

Carrera de la recta numérica hasta 20 o 10

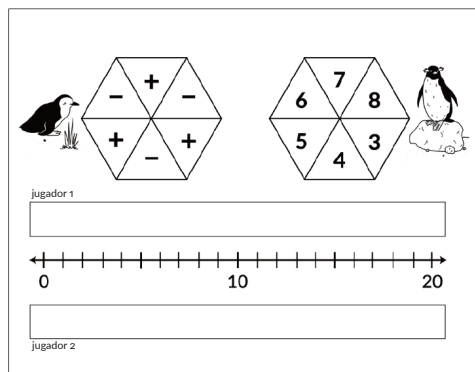
Objetivo del juego

Para cada ronda, los jugadores dan vuelta a 2 flechas giratorias y mueven su pieza de juego hacia adelante o hacia atrás el número de espacios correspondientes en la recta numérica. ¡Gana el primer jugador en caer exactamente en 0 o exactamente en 20!

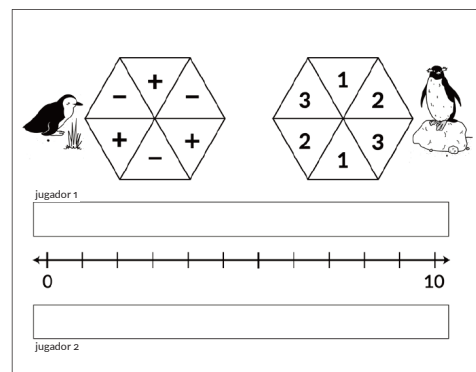
Material

- 2 piezas de juego
Use monedas, botones u otros objetos pequeños.
- 1 lápiz y 1 clip o alfiler de gancho para la flecha giratoria
- 1 tablero A o B para el juego de Carrera de la recta numérica
Este juego trae 2 tableros. El tablero del juego A permite practicar con operaciones hasta 20. El tablero del juego B permite practicar con operaciones hasta 10.

Si no tiene copia de algún tablero de juego o no puede imprimir una copia ahora mismo, puede hacer su propia hoja de anotaciones. En una hoja de papel, dibuje una recta numérica, de 0 a 20 (o de 0 a 10), con marcas entre cada número. Haga sus propias flechas giratorias o use flechas giratorias digitales.



Tablero A para el juego de Carrera de la recta numérica



Tablero B para el juego de Carrera de la recta numérica

Destrezas

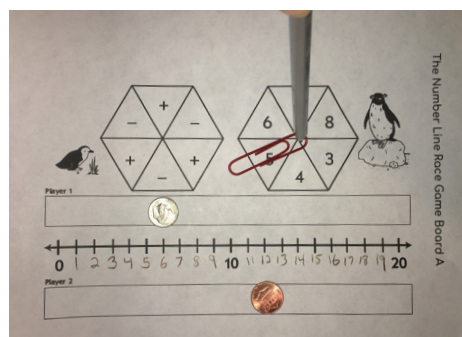
Este juego nos ayuda a practicar

- Operaciones de suma y resta de 20 o menos
- Conteo hacia adelante para sumar
- Conteo hacia atrás para restar
- Uso de la recta numérica para sumar o restar

Cómo jugar

Nota: Las instrucciones abajo se aplican al Tablero de juego A.

- Organícense para rotular todas las marcas en la recta numérica.
 - » Comience por apuntar a las marcas correspondientes al 5 y al 15 y preguntar a qué números corresponden.
 - » Después, coordínense para rotular las otras marcas en la recta numérica, de modo que se roten todos los números del 0 al 20.
- Cuando usen el Tablero de juego A, las piezas del juego para ambos jugadores comienzan en 10 en la recta numérica.
 - » Ponga la pieza de juego para el jugador 1 arriba del 10 y la pieza de juego para el jugador 2 abajo del 10.
- Los jugadores se turnan para girar ambas flechas giratorias y mover su pieza de juego según los resultados.
- Si los jugadores giran una combinación que los saque de la recta numérica, se quedan donde están y siguen girando hasta que puedan hacer un movimiento. Por ejemplo:
 - » Si un jugador está en el 16 y gira +6, se queda en esa posición y vuelve a girar.
 - » Si un jugador está en el 4 y gira -6, se queda en esa posición y vuelve a girar.
- ¡Gana el primer jugador en caer exactamente en 0 o exactamente en 20!
- ¡Diviértanse!



La pieza de juego de Chin está en el 12. Él esperaba girar +8, pero da un giro con signo - y un 5. Se regresa 2 posiciones hasta 10 y, después, 3 posiciones más hasta 7. Luego dice: "12 menos 5 es igual 7".

Consejos para las familias

Antes de jugar:

- Elijan el tablero de juego más adecuado para el niño.
 - » Hacia el final del primer grado, se espera que los estudiantes tengan fluidez en operaciones de suma/resta de 10 y menos, y que trabajen con operaciones de suma/resta hasta 20.
 - » Hacia el final del segundo grado, se espera que los estudiantes tengan fluidez en operaciones de suma/resta de 20 y menos. (Tablero de juego A)

- Recuerden trabajar en conjunto para completar los números faltantes en la recta numérica.
- Practiquen contando hacia adelante y hacia atrás en la recta numérica.
- Pongan una pieza de juego en el 8 en la recta numérica. Hablen sobre cómo se movería la pieza de juego si se gira +3. ¿Qué sucede si se gira +6? ¿Qué sucede si se gira -4?

Mientras juegan:

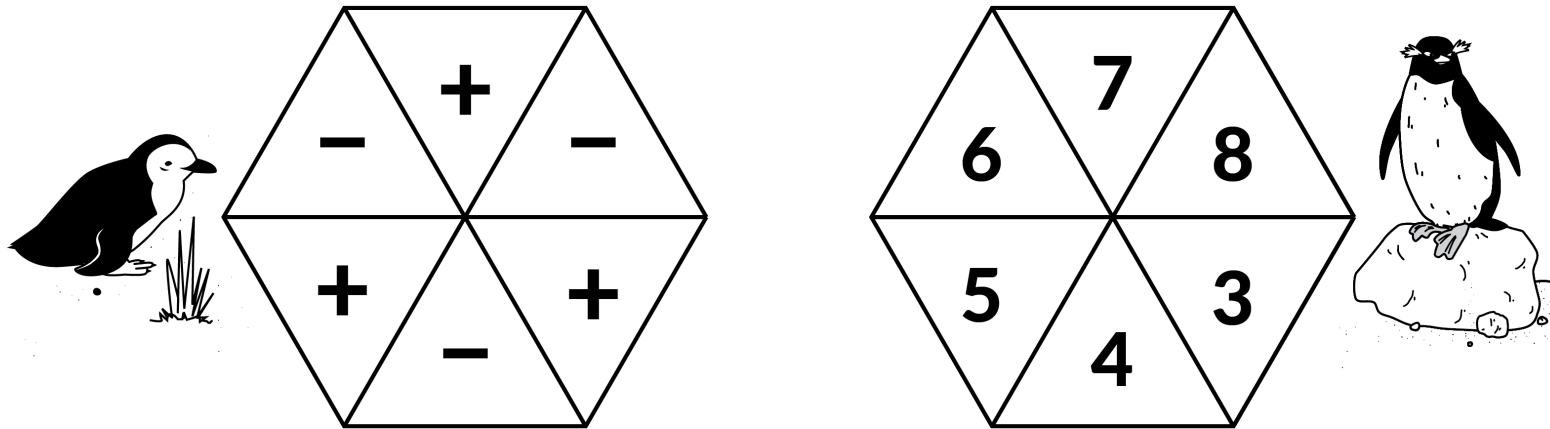
- Pregúntenle al niño qué número espera girar. ¿Por qué?
- Recomienden a los jugadores mover sus piezas de juego más de un espacio a la vez. Por ejemplo, si un jugador está en el 7 y gira +6, puede saltar 3 espacios hasta el 10 y, después, 3 espacios más hasta el 13.
- Recomienden a los jugadores que digan la ecuación que se relacione con cada uno de sus movimientos.

Cámbielo

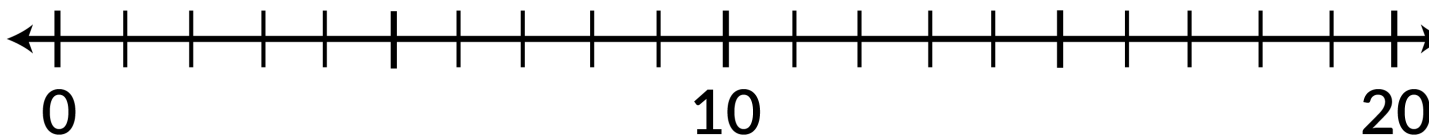
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Intente hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?

- Use el Tablero de juego B (recta numérica de 0 a 10).
 - » Ambos jugadores comienzan en el 5 y gana el primero en caer en 0 o en 10.
 - » Recomendamos probar con ambos tableros para este juego. Hacia el final del año escolar, se espera que los estudiantes de primer grado tengan fluidez en operaciones de suma y resta de 10 y menos, y que trabajen con operaciones de suma y resta hasta 20.
- Si un jugador cae en un número que ya está ocupado por otra pieza de juego, con esto empuja la pieza de juego del otro jugador hasta el 10.
- Haga otra flecha giratoria de números o utilice un dado con los números 1-6 en lugar de 3-8. Deje que los jugadores elijan qué flecha giratoria de números usarán para cada turno.
- Diga un problema de texto que se relacione con cada turno. ¡Haga uso de los pingüinos del tablero de juego para inspirarse en el problema de texto!
- Las reglas habituales le permiten al jugador volver a dar vuelta si su giro original lo saca de la recta numérica. Intente con cualquiera de estas reglas alternas cuando un jugador haga un giro que lo saque de la recta numérica:
 - » El jugador pierde su turno.
 - » Para hacer más desafiante el juego, permita que los jugadores se muevan antes de 0 y después de 20. Agregue números en ambos extremos de la recta numérica en el tablero de juego, según sea necesario, y explique que una recta numérica se extiende hasta el infinito en ambas direcciones. Esto puede implicar el uso de números negativos, algo con lo que a menudo quedan fascinados los estudiantes más jóvenes. (Evite decir que no hay números menores que 0, porque no es cierto.)

Tablero A para el juego de Carrera de la recta numérica

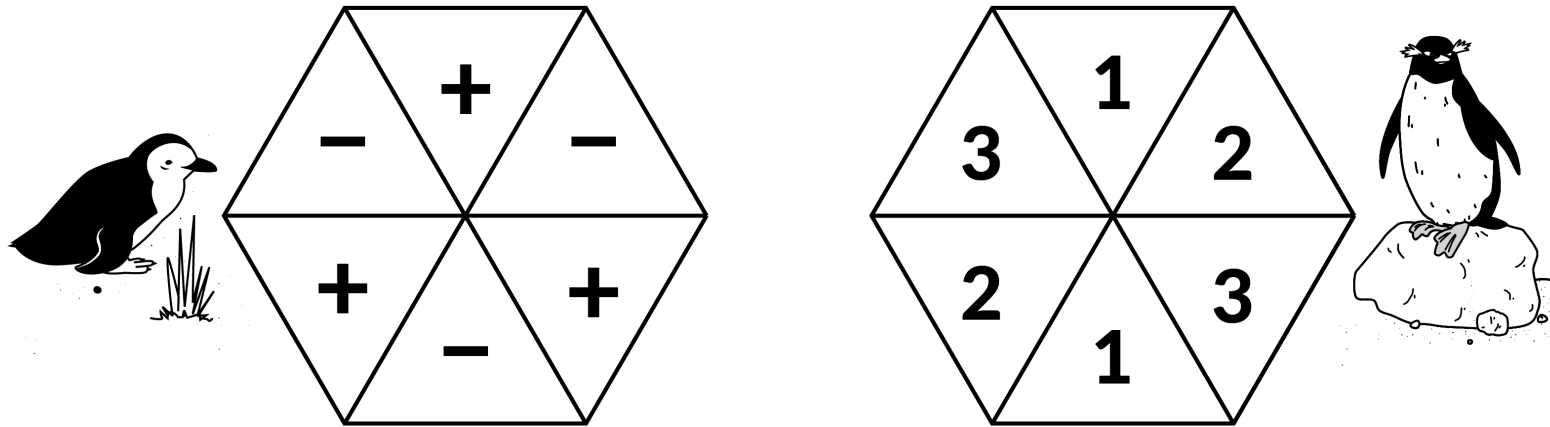


jugador 1

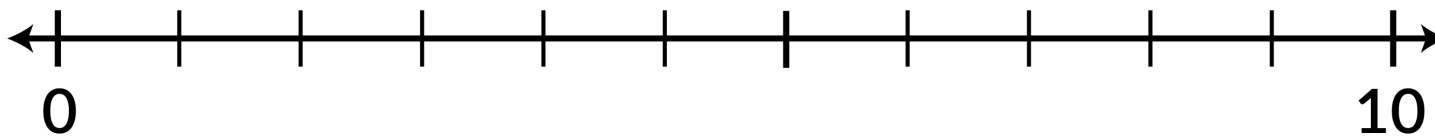


jugador 2

Tablero B para el juego de Carrera de la recta numérica



jugador 1



jugador 2