

Enlace con el hogar no. 7 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

¡50 o perdemos! Es un juego que sirve para que su niño o niña entienda los números mayores de 10. Lo hemos jugado en clase y a su niño o niña le gustaría enseñarles a jugar. Durante el partido los jugadores se turnan sacando tarjetas de una pila y pintando la cantidad que está de su lado de la hoja para anotar. El jugador que pinta la cantidad más cerca de 50 sin pasarse gana. Los cuadros de la hoja para anotar y las tarjetas del juego están agrupadas en pilas de 10 para llevar la cuenta mejor y más fácilmente. Quizás su niño o niña ya sepa que $10 + 4$ es 14 y pueda pintar esa cantidad en su hoja para anotar bien rápido al pintar un grupo de 10 y 4 más. Pero en realidad es más posible que un niño o niña de primer grado decida el total de la tarjeta contando (10, 11, 12, 13, 14) o hasta contando desde el 1 y contando todos los cuadros en la pila de 10 y luego los otros cubos. Le puede mostrar al niño o niña que Ud. puede sumar las combinaciones como $10 + 4$ o $10 + 7$ rápidamente, y que puede pintar las cantidades en su hoja para anotar al pintar primero una pila de 10 y luego completar los demás. Cuando el niño o niña lo vea o la vea trabajar tan rápida y correctamente, querrán imitar su método o quizás continúe contando de a 1. Por ahora, las dos maneras sirven.

¡50 o perdemos!

Van a necesitar una hoja para anotar y crayolas de 4 ó 5 colores diferentes.

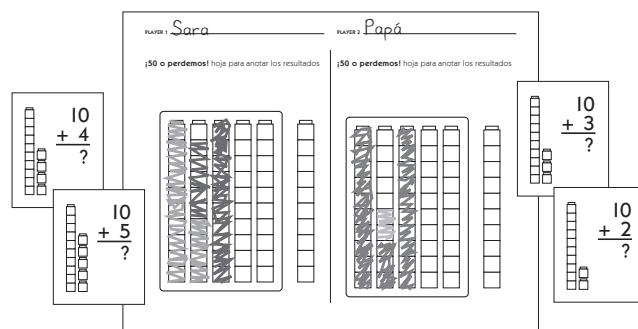
Las reglas del juego

1 Recorta las tarjetas de la hoja adjunta. Mézclalas bien y ponlas en una pila, hacia abajo.

2 Elige una tarjeta, suma la cantidad que indica, y luego pinta los cuadros pequeños necesarios de tu lado de la hoja para anotar. Trabaja de izquierda a derecha y pinta desde abajo hacia arriba de cada pila. Tu compañero debe hacer lo mismo.

3 Los dos deben sacar otra tarjeta y pintar la cantidad indicada en el lado de la hoja para anotar que les corresponde. Usa colores diferentes para darte cuenta de tu tanto en cada turno (pinta primero las 5 pilas dentro del cuadro: la pila que

está aparte, fuera del cuadro, sólo se usa si un jugador pierde.) ¿Quién tiene más ahora? ¿Cuánto necesita cada uno para llegar a 50?



Papá Caray, Sara, ¡yo sólo tengo 25 y tú ya tienes 29!

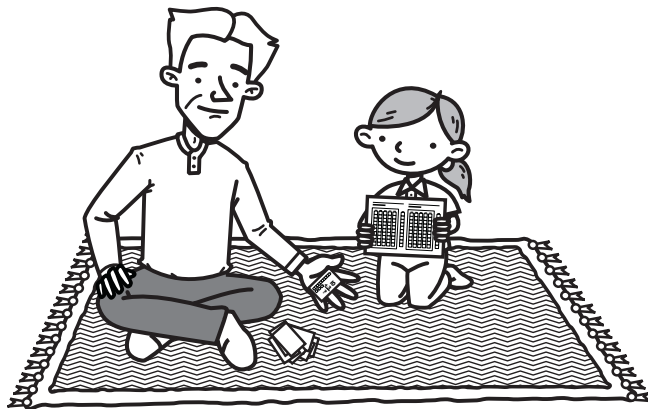
(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 7 Actividad (cont.)




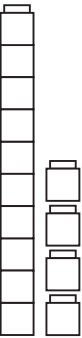
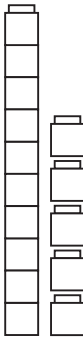
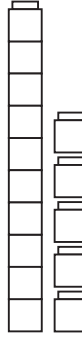
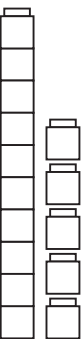
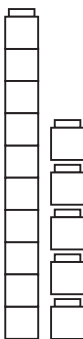

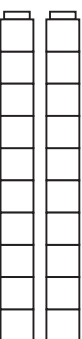

4 ¿Te animas a sacar otra tarjeta o te pasarás de 50? ¿Hay alguna tarjeta que te acercaría a 50 sin que te pases?

Puedes dejar de sacar tarjetas cuando quieras. El ganador es el que pinta la cantidad más cerca de 50 cuadros sin pasarse.

5 Jueguen de nuevo. Ahora o más adelante. Hay suficientes copias de la hoja para anotar los resultados como para jugar 4 veces. Guarda las tarjetas para practicar las sumas en casa.



¡50 o perdemos! tarjetas

 $\begin{array}{r} 10 \\ + 1 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 2 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 3 \\ \hline ? \end{array}$
 $\begin{array}{r} 10 \\ + 4 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 5 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 6 \\ \hline ? \end{array}$
 $\begin{array}{r} 10 \\ + 7 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 8 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 9 \\ \hline ? \end{array}$
 $\begin{array}{r} 10 \\ + 10 \\ \hline ? \end{array}$	 $\begin{array}{r} 10 \\ + 0 \\ \hline ? \end{array}$	

JUGADOR NO. 2

¡50 o perdemos! hoja para anotar los resultados

JUGADOR NO. 1

¡50 o perdemos! hoja para anotar los resultados

Enlace con el hogar no. 8 ★ Actividad

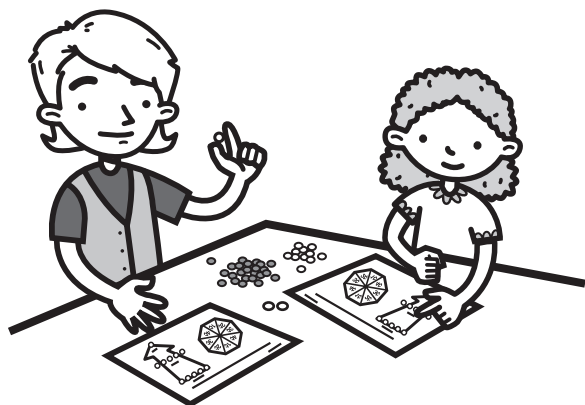
NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

La Actividad de Enlace con el hogar de la semana es para jugar a ¡A ver quién llega a 25¢ primero! varias veces. Es un juego para contar y comparar dinero. También trata la idea de “volver a agrupar”—puedes cambiar 5 *pennies* por 1 *nickel* y 5 *nickels* por un *quarter* (una moneda de 25 centavos). La primera persona en “ganar” 25¢ gana el partido. El niño—o la niña—ha estado jugando en la escuela y le gustaría enseñarles a jugar.

¡A ver quién llega a 25¢ primero!

Para jugar van a necesitar los 2 tableros del juego y también 30 *pennies*, 10 *nickels*, y 2 *quarters*.

Las reglas del juego



4 Jueguen varias veces en los próximos días.

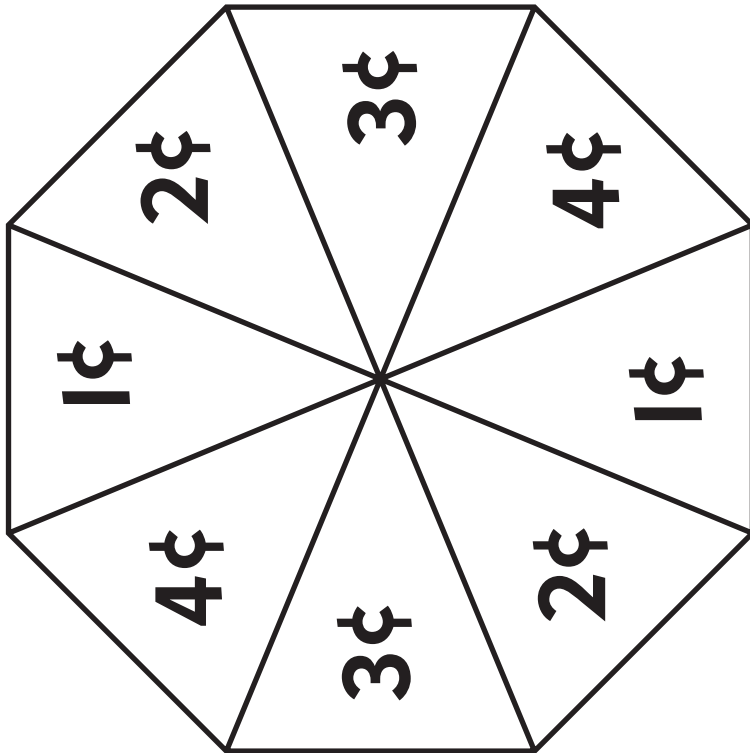
1 Túrnense girando la flecha y poniendo los números de *pennies* indicados en sus tableros.

2 Cada vez que tengas 5 *pennies* o más, puedes cambiarlos por 1 *nickel*. Cuando finalmente tengas 5 *nickels*, los puedes cambiar por 1 *quarter*.

3 La primera persona que tenga 1 *quarter* gana el partido. También puede haber una regla que dice que el ganador debe llegar a 25¢ exactamente, sin pasarse, así el otro jugador puede alcanzar al que va ganando y así es más divertido.

¡A ver quién llega a 25¢ primero! tablero del juego

5 10 15 20 25



pennies



nickels



quarter



NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 9 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

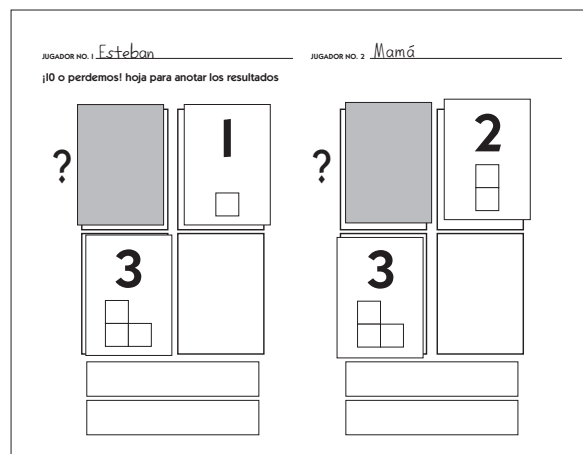
¡10 o perdemos! Es un juego diseñado para que su niño o niña se familiarice con algunas de las combinaciones que llegan a 10. El propósito del juego es juntar y sumar tarjetas con números hasta llegar lo más cerca que puedan a 10 sin pasarse. Ya jugamos en clase y al niño o niña le gustaría ser el maestro o la maestra y enseñarles cómo se juega.

¡10 o perdemos!

Van a necesitar las tarjetas, una hoja para anotar los resultados que van a compartir y 2 lápices.

Las reglas del juego

- 1 Recorta las tarjetas de la hoja adjunta. Mézclalas bien y ponlas en una pila, hacia abajo.
- 2 Saca una tarjeta de la pila, mírala y ponla hacia abajo en el primer espacio de tu lado de la hoja para anotar los resultados de tal modo que tu compañero de juego no la vea. Ahora tu compañero hace lo mismo.
- 3 Después que los dos hayan tomado la primera tarjeta, cada quien debe decidir si quieren sacar otra tarjeta. El propósito es llegar a 10 sin pasarse. Si deciden sacar más tarjetas, deben turnarse. Recuerden que no pueden tener más de 4 tarjetas cada uno. Deben poner las tarjetas que sacan hacia arriba, así los dos las pueden ver. (¡Si se olvidan de lo que es, pueden echarle una miradita a la primera tarjeta que sacaron!)



Esteban (pensando) Oooo, la tarjeta que tengo hacia abajo tiene un 5, y 1 más es igual a 6. Y luego 3 más, es 9. Ya casi tengo 10. ¡no voy a sacar más tarjetas!

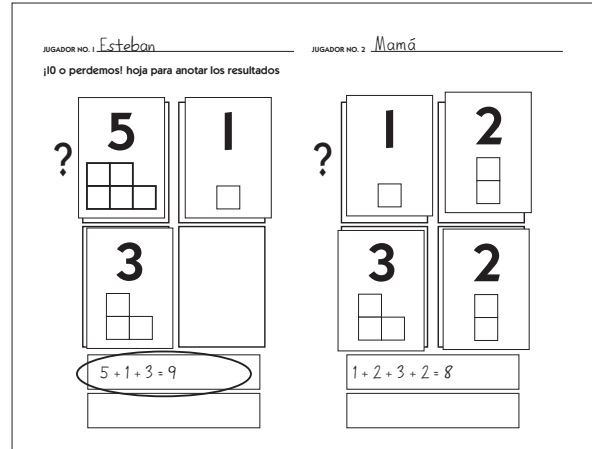
Mamá (pensando) La tarjeta que tengo hacia abajo tiene 1, o sea que mi total es 6. Mejor saco otra tarjeta.

- 4 Una vez que los dos hayan sacado todas las tarjetas que van a sacar, tienen que dar vuelta a la tarjeta que tienen hacia abajo e informar al otro

(Continúa al dorso.)







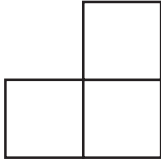
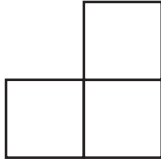
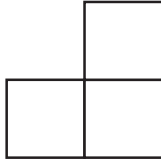
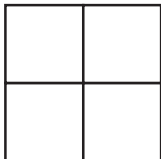
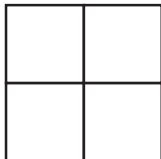
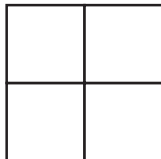
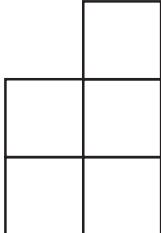
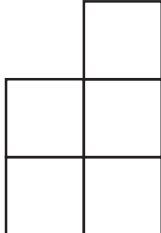
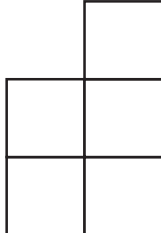
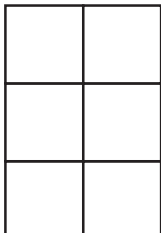
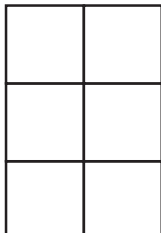
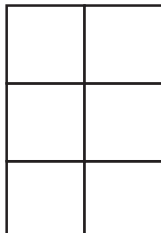
Enlace con el hogar no. 9 Actividad (cont.)

jugador del total que tiene cada uno. El ganador del primer partido es la persona que llega más cerca de 10 sin pasarse. Si los dos sacan 10 exactamente, ganan los dos; si los dos se pasan, no gana nadie. Por último, deben usar el primer cuadro pequeño al pie de la hoja y de su lado para escribir una suma que refleja las tarjetas que sacaron en el primer partido. Si ganaste, pon un círculo alrededor de tu frase numérica.



5 Una vez que tengan los resultados del primer partido anotados, pongan a un lado las tarjetas que ya usaron, y empiecen de nuevo. Continúen jugando hasta completar los dos partidos. Usen el revés de la hoja para jugar 2 partidos más, ya sea ahora o más adelante. Si les gusta el juego, pueden dibujar sus propias hojas para anotar y seguir jugando.

¡10 o perdemos! tarjetas

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

JUGADOR NO. 1 _____

JUGADOR NO. 2 _____

¡10 o perdemos! hoja para anotar los resultados

?

Primer partido

Segundo partido

?

Primer partido

Segundo partido

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 10 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El juego que enviamos al hogar lo hemos jugado todo el mes en la escuela durante la “Esquina de números”. Nos tiene muy intrigados. El propósito del juego ¡A ver quién llega a 100 primero! es llegar a ser el primero en pintar los 100 cuadros de la cuadrícula. Un jugador juega del lado de los 5 y el otro del lado de los 10. El jugador del lado de los 5 pinta 5 cuadros de su cuadrícula cada vez que la flecha se detiene sobre un 5, no importa quién gira la flecha. El jugador del lado de los 10 pinta 10 cuadros de su cuadrícula cada vez que la flecha se detiene sobre un 10, sea quien sea el que gira la flecha. Hay tres flechas para elegir. Jueguen por lo menos 3 veces, usando una flecha diferente cada vez. ¿cuál de las 3 les da la misma oportunidad de ganar a los dos jugadores? ¿es la flecha de mitad-y-mitad? ¿o les conviene más a los dos jugadores una de las otras?

¡A ver quién llega a 100 primero!

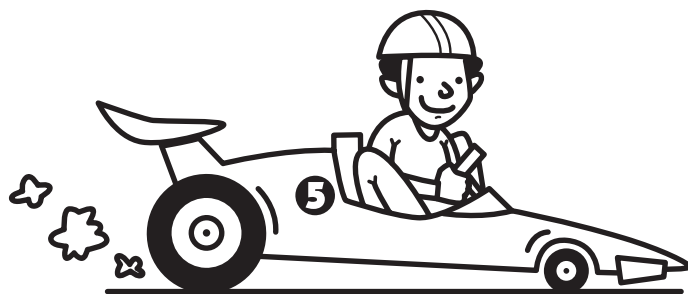
Las reglas del juego

1 Decidan cuál flecha van a usar para el primer partido. Marquen la que eligieron al pie de la hoja del juego y luego elijan los bandos. ¿Quién va a jugar los 5 esta vez? ¿Quién va a jugar los 10? Escribe tu nombre de tu lado y tu compañero debe hacer lo mismo.

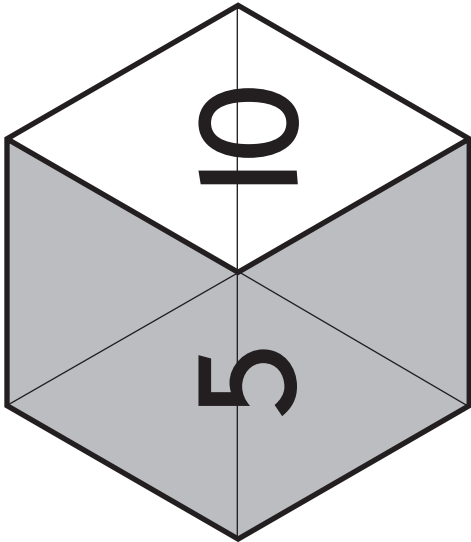
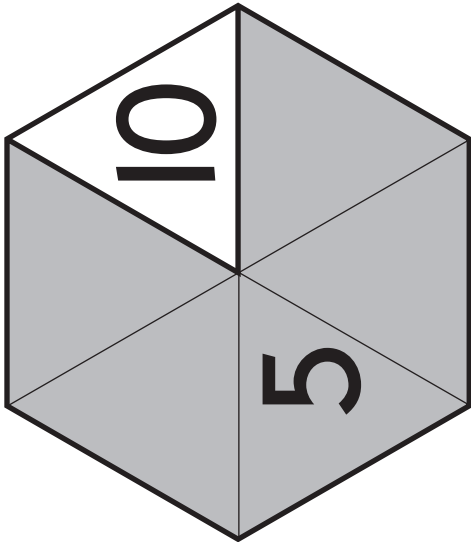
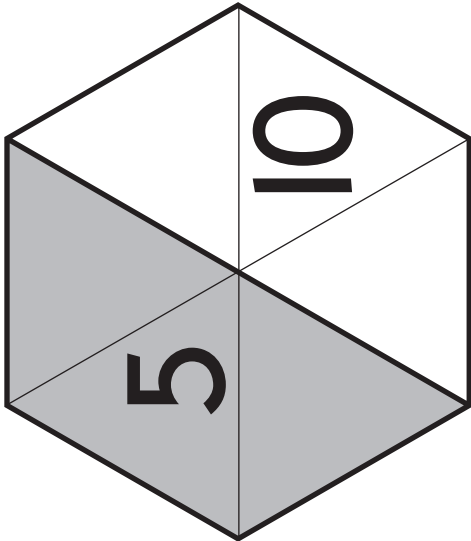
2 Túrnense girando la flecha que eligieron. Esta vez deben usar la que eligieron, pero pueden cambiar de flecha para el próximo partido. Cada vez que salga tu número al girar, pintas esa cantidad de cuadros de tu lado de la hoja para anotar, sea quien sea el que giró la flecha. Por ejemplo, si estás jugando con 5. Tu compañero giró la flecha y sacó 5, pintas 5 cuadros de la cuadrícula del 5. Por otra parte, si giras

la flecha y sacas 10 y tu compañero juega para el 10, le toca pintar 10 cuadros del lado del 10.

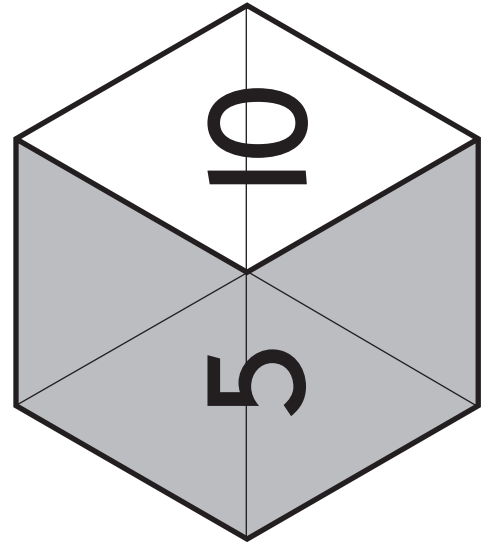
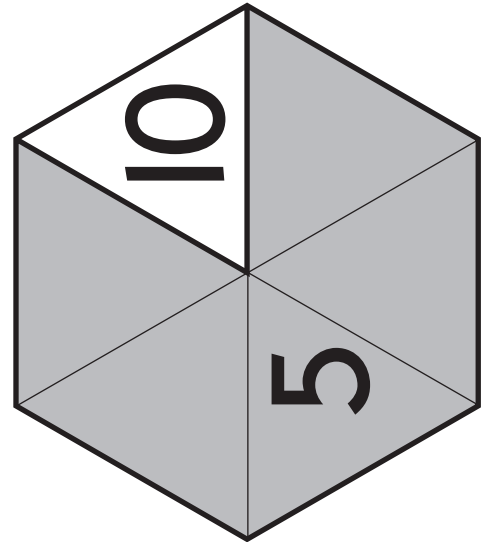
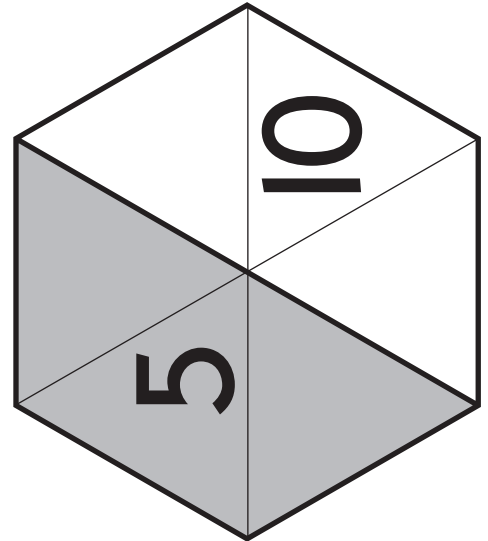
3 Sigán así hasta que uno de Uds. haya pintado los 100 cuadros de su cuadrícula. Den vuelta a la hoja y vuelvan a jugar. Si quieren, pueden usar una flecha giratoria diferente. ¡Marquen la que eligieron al pie de la hoja! Jueguen dos veces más en los próximos días. Es una oportunidad maravillosa de practicar contar de a 5 y de a 10, hasta 100; y también de ver cuál de las flechas es la más imparcial.



¡A ver quién llega a 100 primero! juegos de flecha giratoria



¡A ver quién llega a 100 primero! juegos de flecha giratoria

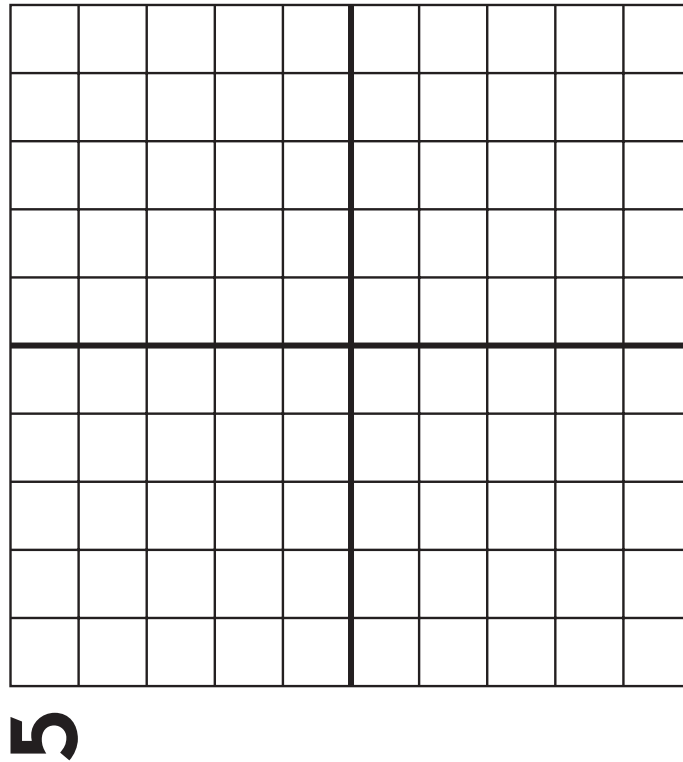


JUGADOR NO. 1 _____

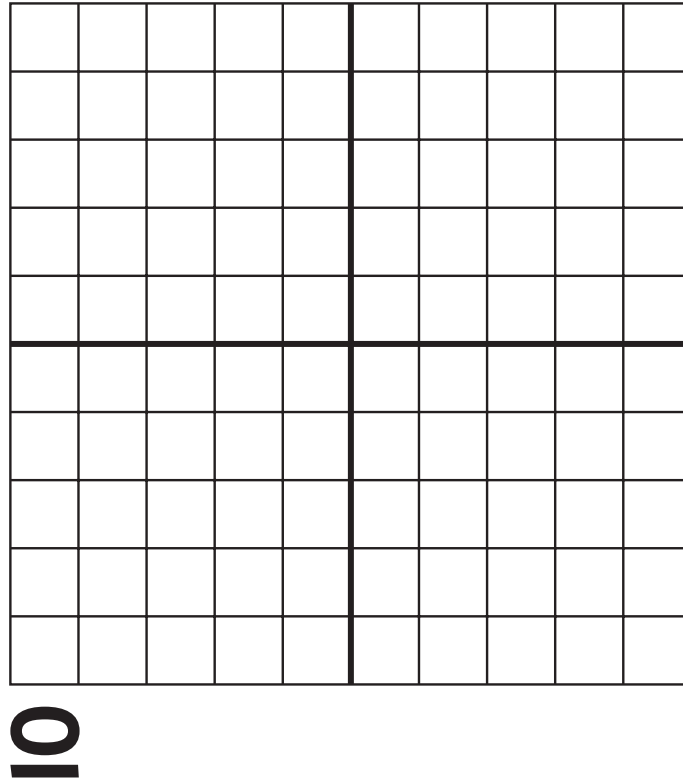
JUGADOR NO. 2 _____

¡A ver quién llega a 100 primero! hoja para anotar los resultados

Este jugador pinta 5 cuadros de su cuadrícula cada vez que al girar saca un 5, no importa quién giró la flecha.



Este jugador pinta 10 cuadros de su cuadrícula cada vez que al girar saca un 10, no importa quién giró la flecha.



Rodea el juego de flecha giratoria que eligieron para jugar este partido.

