



Viajando en el Vehículo

- 🚗 Cuenta el número de autos que pasan en dirección opuesta a tí.
- 🚗 Competencia de Datos Matemáticos: ¿Cuántos datos puedes responder en un minuto?
- 🚗 Encuentra cinco cosas que nunca has notado antes.
- 🚗 Cada miembro de la familia elige un color. Cuenta la cantidad de vehículos que ves de ese color. El número más alto gana.
- 🚗 Decir y resolver una historia de matemáticas juntos.



Matemáticas con las placas

Elija un número. Trate de usar los dígitos de una placa para formar ese número elegido. Por ejemplo: Número elegido: 2

J. Megan Maletto @megmaletto $6 \times 4 = 24$ $24 \div 8 = 3$ $3 - 1 = 2$



Consultorio Médico

- ¿Que notaste? ¿Qué preguntas tienes?
- Encuentra diez cosas que sean rectangulares. Cuadradas. Circulares
- ¿Cuántos pasos de bebé se necesitan para ir de un lado de la sala de espera al otro? ¿Pasos de gigantes? Saltos de conejito? Saltos de rana?
- ¿Cuántos paneles hay en el techo? ¿Puedes encontrar una manera más rápida de contar?
- Escribir y resolver problemas en el papel de la mesa de examen.



Contando números con los dedos

Practique a contar los números con los dedos. Cunte de diez en diez, de cinco en cinco y de dos en dos. Use las articulaciones de sus dedos para ayudarle a contar de tres en tres.

Restaurantes

- ❖ ¿Cuántas personas puedes contar con camisas azules? ¿Cabello rojo? ¿Lentes? ¿Botas?
- ❖ ¿Cuántos dedos hay en la mesa? ¿Pulgares? ¿Ojos? ¿Dedos de los pies?
- ❖ Familia cuenta saltando números: ¡Cada uno tendrá el turno para contar de 10 en 10, cinco en cinco, de dos en dos, o cualquier otro número!
- ❖ ¿Cuál es el promedio de personas sentadas en una mesa?
- ❖ Use los crayones para jugar Tic Tac Toe o el juego Dot / Square.



Menú Matemático

Encuentre tres artículos en el menú que sean los más caros. Encuentre los tres artículos más baratos. Determine una cantidad de dinero y vea si se puede gastar exactamente esa cantidad

Palitos

- OBJETIVO: Hacer que tu compañero ponga las 2 manos detrás de su espalda.
- 2 jugadores: ambos jugadores comienzan colocando delante de ellos, un dedo de cada mano.
- El jugador A toca uno de los dedos del jugador B. El jugador B agrega el número de dedos que el jugador A ha señalado a su mano tocada.
- El juego continúa y el jugador B toca uno de los dedos del jugador A. El jugador A agrega el número de dedos que el jugador B tenía en su mano.
- Cuando los 5 dedos estén fuera, el jugador deberá poner su mano detrás de su espalda.
- Si un jugador tiene una mano detrás de su espalda, en cualquier turno, cualquier jugador puede optar por aplaudir con sus manos y dividir sus dedos para sus dos manos nuevamente.



Camino a Boston

Necesita: 3 dados y lápiz / papel *** El jugador con mayor edad va primero

- Primer jugador lanza los tres dados, saca el número más alto y lo pone a un lado. Luego lanza los dos dados restantes y saca el número más alto de nuevo.
- Finalmente rueda el dado final una vez más.
- Nivel 1: Suma los tres dados. ¡El total más alto gana la ronda!
- Nivel 2: Suma los dos primeros dados y multiplica por el tercero. ¡El total más alto gana la ronda!
- Juega 5 o 10 rondas.

VARIACIONES:

- Para niños pequeños juegue con dos dados.
- Saque el dado con el número más bajo en lugar del dado con el número más alto.
- Aumente el número de dados a 4.
- Sume los cuatro juntos.
- Sume los dos primeros, los dos segundos y multiplica las sumas.



Comparar

Necesita: 2 dados para cada jugador *** El jugador más joven va primero

Objetivo: Ganar 10 rondas.

- Cada jugador lanza sus dos dados y los suma. El jugador con la puntuación más alta gana la ronda.

VARIACIONES:

- Juegue con un dado y compare la cantidad en cada dado.
- Use 3 o 4 dados y tome turnos para lanzar.
- Multiplique los dos números de los dados en lugar de sumarlos.
- Use cuatro dados y utilice dos números para hacer 2 dígitos

CERDITO



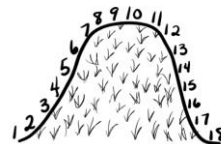
Necesita: 1 dado y un lápiz / papel *** El jugador más joven va primero

Objetivo: ser el primer jugador en alcanzar los 100 puntos o el que tenga el puntaje más alto gana.

- En cada turno, el jugador lanza el dado. Pueden continuar lanzando hasta que saque un 1 o elija no lanzar.
- Si lanza un 1, la puntuación regresa a 0. Si se elige no lanzar, se registrará el número total de lanzamientos.

VARIACIONES:

- Juegue con dos dados. Un 1 es una puntuación de cero. Doble 1 es una puntuación de 25.
- Juegue con 5 dados. Cada número 1 es una deducción de 10 y el dado se pone a un lado. Si llega a tener solo un dado y se lanza un número 1, el puntaje es 0.



Sobre la Colina

Adapted from
zenomath.org 2017

Necesita: 3 dados y un lápiz / papel con una colina dibujada como se ve en la imagen. *** El jugador con mayor edad va primero

OBJETIVO: Juego Cooperativo - Trabajar juntos para llegar a cruzar 18.

- Los jugadores se turnan para lanzar los tres dados. Necesitan sumar o restar las cantidades de los dados y luego tachar esas sumas o restas en la colina.
- Los jugadores tachan los números en orden numérico comenzando en 1 y tacharán tantos números como le sea posible en cada turno. Cuando no puedan tachar ningún número, será el turno de su compañero.
- ¡Todos ganan cuando llegan a los 18!

POR EJEMPLO: El jugador A saca 3, 4, 6. Puede tachar de

1 ($4-3 = 1$), 2 ($6-4 = 2$) y 3 ($6-3 = 3$). El jugador no puede hacer una suma o resta de 4 por lo que ahora es el turno de su compañero.

El Juego de Preguntas

OBJETIVO: ¿Cuánto tiempo puede tener una conversación con su hijo/a, haciendo solo preguntas?

Preguntas para empezar:

¿Qué piensas acerca de _____?

¿Por qué piensas eso?

¿Qué notaste? ¿Qué te llama la atención?*

¿Qué pasa si _____?

¿Me puedes decir más sobre eso?



*Notice and Wondering credit to Annie Fetter @MFAnnie

J. Megan Maletto  @megmaletto

El Juego de Preguntas

OBJETIVO: ¿Cuánto tiempo puede tener una conversación con su hijo/a, haciendo solo preguntas?

Preguntas para empezar:

¿Qué piensas acerca de _____?

¿Por qué piensas eso?

¿Qué notaste? ¿Qué te llama la atención?*

¿Qué pasa si _____?

¿Me puedes decir más sobre eso?



*Notice and Wondering credit to Annie Fetter @MFAnnie

J. Megan Maletto  @megmaletto

Adivina Mi Número

Necesita: Un pedazo de papel para que todos sean honestos.

OBJETIVO: Adivinar el número secreto del otro jugador con el menor número de preguntas.

Los jugadores 1 y 2 acuerdan un rango para jugar. Los grados K - 1 podrían jugar 1-50, los grados 2 - 5 podrían jugar 1-1,000 o más.

El jugador 1 elige un número secreto y lo escribe.

El jugador 2 comienza a hacer preguntas: ¿Tu número es mayor o menor que ____? Cada pregunta cuenta como un punto. Cuando el jugador 2 sabe el número, dice lo siguiente: Tu número es _____. Esto también cuenta como un punto.

Después de que el jugador 2 adivine correctamente. Los jugadores cambian los roles. El ganador será el jugador con MENOS número de puntos.

J. Megan Maletto  @megmaletto

Adivina Mi Número

Necesita: Un pedazo de papel para que todos sean honestos.

OBJETIVO: Adivinar el número secreto del otro jugador con el menor número de preguntas.

Los jugadores 1 y 2 acuerdan un rango para jugar. Los grados K - 1 podrían jugar 1-50, los grados 2 - 5 podrían jugar 1-1,000 o más.

El jugador 1 elige un número secreto y lo escribe.

El jugador 2 comienza a hacer preguntas: ¿Tu número es mayor o menor que ____? Cada pregunta cuenta como un punto. Cuando el jugador 2 sabe el número, dice lo siguiente: Tu número es _____. Esto también cuenta como un punto.

Después de que el jugador 2 adivine correctamente. Los jugadores cambian los roles. El ganador será el jugador con MENOS número de puntos.

J. Megan Maletto  @megmaletto