

Aritmética

— GRUPOS VINCULADOS —

ROMPECABEZAS

Hay dos versiones de esto. El primero es el mismo que el rompecabezas Suma de Grupos del Capítulo 3, solo que ahora el objetivo de sumas pueden ser mayores.

La otra versión usa un tablero de 4 por 4 con un

número objetivo, digamos

20. Como en los grupos de

suma, el tablero está lleno

de pares y triples de

números que se suman al

objetivo. Sin embargo,

ahora habrá una casilla que

no esté involucrada en

ninguno de esos grupos. El desafío es encontrar ese

número.

7	9	7	4
8	4	4	16
12	5	9	6
13	7	7	7

20

— COMPONIENDO NÚMEROS —

ACTIVIDAD

Tira cinco dados para crear números con los que trabajar. Tira dos dados más para crear un número objetivo de dos dígitos: el primer dado será el dígito de las decenas y el segundo dado será el de las unidades. El desafío es usar la suma, la resta y la formación de números de dos dígitos para acercarse lo más posible al número objetivo; la puntuación es lo cerca que se acercan al número objetivo. Puede tener un ganador para cada ronda, o puede sumar las puntuaciones en varias rondas y tener un ganador general con la puntuación más baja. Permita la multiplicación una vez que su niño/niña sepa cómo duplicar o triplicar números.

Suponga que la tirada es: 4, 4, 3, 1, 3 y 22. Un jugador podría sumar y obtener $4 + 4 + 3 + 1 + 3 = 15$. Otro jugador podría usar $14 + 4 + 3 + 3 = 24$. Alguien más podría tener $34 - 14 + 3 = 23$.

Suponga que la tirada es: 1, 2, 5, 6, 4 y 63. Un jugador se acerca con $65 - 4 + 2 + 1 = 64$. Otro lo obtiene exactamente con $56 + 4 + 2 + 1 = 63$. Un tercero dice $52 + 6 + 4 + 1 = 63$ también funciona. Platique el por qué algunos problemas tienen muchas soluciones.

— EL JUEGO DEL PRODUCTO —

JUEGO

Utilice una hoja de papel compartida rellena de la siguiente manera:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
54	56	63	64	72	81

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

El primer jugador mueve una ficha a cualquier número del 1 al 9 en los cuadrados del 1 al 9. El segundo jugador coloca otra ficha en uno de los cuadrados del 1 al 9 y reclama el producto en la cuadrícula de 6 por 6. A partir de ese momento, cada jugador elige mover cualquiera de las dos fichas y reclama el producto (si puede). El primer jugador en reclamar 3 casillas seguidas gana.

Mezcle los números de los productos para que su niño/niña practique mejor la identificación de los productos. Consulte el Capítulo 5 Material adicional para conocer los diseños de tablas más grandes con rangos más amplios.

— BINGO DE MULTIPLICACIÓN —

JUEGO

Cada jugador comienza con una cuadrícula de números de 4 por 4 que son posibles productos de la multiplicación; estos números pueden ser asignados al azar o elegidos cuidadosamente por el jugador.

Para empezar, se reparten dos cartas y se ponen boca arriba sobre la mesa. Si alguno de los jugadores tiene el producto de esos dos números, lo cubren. A partir de ese momento, los jugadores se turnan para tomar la primera carta del mazo de robo y elegir cuál de las dos cartas reemplazar. Todos los jugadores que tienen un partido con el producto lo cubren. El primer jugador en conseguir 4 seguidos gana.