números y colóquenlas en una pila boca abajo.
   - » Decidan quién va primero.
2. El jugador 1 voltea dos tarjetas, las usa para formar un número de 2 dígitos y escribe el número en los cuadros superiores en la hoja de anotaciones. Se puede cambiar el orden de las tarjetas de números.
3. Después, el jugador 1 lanza el dado y escribe el número de 1 dígito en el segundo cuadro en la hoja de anotaciones.
4. El jugador 1 halla la suma de sus números y la escribe en la hoja de anotaciones.
   - » Los jugadores pueden usar una cuadrícula de 120 para ayudarse a sumar números. También pueden usar una recta numérica u otra estrategia.
5. El jugador 2 toma un turno, voltea dos tarjetas y escribe el número de 2 dígitos, lanza el dado y escribe el número de 1 dígito, y suma sus números.
6. Después de que cada jugador haya jugado su turno, compararán las sumas y escribirán >, < o = en el círculo en medio de las sumas. Gana la ronda el jugador con el número mayor. Si los números son iguales, ambos jugadores ganan la ronda.

   > Mayor que < Menor que = Igual a



Jugador 2 *¡Bien hecho! Ganaste esta ronda porque 57 es mayor que 48.*

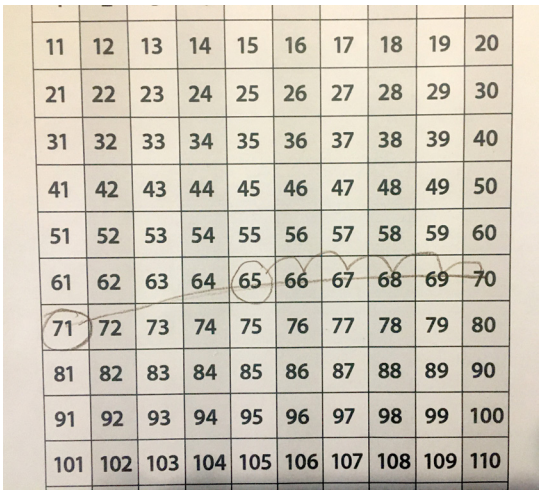
7. Vuelvan a mezclar todas las tarjetas y colóquenlas en una pila boca abajo para comenzar una ronda nueva.
8. El juego continúa durante tres rondas. El ganador del juego es el jugador que gane la mayoría de las rondas.
9. ¡Diviértanse!

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Practiquen sumar algunos números de 2 dígitos y de 1 dígito (62 + 4; 39 + 5; 74 + 7).
- Decidan si usarán una cuadrícula de 120 números mientras juegan.
  - » Para algunos jugadores es de ayuda usar una cuadrícula de 120 números cuando suman un número de 2 dígitos con uno de 1 dígito. Puede ser particularmente útil sumar números con 10 o más unidades, como 36 + 4 o 65 + 6. Otros jugadores habrán desarrollado sus propias estrategias para esos problemas.

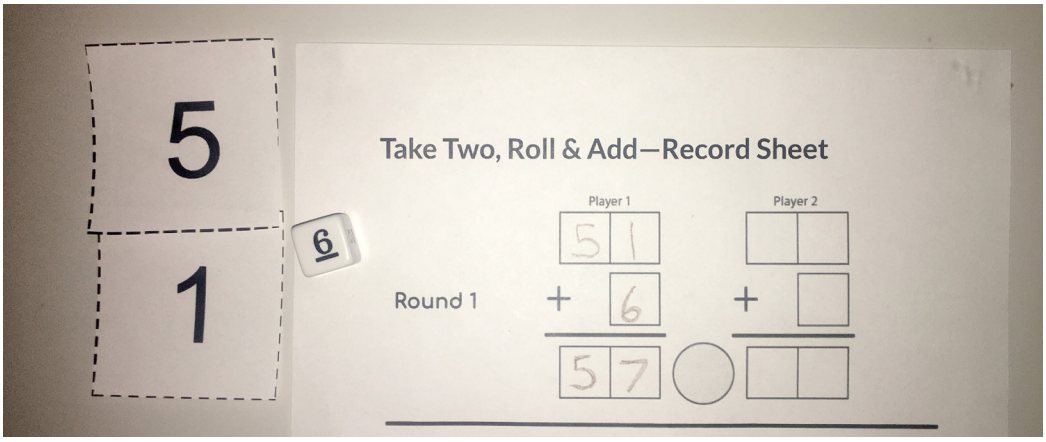


11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Ejemplo de cómo sumar 65 + 6 en una cuadrícula de 120 números. El jugador comienza en 65 y después da 6 saltos hasta 71.

Durante el juego:

- Digan la ecuación que coincida con el movimiento de cada jugador.
- Anime a los jugadores a pensar estratégicamente cuando formen los números de 2 dígitos. Recuerden que se puede cambiar el orden de las tarjetas de números para formar un número de 2 dígitos más grande. Por ejemplo, con las tarjetas 3 y 8, un jugador podría formar el número 38 u 83.



Mamá: *Tus tarjetas son 1 y 5. ¿Qué número de 2 dígitos quieres formar?*

Riley: *51, porque 51 es mayor que 15.*

Mamá: *¡Buena idea! Y también lanzaste un 6. ¿Cómo puedes hallar el total de 51 + 6?*

Riley: *Sé que 1 más 6 es 7, así que creo que probablemente sea 57. Déjame comprobarlo con la cuadrícula de 120. Comenzaré en el 51 y contaré 6 espacios más: 52, 53, 54, 55, 56, 57. ¡Es 57! ¡Sin duda alguna!*

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Al final del juego:

- Usen los términos *mayor que*, *menor que*, o *igual a* para comparar las sumas de los jugadores.

Cámbienlo

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

- Antes de comenzar una ronda, establezcan un número objetivo, como 40 o 60. Gana la ronda el jugador con la suma más cercana al número objetivo. Usen un número objetivo diferente para cada ronda.
- En lugar de usar dos tarjetas de números y lanzar el dado, los jugadores toman tres tarjetas a la vez. En esta versión, ¡ni siquiera necesitan un dado!
  - Los jugadores forman su número de 2 y de 1 dígito al mismo tiempo (usando las tres tarjetas de números).
  - Piensen bien cómo pueden usar las tres tarjetas para formar la suma más alta.
- Formen un número de 2 dígitos y resten el número de 1 dígito en lugar de sumarlo. Asegúrense de cambiar el símbolo en la ecuación de más (+) a menos (–).
- Lancen una moneda al inicio de cada ronda. Si cae cara, el jugador con la suma mayor gana la ronda. Si cae cruz, el jugador con la suma menor gana la ronda.
- Jueguen más de tres rondas antes de decidir quién gana.

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

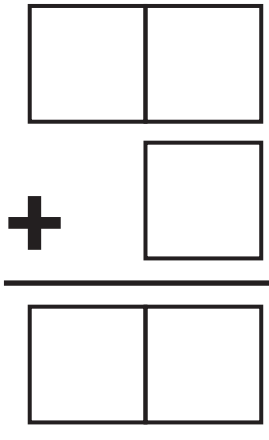
0	1	2
3	4	5
6	7	8

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

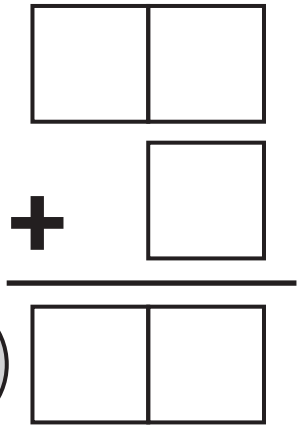
Hoja de anotaciones de Toma dos, lanza y suma

Ronda 1

Jugador 1

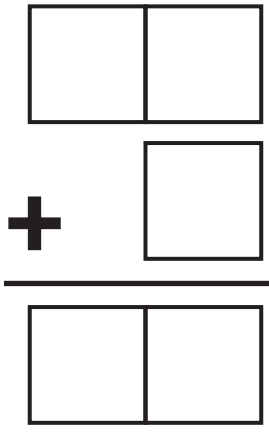


Jugador 2

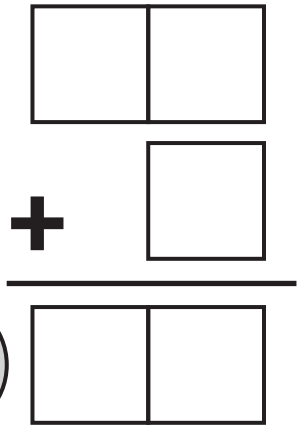


Ronda 2

Jugador 1

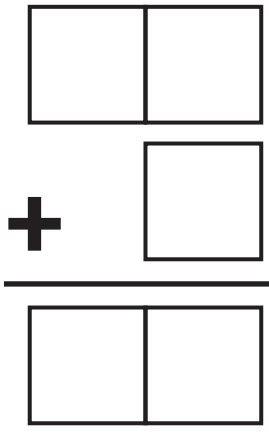


Jugador 2

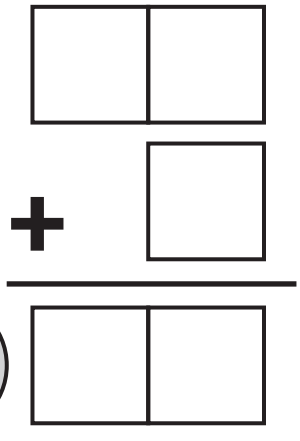


Ronda 3

Jugador 1



Jugador 2



© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org

The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

Cuadrícula de números hasta el 120 para Toma dos, lanza y suma

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.