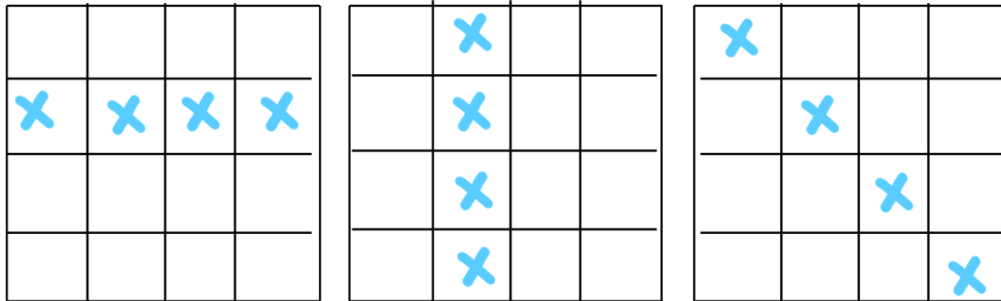


Bingo de girar para ganar

Objetivo del juego

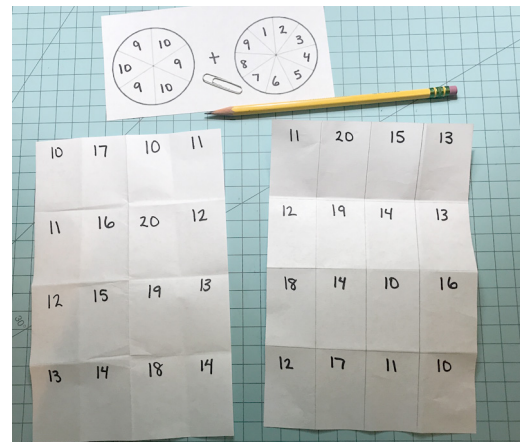
Ser el primer jugador que canta 4 espacios en una fila, en una columna o en una diagonal para ganar el juego.



¡Tres formas de ganar!

Material

- Una flecha giratoria de Girar para ganar (9 y 10 y números del 1 al 9) *Impriman la flecha giratoria de Girar para ganar, hagan su propia flecha o usen una flecha giratoria digital como la de <https://www.nctm.org/adjustablespinner/>.*
- 2 cartones de bingo (1 para cada jugador) *Impriman los cartones de bingo o usen papel y lápiz para hacer sus propios cartones.*
- Lápiz, bolígrafo, crayón o marcador y un clip o un gancho de seguridad para usar con la flecha giratoria



Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

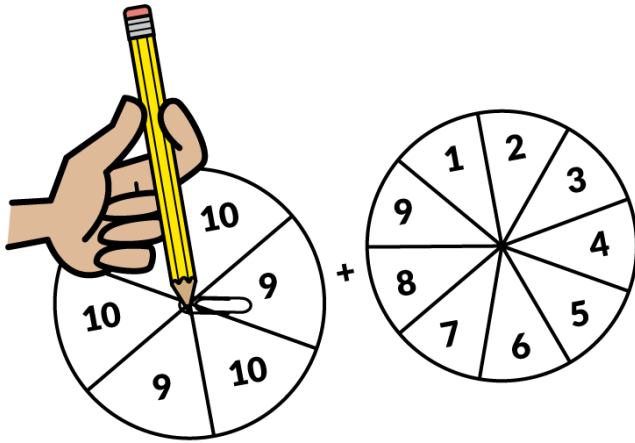
- Operaciones matemáticas básicas (sumar 9 y 10 a números de un dígito)

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Impriman o dibujen un cartón de bingo. Si van a hacer sus propios cartones, pueden copiar los que se muestran o escribir los números del 10 al 20 de manera aleatoria para llenar todos los cuadros. Tendrán que repetir algunos de los números para llenar todos los cuadros.

BINGO DE GIRAR PARA GANAR | JUEGO PARA LA FAMILIA

- » Decidan quién va primero.
2. El jugador 1 gira la flecha giratoria de 9 y 10 y la flecha giratoria del 1 al 9, y luego suma los dos números para hallar la suma.
3. Si el número que coincide con la suma está en el cartón de bingo, el jugador escribe la combinación en el cuadro, debajo del número correcto.



11	20	15 9 + 6	13
12	19	14	13
18	14	10	16
12	17	11	10

© 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.

Sam: Yo giré 9 y luego 6, y $9 + 6$ es 15, así que escribiré $9 + 6$ debajo del 15 en mi cartón.

4. El jugador 2 gira las flechas giratorias, suma los 2 números y escribe la combinación en su cartón, si es posible.
5. Los jugadores continúan dando vueltas a la flecha giratoria y cantando los números en sus cartones de bingo.
 - » Cada jugador puede cubrir solo 1 espacio por turno.
 - » Si los jugadores obtienen dos números que suman un número que ya cantaron, entonces escriben la combinación en otro cuadro con la misma respuesta. Si ninguno de los otros cuadros tiene esa respuesta, los jugadores esperan su próximo turno.
6. El primer jugador que consiga cuatro espacios en una fila, en una columna o en una diagonal canta, "¡Bingo!" y gana.
7. ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

- Si quisieran reutilizar los cartones de bingo, pueden usar objetos pequeños como frijoles, botones, monedas, retazos de papel o juguetes pequeños para marcar el espacio en el cartón, y escribir las combinaciones de los números en una hoja de papel borrador.
- Hablen sobre estrategia durante el juego. Pregunte: *¿Qué número esperas obtener en el próximo turno? ¿Qué necesitarías girar para obtenerlo?*

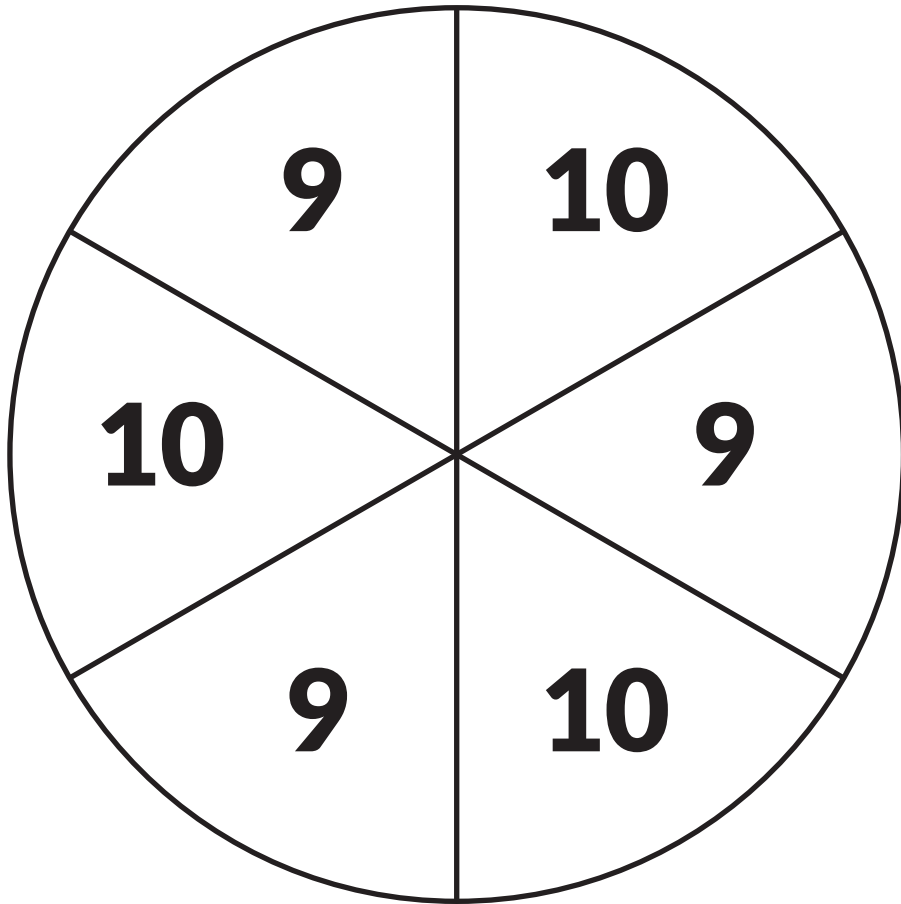
- Si su hijo necesita ayuda para resolver los problemas, estas son algunas ideas que pueden servirle:
 - » Sumar 10: $6 + 10$ se puede resolver pensando, *Sé que 10 y otro número suman un número del 11 al 19; 10 y 6 es 16.*
 - » Sumar 9: $6 + 9$ se puede resolver pensando, *Si $6 + 10$ es 16, entonces $6 + 9$ es 1 menos, o 15, o Si le quito 1 al 6 y se lo doy al 9, tendré 5 y 10; ¡es 15!*

Cámbienlo

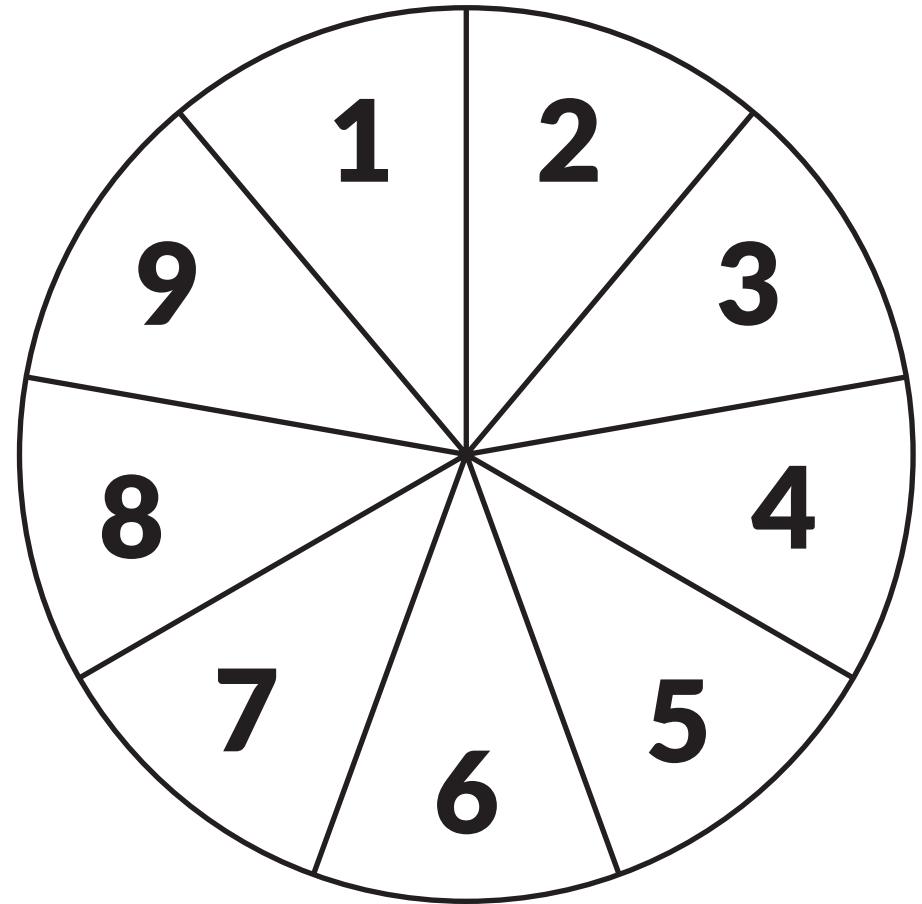
Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo.

- Permitan que los jugadores canten más de un espacio por turno, cuando sea posible.
- Jueguen con tres o más jugadores. Será necesario imprimir o hacer más cartones de bingo.

FLECHAS GIRATORIAS DE GIRAR PARA GANAR



+



BINGO DE GIRAR PARA GANAR A



10	17	10	11
11	16	20	12
12	15	19	13
13	14	18	14

BINGO DE GIRAR PARA GANAR B

11	20	15	13
12	19	14	13
18	14	10	16
12	17	11	10