

## ARITMÉTICA - NIVEL 1: ¿QUIÉN ESTÁ FUERA?

### Materiales:

Hoja de papel con rompecabezas de números enlazados

Fichas transparentes de colores

Número Objetivo: 20

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

### Instrucciones:

Encuentra grupos de dos o tres números que sumen el número objetivo. Los números de un grupo deben estar al lado, ya sea de manera vertical u horizontalmente. Pon fichas del mismo color sobre los números que forman parte del mismo grupo. Cuando se hayan hecho todos los grupos, debe quedar un cuadrado sin marcar. El desafío es encontrar cuál es ese número.

### Reflexiones para llevar a casa:

Crea estos acertijos dibujando una cuadrícula vacía y llenándola con pares de números o tríos de números aleatorios que sumen el número objetivo.

Haz el juego más fácil o más difícil haciendo la cuadrícula más pequeña (3x3) o más grande (5x5), o ajustando el número objetivo al nivel de tu hijo (por ejemplo, números hasta 10, 20 o 100).

¿Puedes encontrar un atajo para hallar el único número que está por fuera?

## ARITMÉTICA – NIVEL 2: NÚMEROS REVUELTOS

### Materiales:

5 dados

El papel y el lápiz son opcionales

### Instrucciones:

**Preparación:** Lance dos dados para crear un número objetivo de dos dígitos. El primer dado será el dígito de las decenas y el segundo dado será el dígito de las unidades. A continuación, lanza cinco dados para tener cinco números con los que puedas trabajar.



**Reglas del juego:** cada jugador lanza los cinco dados para tratar de obtener un resultado lo más cercano posible al número objetivo. Pueden usar sumas y restas para determinar la suma total que obtuvieron tras el lanzamiento de los dados. También pueden lanzar solo dos dados para formar un número de dos dígitos.

**Puntuación:** en cada ronda, la puntuación de cada jugador es la diferencia entre el número que obtuvo lanzando los dados y el número objetivo. Cada ronda puede tener un ganador o se pueden jugar varias rondas y la suma de puntajes determinará quién es el ganador. La persona con la **puntuación más baja** gana.

**Ejemplo:** Mira la imagen de arriba para el ejemplo. El jugador 1 tiene  $4 + 4 + 3 + 1 + 3 = 15$ , para una puntuación de  $22 - 15 = 7$ . El jugador 2 tiene  $14 + 4 + 3 + 3 = 24$ , para una puntuación de 2. El jugador 3 tiene  $34 - 14 + 3 = 23$ , para una puntuación de 1. ¡El jugador 3 gana!

### Preguntas y puntos de debate:

Supongamos que en un lanzamiento se obtiene: 1, 2, 5, 6, 4 y 63. Un jugador se acerca con  $65 - 4 + 2 + 1 = 64$ . Otro lo consigue exactamente con  $56 + 4 + 2 + 1 = 63$ . Un tercio dice que  $52 + 6 + 4 + 1 = 63$  también funciona. Dialoga sobre por qué algunos problemas tienen muchas soluciones equivalentes.

### Reflexiones para llevar a casa:

También puedes usar la multiplicación, o incluso la división, si tu hijo se siente cómodo con ellas .

## ARITMÉTICA - NIVEL 3: EL JUEGO DEL PRODUCTO

### Materiales:

Hoja de papel con cuadrícula del Juego del Producto

20 fichas de 2 colores diferentes

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
---	---	---	---	---	---	---	---	---

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

1	2	3	●	5	6	●	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

### Instrucciones:

**Preparación:** Cada jugador recibe todas las fichas de un color.

**Inicio:** el primer jugador pone una ficha en cualquier número del 1 al 9 en la fila del 1 al 9. El segundo jugador pone otra ficha en uno de los cuadrados de la fila del 1 al 9 (pueden estar en el mismo número) y reclama el producto de esos 2 números en la cuadrícula grande (6x6) poniendo su ficha de color sobre el producto.

**Continuación:** A partir de ese momento, los jugadores se turnan para mover cualquiera de las dos fichas en la fila del 1 al 9, reclamando el producto (si no se ha reclamado) poniendo su ficha de color sobre el número correspondiente al producto de los dos números en la cuadrícula grande (6x6).

**Ganador:** El primer jugador en reclamar 3 cuadrados seguidos con su color gana.

### Reflexiones para llevar a casa:

Puedes hacer las cuadrículas más grandes (por ejemplo, con números hasta 10 o 12) para incluir tablas de multiplicar más grandes. Encuentra estas cuadrículas en nuestro sitio web [www.earlyfamilymath.org](http://www.earlyfamilymath.org)



## ARITMÉTICA - NIVEL 3: BINGO DE MULTIPLICACIÓN

### Materiales:

Cartones de bingo de multiplicación

Una baraja de naipes usando solo las cartas de ases hasta el 10 (los ases pueden servir como 1)

Fichas

### Instrucciones:

**Preparación:** Cada jugador recibe aleatoriamente un cartón de bingo de multiplicación y fichas (para poner sobre su cartón). Una baraja de naipes sin las cartas con las letras J y Q, se pone boca abajo sobre la mesa como una pila para robar.

**Inicio:** se sacan dos cartas para ponerlas boca arriba sobre la mesa. Si cualquiera de los jugadores tiene el producto de esos dos números en su cartón de bingo de multiplicación, debe poner una ficha sobre el número correspondiente.

**Continuación:** Los jugadores se turnan para tomar la primera carta de la pila de cartas para robar y eligen cuál de las dos cartas reemplazar. Todos los jugadores que tengan el producto de esos dos números en su cartón de bingo podrán ponerle una ficha a ese número.

**Ganador:** El primer jugador en tener en su cartón de bingo 5 fichas consecutivas en una fila, de manera horizontal, vertical o en diagonal, gana.

### Reflexiones para llevar a casa:

Puedes jugar este juego en casa y hacer que tu hijo elija los números para ponerlos en un cartón de bingo de multiplicación. ¿Hay algún número que sea una mejor opción que otros números?

Limita los números que usas si tu hijo apenas está aprendiendo las tablas de multiplicar.

Puedes usar cartones de bingo de 4 por 4 para hacer el juego más corto.