



## SUMA Y RESTA - NIVEL 2: CIERRA LA CAJA

### Materiales:

Dos dados

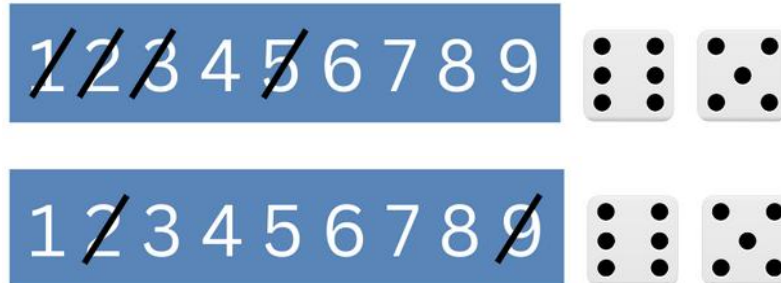
Lápiz y papel

### Instrucciones:

Cada jugador escribe los números del 1 al 9 en un pedazo de papel.

Al comienzo de cada turno, el jugador suma los números de la tirada de dos dados. Usando solo los números que no han sido eliminados, el jugador tacha uno o más números que pueden dar como resultado esa suma. Si esto no es posible, no cambia nada. Un jugador puede decidir por adelantado tirar solo un dado. El ganador es el primer jugador que tacha todos los números.

Por ejemplo, en este primer turno, un jugador puede tachar los siguientes números al obtener 11:



### Variaciones:

Una manera de variar este juego es usar un rango más extenso de números, como hasta el 10 o el 12.

Otra manera es darle un solo turno a cada jugador que consista de múltiples tiradas de dados. El turno continúa hasta que el primer jugador no pueda continuar. Al final, la puntuación del jugador es la suma de los números que no fueron eliminados. El jugador con la puntuación más baja gana.

## SUMA Y RESTA - NIVEL 2: TRES EN RAYA

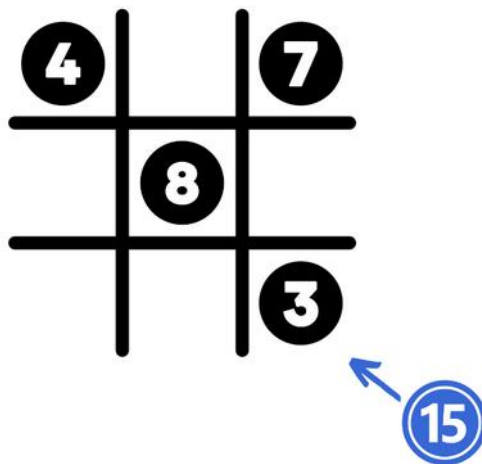
### Materials:

Casillas para el juego de tres en raya

Fichas con los números del 1 al 9

### Instrucciones:

Un jugador tiene los números impares y el otro jugador tiene los números pares. Los jugadores deben tomar turnos colocando una ficha, con el jugador de los números impares empezando primero. El primer jugador que complete 3 en una fila que tenga una suma de 15 gana.



### Variaciones:

Variación 1: Después de que un jugador obtenga 15 en una fila, el juego continúa. Se llenan todos los cuadros para ver qué jugador obtuvo el mayor número de quince.

Variación 2: Puede haber un atacante (una persona tratando de obtener 15) y un defensor (una persona tratando de impedir que se formen los 15). El atacante va primero. La primera jugada no puede ser poner el 5 en el cuadro del centro.

## SUMA Y RESTA – NIVEL 2: ELIMINANDO DE DOS EN DOS

### Materiales:

Hoja de papel con una recta numérica

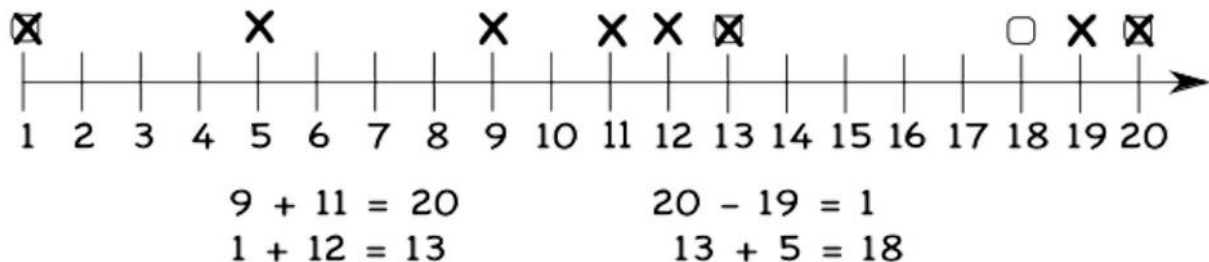
Lápiz

### Instrucciones:

Empieza con una recta numérica que va del 1 al 20.

Durante un turno, un jugador escoge dos números y un resultado que no hayan sido tachados. Por ejemplo, los dos números podrían ser 9 y 11 con un resultado de 20 (si se suman) o 2 (si se restan). Escribe una ecuación de suma o resta con esos dos números. Los dos números de la ecuación se tachan, y el resultado se circula. El siguiente jugador debe usar el último resultado como uno de los dos números que va a sumar o restar.

Si se juega para ganar, el ganador es el último jugador con una jugada posible. También puede ser jugado de manera cooperativa para ver que tan pocos números pueden quedar sin ser utilizados.



**Instrucciones:** Se puede usar una recta numérica del 1 al 12 o del 1 al 15 para un juego más corto con números más pequeños.



## SUMA Y RESTA – NIVEL 3: DIFERENCIA TOTAL

### Materiales:

Lápiz y papel si son necesarios

### Instrucciones:

Una persona dice dos números, el total de una suma y la diferencia de una resta, y la otra persona debe encontrar los dos números que dan ese total y esa diferencia. Por ejemplo, si una persona dice que el total es 12 y la diferencia es 6, la otra persona dice los números 3 y 9.

### Observaciones:

Debido a la facilidad para crear estas preguntas, es una buena actividad para dejar que el niño sea el que pregunte.

No todas las combinaciones de números para suma y resta tienen resultados razonables. Pensar en dos números antes de decir el total y la diferencia garantizará que haya una respuesta. Usando el ejemplo anterior, la persona que pregunta podría empezar con los números 3 y 9, sumarlos (para obtener 12) y restar 3 de 9 (para obtener 6), y luego decirle a la otra persona “el total es 12 y la diferencia es 6”.

### Preguntas y puntos de discusión:

Para niños mayores: ¿Por qué algunas sumas y restas tienen respuestas y otras no?

### Para reflexionar en casa:

Este es un juego genial para jugar sobre la marcha.