

Saltos en la cuadrícula de 120

Objetivo del juego

Comiencen en 50 en el tablero de juego. En cada ronda, los jugadores dan vuelta a una flecha giratoria y mueven su pieza de juego esa cantidad de espacios. Después de 5 rondas, el jugador en el número más alto gana el juego.

Material

- 2 piezas de juego
Usen dos diferentes monedas, botones u otros objetos pequeños.
- Flecha giratoria 1
Impriman la flecha giratoria o hagan la propia. Consulten la sección Cámbienlo para conocer formas para usar las flechas giratorias 2 y 3.
- Lápiz y clip o gancho de seguridad para la flecha giratoria
- 1 tablero de juego de Saltos en la cuadrícula de 120
Impriman el tablero de juego o usen la sugerencia de abajo para llevar un registro del número de cada jugador sin un tablero de juego. También pueden encontrar tablas de números interactivas en línea (www.google.com/search?q=interactive+number+chart+online) que se pueden usar para jugar el juego.



Opción para jugar sin un tablero de juego impreso:

Anoten el resultado de cada giro escribiendo una ecuación en papel. Para ayudar con la suma y la resta, mantengan la cuadrícula de 120 visible en la computadora o el dispositivo móvil mientras juegan. (Vean la opción de juego final al final de estas instrucciones para ver un ejemplo de una hoja de anotaciones con ecuaciones).

Destrezas

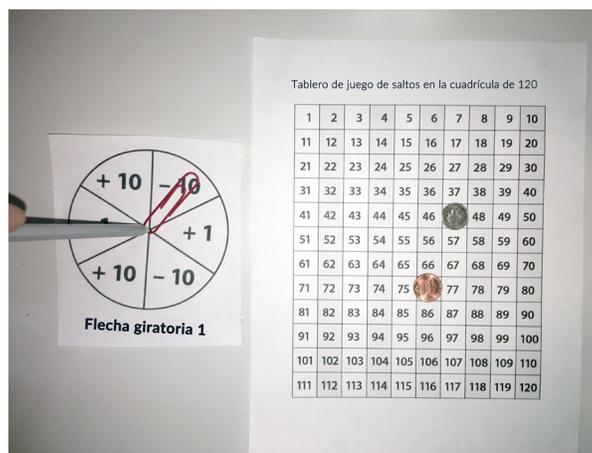
Este juego nos ayuda a practicar:

- Contar 1 hacia adelante y contar 1 hacia atrás desde números de 2 dígitos
- Sumar 10 y restar 10 desde números de 2 dígitos
- Comparar números de 2 dígitos

Cómo jugar

1. Los jugadores comienzan poniendo sus piezas de juego en el número 50 en el tablero de juego.
2. Los jugadores se turnan para girar la flecha giratoria y mover su pieza de juego según los resultados.

- » Como parte de cada turno, los jugadores dicen la ecuación que coincide con su jugada. (Por ejemplo: $86 - 10 = 76$).



La pieza de juego de Raven está en el 76 y giró -10 . Para mover su pieza de juego, ella puede contar hacia atrás 10 cuadros del 76 al 66, saltar 10 cuadros al mismo tiempo moviendo su pieza de juego una fila hacia arriba, o resolver $76 - 10$ y mover su pieza de juego al 66.

3. Después de que cada jugador ha tenido 5 turnos, los jugadores comparan sus números. El jugador en el número más alto gana.
 - » Consideren hacer marcas de conteo para llevar la cuenta de los turnos mientras juegan.
 - » Jueguen otra ronda. Usen algunas de las variaciones del juego que aparecen en Cámbienlo.
4. ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Hablen de los números en el tablero de juego. Asegúrese de que su estudiante entienda que hay 10 números en cada fila, y de que el final de cada fila continúa con el principio de la siguiente fila.
- Practiquen contar hacia adelante y hacia atrás de 1 en 1 en la cuadrícula de 120, incluyendo pasar de una fila a la siguiente. Por ejemplo, comience en el 38 y pídale a su estudiante que cuente hacia adelante unos cuantos números. Después, comience en el 62 y pídale que cuente hacia atrás unos cuantos números.
- Practiquen contar hacia adelante de 10 en 10 en la cuadrícula de 120. Por ejemplo, señale el 46 y muévase hacia abajo en la columna mientras cuenta 56, 66, 76, y así sucesivamente. Después, practiquen contar hacia atrás de 10 en 10 en la cuadrícula de 120.

Nota: Contar hacia adelante y hacia atrás de 1 en 1 y de 10 en 10 ayuda a desarrollar un buen sentido de los números y las relaciones numéricas.

Durante el juego:

- Hablen de formas de mover la pieza de juego cuando la flecha giratoria cae en +10 o -10. Fomenten estrategias que involucren saltar 10 de un solo en lugar de contar cada uno de los 10 cuadros. (Por ejemplo, anime a los jugadores a que salten directamente de 46 a 56 en lugar de saltar a cada uno de los 10 cuadros desde 46 hasta 56).
- Digan la ecuación que coincida con el movimiento de cada jugador. (Por ejemplo $46 + 10 = 56$).

Al final del juego:

- Comparen los dos últimos números en los que cayeron los jugadores. Use los términos *mayor que* y *menor que*. (Por ejemplo, 56 es menor que 72).

Cámbienlo

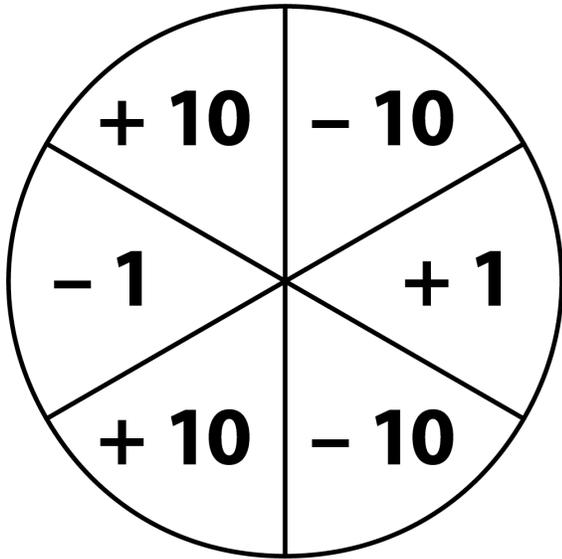
1. Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?
2. Jueguen un número diferente de rondas antes de decidir quién es el ganador. Prueben con 3 rondas, 7 rondas o 10 rondas.
3. Comiencen con las piezas de juego en un número que no sea el 50, como 45 o 63.
4. Al principio del juego, elijan un número objetivo, como 70. El jugador que esté más cerca del número objetivo al terminar el juego gana.
5. Si su estudiante puede sumar y restar 10 de números de 2 dígitos sin dificultad, jueguen con la flecha giratoria 2 o la flecha giratoria 3.
 - » Con la flecha giratoria 2, los jugadores deben sumar 9 y restar 11.
 - » Con la flecha giratoria 3, los jugadores deben sumar 9 y 11, y restar 9 y 11.

Nota: Estas flechas giratorias desafían a su estudiante a que piense en sumar y restar 1 más y 1 menos que 10. Si $46 + 10 = 56$, entonces $46 + 11 = 57$ porque 11 es 1 más que 10, y $46 + 9 = 55$ porque 9 es 1 menos que 10.

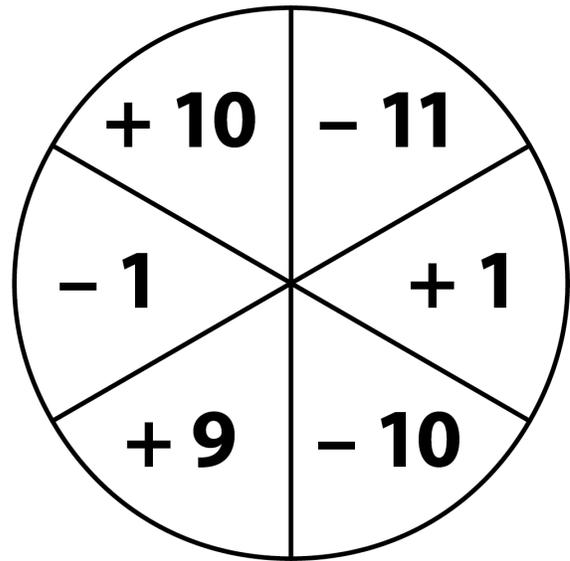
- Lleven un puntaje acumulado. Cada jugador escribe el número en el que está al final de cada juego. Al final de 3 juegos, los jugadores suman los 3 números. El total más alto después de 3 juegos gana. Trabaje con su estudiante de primer grado para sumar los números. A algunos estudiantes de primer grado les gustará el reto, pero a otros les gustará usar una calculadora.
- Lance una moneda al final del juego. Si cae cara, el jugador que tenga el número más alto al terminar el juego gana. Si cae cruz, el jugador que tenga el número más bajo al terminar el juego gana.
- Escriba una ecuación para llevar un registro del resultado de cada giro.

	<u>Jugador 1</u>	<u>Jugador 2</u>
	$50 - 1 = 49$	$50 + 10 = 60$
	$49 + 10 = 59$	$60 - 1 = 59$
	$59 + 1 = 60$	$59 + 10 = 69$
	$60 - 1 = 59$	$69 - 1 = 68$
	$59 + 10 = 69$	$68 - 10 = 58$

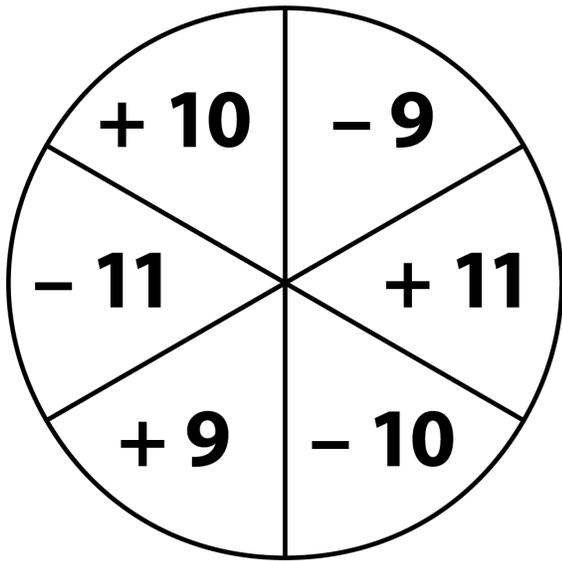
Flechas giratorias de Saltos en la cuadrícula de 120



Flecha giratoria 1



Flecha giratoria 2



Flecha giratoria 3

Tablero de juego de Saltos en la cuadrícula de 120

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	79	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