

Juego de fracciones Colorea 5

Objetivo del juego

Los jugadores se turnan para girar la flecha giratoria o lanzar monedas para determinar el número de cuartos a colorear en cada turno. El jugador que más se acerca a colorear cinco cuadrados enteros después de seis turnos, ¡gana!

Material

- Una flecha giratoria del 1 al 4 (o cuatro monedas)
Imprime la flecha giratoria, usa una flecha giratoria digital o haz tu propia flecha giratoria. O, puedes usar cuatro monedas. En un turno, lanza cuatro monedas, cuenta el número de monedas que cayó cara y colorea esa cantidad de cuartos. Por ejemplo, si dos monedas cayeron cara, colorea dos cuartos de un cuadrado.

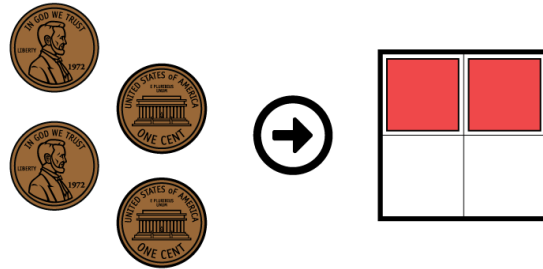
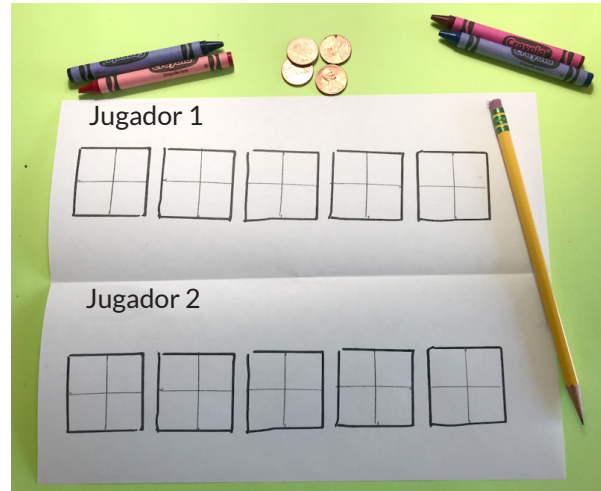
- 1 Juego de fracciones Colorea 5 – Hoja de anotaciones de cuartos
Imprime la hoja de anotaciones o dibuja una. También puedes jugar en la aplicación gratuita Number Frames. El Juego de fracciones Colorea 5 se puede jugar en apps.mathlearningcenter.org/number-frames/?4ny52h37. O, puedes jugar con la hoja de anotaciones Juego de fracciones Colorea 5: tercios.

- Crayones, marcadores o lápices de colores de diferentes colores
- Lápiz o bolígrafo y un clip o gancho de seguridad, si van a usar una flecha giratoria

Destrezas

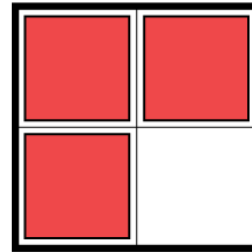
Este juego nos ayuda a practicar:

- Usar los términos *cuarto* y *mitad* para hablar de las cuatro partes iguales de una figura
- Identificar fracciones como el número de partes iguales en un entero

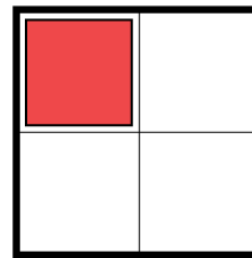


Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Elijan una flecha giratoria o cuatro monedas.
 - » Los jugadores comparten una hoja de anotaciones. Impriman una hoja de anotaciones o hagan la propia dibujando cinco cuadrados para cada jugador en una hoja de papel. Dibujen líneas para dividir cada cuadrado en cuatro partes iguales.
 - » Decidan quién va primero.
2. El jugador 1 gira la flecha giratoria o lanza las monedas. El número en la flecha giratoria (o el número de monedas que caen cara) dice cuántos cuartos de un cuadrado hay que colorear. Se necesitan cuatro cuartos para hacer un cuadrado entero.
3. El jugador 1 colorea el número de cuartos del giro (o del lanzamiento) usando un color de marcador o crayón.
4. El jugador 2 gira la flecha y colorea los cuartos en su fila de cuadrados en la hoja de anotaciones compartida.
5. Los jugadores siguen girando la flecha o lanzando monedas y coloreando cuartos en su fila de cuadrados hasta que cada jugador haya tenido seis turnos.
 - » Los jugadores deben alternar colores en cada turno. Por ejemplo, colorear el resultado del primer turno en rojo, el del segundo en azul, el del tercero en rojo, y así sucesivamente.
 - » Consideren usar marcas de conteo para llevar la cuenta de los turnos.

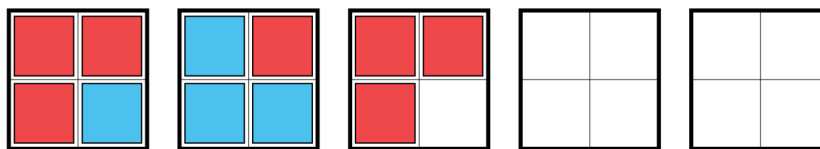


Rio: Yo obtuve 3, así que voy a colorear tres cuartos de este cuadrado.

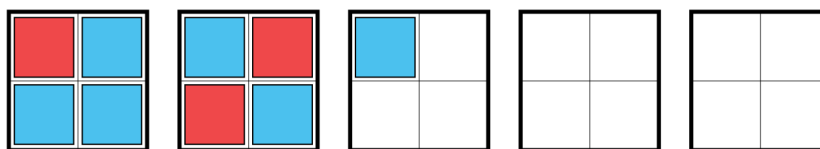


Papá: Yo obtuve 1, así que voy a colorear un cuarto de mi cuadrado.

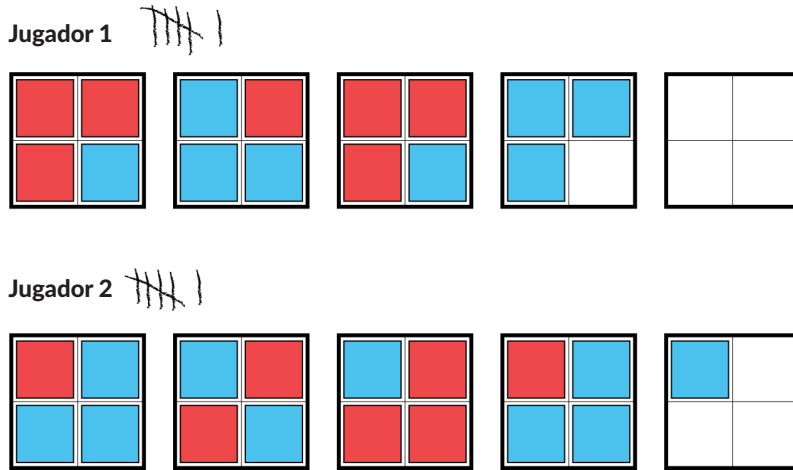
Jugador 1 IIII



Jugador 2))))



6. Cuando cada jugador haya jugado 6 turnos, comparen los resultados. El jugador que se acerca más a 5 cuadrados enteros después de seis turnos, ya sea más o menos, gana.

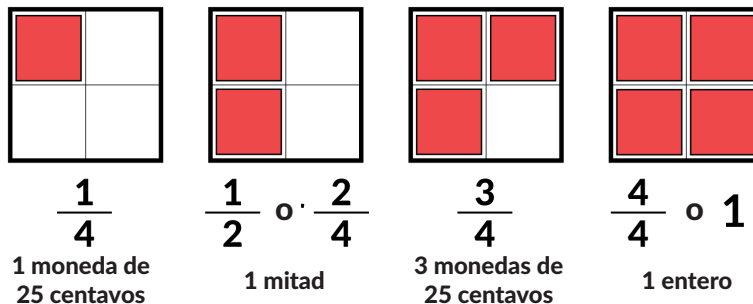


Rio: Yo tuve 3 cuadrados y $\frac{3}{4}$; Tú ganas, papá! Tuviste 4 cuadrados y $\frac{1}{4}$. Estás más cerca de 5.
Papá: Buen juego, Rio. Juguemos otra vez.

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Hablen sobre las fracciones. Estas son algunas formas de referirse a las partes coloreadas del cuadrado grande.



Durante el juego:

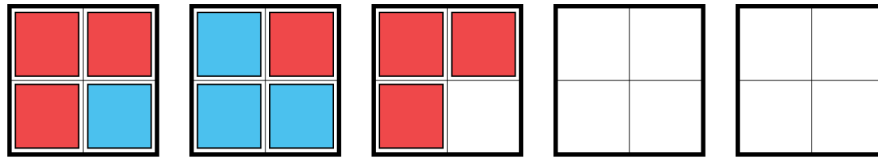
- Hablen de las fracciones que van formando a medida que colorean los cuadrados grandes. Pregunte: ¿Cuánto del cuadrado está coloreado? ¿Qué fracción del cuadrado está coloreada? ¿Cuánto queda sin colorear? ¿Cuántos enteros has hecho? ¿Cuántos cuartos más necesitas para hacer un cuadrado entero?
- Cuenten los cuartos a medida que los colorean: un cuarto, dos cuartos, tres cuartos.
- Asegúrense de alternar colores en cada turno. Hace que sea más fácil llevar la cuenta y ver los turnos.
- Consideren hacer marcas de conteo para llevar la cuenta del número de turnos. Un juego termina cuando todos los jugadores han tenido seis turnos.

Cámbienlo

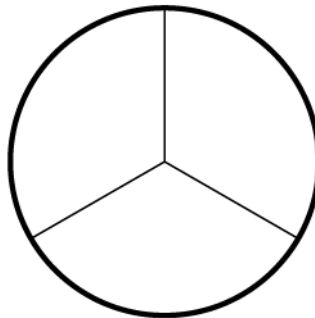
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Lleva la cuenta de cada turno escribiendo la fracción. Si giras 1, escribe $\frac{1}{4}$. También podrías escribir la fracción para mostrar cuántos cuadrados enteros y cuartos has coloreado hasta ahora. El jugador 1 ha coloreado dos cuadrados y $\frac{3}{4}$ de otro cuadrado, así que el jugador 1 escribiría $2\frac{3}{4}$.

Jugador 1



- Imprime la hoja de anotaciones del Juego de fracciones Colorea 5: tercios, o haz tu propia hoja dibujando cinco círculos para cada jugador. Dibuja líneas para dividir cada círculo en partes iguales. Usa tres monedas en lugar de cuatro. ¿Cómo crees que jugar con tercios cambia el juego?



- Jueguen con tres o más jugadores. Tendrás que imprimir otra hoja de anotaciones o dibujar una fila de cinco cuadrados para cada jugador adicional.

HOJA DE ANOTACIONES DE COLOREA 5: CUARTOS

Juego 1

Jugador 1

Jugador 2

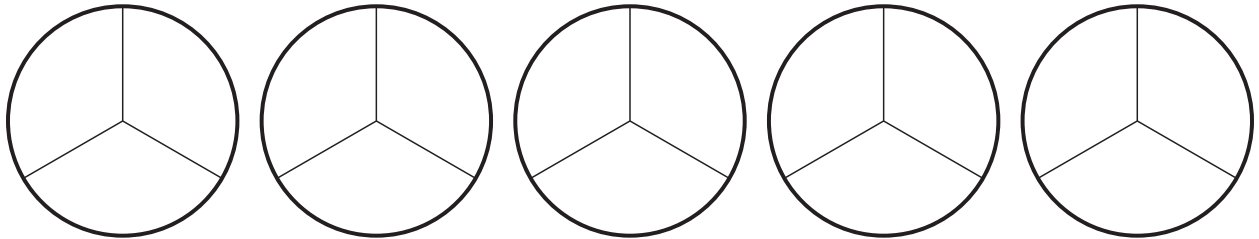
Juego 2

Jugador 1

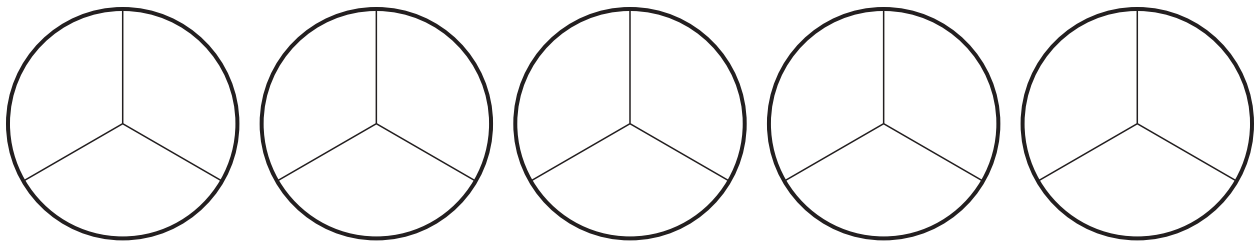
Jugador 2

HOJA DE ANOTACIONES DE COLOREA 5: TERCIOS

Juego 1

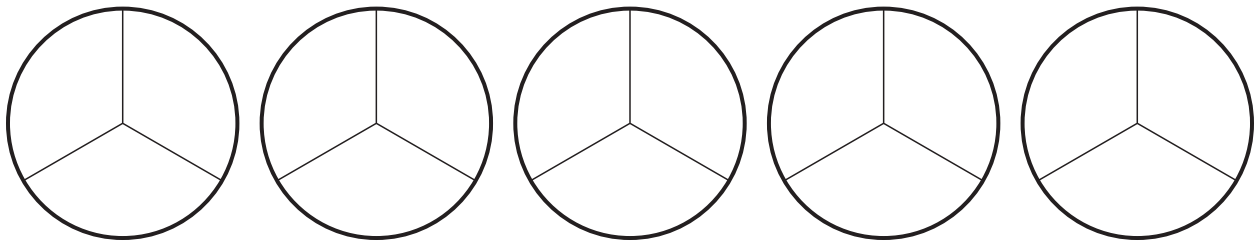


Jugador 1

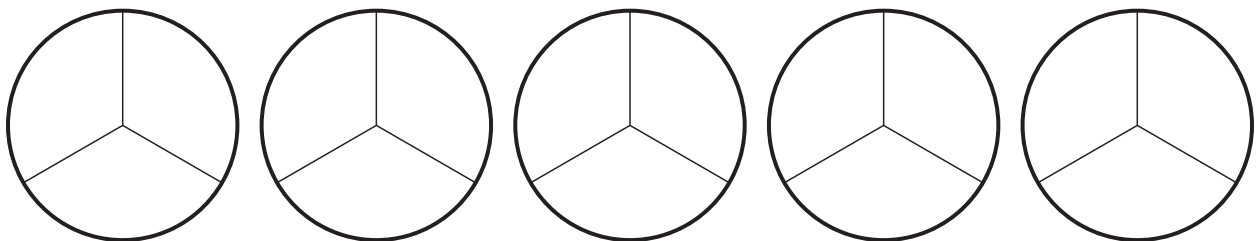


Jugador 2

Juego 2



Jugador 1



Jugador 2

FLECHA GIRATORIA DEL 1 AL 4

