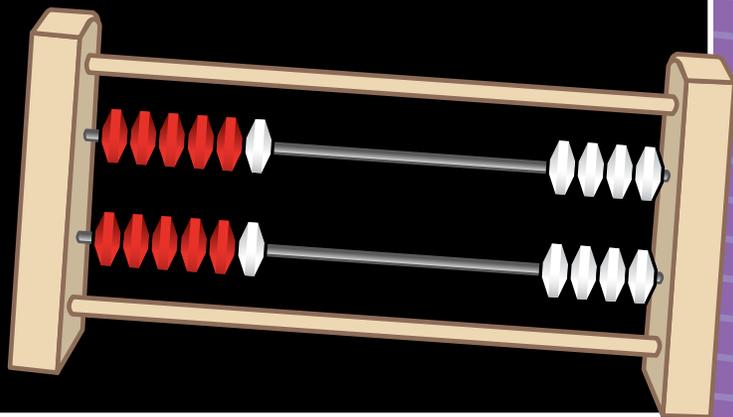
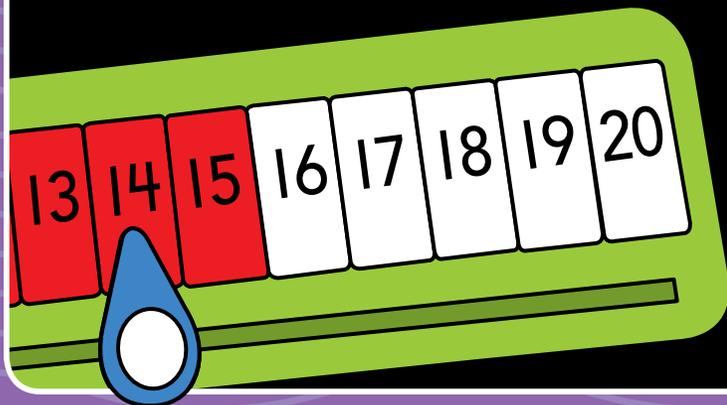


Daily Math Fluency

CENTERS



Daily Math Fluency Centers, Grade 1 Spanish Supplement

90031SP



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • **hand2mind.com**

© 2020 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA

All rights reserved.

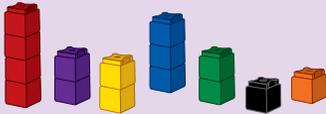
Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

A las escondidas

1

Materiales:

Actividad para 2 jugadores



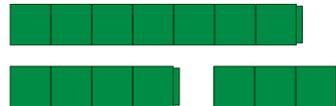
Cubos UniLink



Tarjetas numeradas
(1-10)

Qué hacer:

1. El jugador 1 elige una tarjeta numerada y construye una torre con esa cantidad de cubos UniLink.
2. El jugador 1 pone la torre de cubos debajo del pupitre o de la mesa, y quita algunos cubos de la torre. Muestra cuántos cubos quitó, pero deja oculto el resto de los cubos.
3. El jugador 2 adivina cuántos cubos están ocultos.
4. El jugador 1 muestra los cubos ocultos. Ambos jugadores los cuentan y anotan su respuesta en una hoja de papel.
5. Intercambien sus roles y jueguen otra vez.



Cantidad de cubos en la torre 7

No ocultos	Ocultos
4	3



¿De qué otra manera podrían haberse quitado los cubos? ¿Cuántos estarían ocultos?

¡Ricas bolitas de chicle!

2

Materiales:

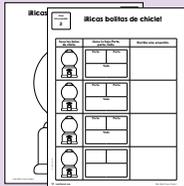
Actividad para 1 persona



2 colores de crayones



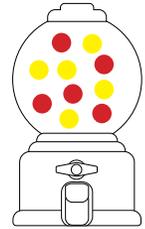
Fichas de dos colores



Hojas fotocopiables #1 y #2

Qué hacer:

1. Elige una cantidad de fichas entre 5 y 10.
2. Ponlas en tus manos, sacúdelas 3 veces y mételas en la máquina de chicles.
3. Usa un crayón rojo y uno amarillo para colorear la cantidad de bolas de chicle amarillas y rojas en la hoja de registro.
4. Completa la hoja Parte, parte, todo.
5. Escribe una oración numérica para las bolas de chicle.
6. Continúa con el mismo número para llenar la hoja de registro.



Saca las bolas de chicle.	Llena la hoja Parte, parte, todo.	Escribe una ecuación.								
	<table border="1"><tr><td>Parte</td><td>Parte</td></tr><tr><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td colspan="2">Todo</td></tr><tr><td colspan="2">10</td></tr></table>	Parte	Parte	5	5	Todo		10		$5 + 5 = 10$
Parte	Parte									
5	5									
Todo										
10										



¿Qué conjuntos distintos de bolas de chicle rojas y amarillas sacaste? ¿Cuál es otra manera de formar ese número?

Bingo de 11 a 19

3

Materiales:

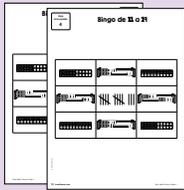
Juego para 2 a 4 jugadores



Fichas para clasificar
(9 de cada una)



Tarjetas numeradas
(11-19)

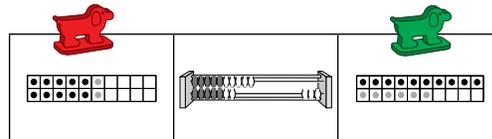


Hojas fotocopiables #3 y #4
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Cada jugador elige una tarjeta de bingo y fichas suficientes para marcar todos los recuadros.
2. Apilen boca abajo las tarjetas numeradas del 11 al 19.
3. Túrñense para dar destapar una tarjeta numerada.
4. Pongan un marcador en el número que coincida si está en su tarjeta de bingo.
5. Gana el primero que llene una fila, una columna o una diagonal completa.

16 12



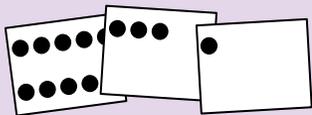
¿Qué dibujos te parecen más fáciles de usar: los rekenreks, los cuadros de diez o las marcas de conteo?

Compara las torres

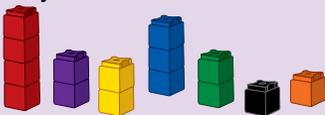
4

Materiales:

Juego para 2 jugadores



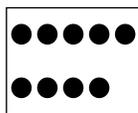
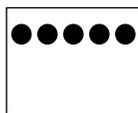
Tarjetas con cuadros de diez



Cubos UniLink

Qué hacer:

1. Cada jugador toma una tarjeta con cuadros de diez.
2. Construye una torre con tantos cubos como puntos hay en la tarjeta. Los jugadores comparan la altura de sus torres y determinan cuál es más alta.
3. El jugador que tiene la torre más alta se queda con la cantidad de cubos equivalente a la diferencia entre las dos torres.
4. Gana el jugador que tenga más cubos después de jugar 5 rondas.



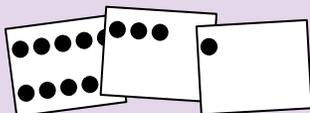
¿Cómo te ayudan las torres a hallar la diferencia?

De más o menos por 1 o 2

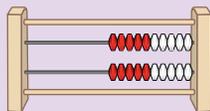
5

Materiales:

Juego para 2 jugadores



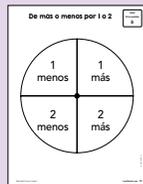
Tarjetas con cuadros de diez



Rekenrek



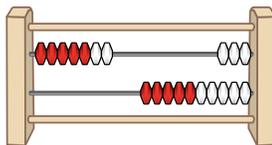
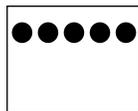
Clip



Hoja fotocopiable #5
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 toma una tarjeta de una pila de tarjetas con cuadros de diez que están boca abajo, y dice la cantidad de puntos que tiene.
2. El jugador 1 gira la rueda y forma el nuevo número en el rekenrek. El jugador 2 repite los pasos 1 y 2.
3. El jugador que tenga el número más alto obtiene una marca de conteo.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 marcas de conteo.



¿Por qué el jugador con la tarjeta más alta podría terminar con un número más bajo que el otro jugador?

Bingo de +1 o +2

6

Materiales:

Juego para 2 jugadores



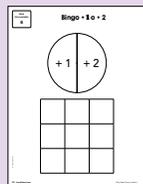
Tarjetas numeradas
(1-10)



Fichas de colores



Clip

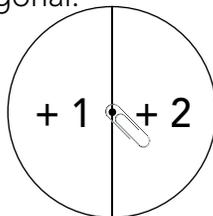


Hoja fotocopiable #6
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Cada jugador llena 9 espacios de una tarjeta de bingo con cualquiera de los números del 2 al 12.
2. Pongan boca abajo en una pila las tarjetas numeradas. El jugador 1 destapa una tarjeta numerada y el jugador 2 gira la rueda. Los jugadores cubren la suma con una ficha. Si no hay una suma que coincida o ya está cubierta, el jugador pierde un turno.
3. Tórnense para elegir una tarjeta numerada y girar la rueda.
4. Gana el primer jugador que complete una fila, una columna o una diagonal.

6



	5	8
2		
11	7	



Si la rueda tuviera +2 y +3, ¿crees que se habrían perdido más turnos o menos?

Lanza, suma y anota

7

Materiales:

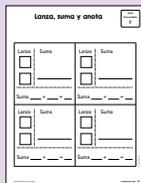
Actividad para 1 persona



Cubos numerados
(1)



Dados
(1)



Hoja fotocopiable #7

Qué hacer:

1. Lanza un cubo numerado y anota el número en la hoja.
2. Lanza un dado y dibuja los puntos en la hoja.
3. Suma los números. Muestra tu trabajo.
4. Escribe la oración numérica.



Lanza	Suma									
<table border="1"><tr><td>5</td></tr></table>	5	<table border="1"><tr><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>8</td><td>9</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td></tr></table>	6	7	●	●	8	9	●	●
5										
6	7									
●	●									
8	9									
●	●									
<table border="1"><tr><td>●●</td><td>●●</td></tr><tr><td>●●</td><td>●●</td></tr></table>	●●	●●	●●	●●						
●●	●●									
●●	●●									

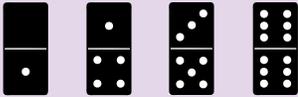
Suma	$5 + 4 = 9$									



¿Sería más fácil o más difícil si usaras 2 cubos numerados en lugar de un cubo numerado y un dado de puntos?

Materiales:

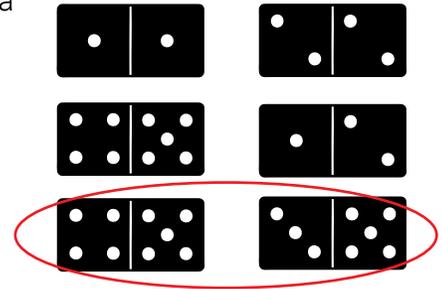
Juego para 2 jugadores



Fichas de dominó

Qué hacer:

1. Cada jugador toma una ficha de dominó de la pila.
2. Ambos jugadores ponen la ficha de dominó en la mesa al mismo tiempo.
3. El juego continúa hasta que las fichas de dominó que pusieron tienen una diferencia de 1.
4. El jugador que primero da un manotón en la mesa cuando las fichas de dominó tienen una diferencia de 1 obtiene todas las fichas de la pila.
5. Gana el jugador que tenga más fichas de dominó cuando se acabe la pila.



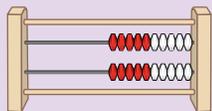
¿Cómo supiste que había una diferencia de 1?

Mira los dobles

9

Materiales:

Juego para 2 jugadores



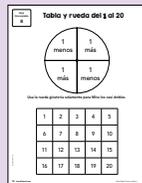
Rekenrek



Tarjetas numeradas del 1 al 10
(2 conjuntos)



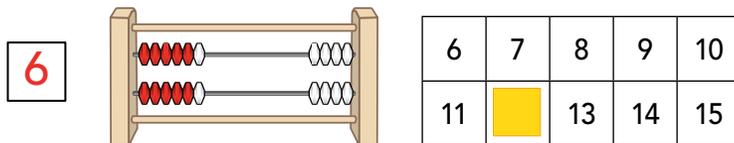
Fichas de colores



Hoja fotocopiable #8
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen el color de sus fichas. El jugador 1 toma una tarjeta numerada, mueve esa cantidad de cuentas en la fila superior del rekenrek y luego mueve la misma cantidad en la fila inferior para mostrar el doble.
2. El jugador 1 cubre la suma en la tabla con una ficha de color. Si la suma ya está cubierta, los jugadores pierden un turno.
3. Gana el jugador que tenga más números cubiertos después de 5 rondas.



¿Pueden cubrirse todos los números? ¿Por qué?

Problema doble

10

Materiales:

Juego para 2 jugadores

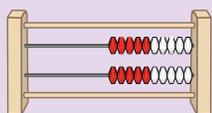


Fichas para clasificar

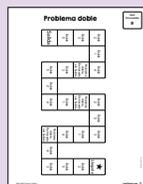


Cubos numerados

(1 para cada jugador)



Rekenrek



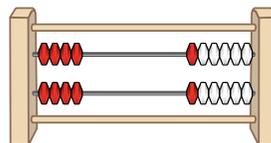
Hoja fotocopiable #9

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Túrnense para lanzar un cubo numerado y avanzar en el tablero.
2. Cada jugador dice cuál es el doble del número en el que cayó.
3. El otro jugador comprueba la respuesta formando el doble en un rekenrek.
4. Si un jugador cae en el espacio de Problema doble, tiene que retroceder hasta la Salida.
5. Gana el primer jugador que alcance la Llegada.

5



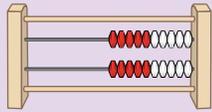
¿Qué te ayuda a recordar tus operaciones de dobles?
Explicáselo a tu compañero.

		
Doble 2	Doble 1	Doble 4
Doble 3		Problema doble Retrocede a la Salida
Doble 5		Doble 3
Salida		Doble 5

Mira los casi dobles

Materiales:

Juego para 2 a 4 jugadores



Rekenrek



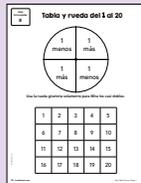
Tarjetas numeradas del 1 al 10
(2 conjuntos)



Fichas de colores



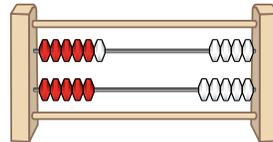
Clip



Hoja fotocopyable #8
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen el color de sus fichas. En cada turno, tomen una tarjeta numerada y luego muevan esa cantidad de cuentas hacia la izquierda en la fila superior del rekenrek.
2. Giren la rueda y digan el nuevo número. Mueva esa cantidad en la fila inferior para mostrar un número que sea casi el doble.
3. Cubran con una ficha el número que es casi el doble en la tabla. Si ya está cubierto, pierden un turno.
4. Gana el jugador que tenga más números cubiertos cuando termine el juego.



6	7	8	9	10
	12	13	14	15



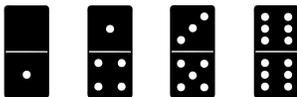
¿Pueden cubrirse todos los números? ¿Por qué?

Duplica el dominó

12

Materiales:

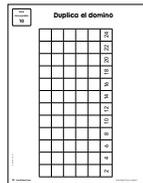
Actividad para 2 personas



Fichas de dominó



Fichas de dos colores

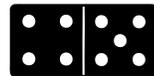


Hoja fotocopiable #10
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Selecciona una ficha de dominó de la pila.
2. Duplica el número de tu ficha. Halla la suma en tu tarjeta.
3. Pon una ficha en el cuadrado que está arriba de la suma.
4. Gana el primer jugador que llegue a la fila superior con una columna de fichas.

2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24



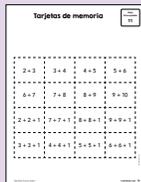
$$4 + 5 = 9$$
$$9 + 9 = 18$$



¿Cuál suma tiene más fichas? ¿Cuál tiene menos?
¿Cuál es la diferencia entre ellas?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Hoja fotocopiable #11
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Mezclen las 16 tarjetas. Pónganlas boca abajo en 4 filas de 4.
2. Los jugadores se turnan para destapar 2 tarjetas.
3. Si las tarjetas tienen igual valor, se quedan con ellas.
4. Si las tarjetas no coinciden, las ponen boca abajo en el mismo lugar en que estaban.
5. Gana el jugador que empareje más tarjetas.

		$5 + 5 + 1$	
$5 + 6$			



¿Cuál es otra manera de ver operaciones de casi dobles además de sumar 1 a un doble? Escribe algunos ejemplos.

Materiales:

Actividad para 1 persona



Tarjetas numeradas
(3-9)



Fichas para clasificar
(Personas)



Hoja fotocopiable #12

Qué hacer:

1. Imagina que estás en el medio de una fila frente al camión de helados. Hay igual cantidad de personas detrás de ti que delante de ti.
2. Elige una tarjeta numerada para ponerla sobre la hoja.
3. Pon las fichas en fila.
4. Completa la hoja de registro.

Estás en el puesto

3

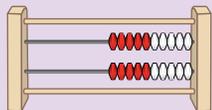
¿Cuántas personas hay delante de ti?	¿Cuántas personas hay detrás de ti?	¿Cuántas personas hay en total?	Escribe una oración numérica
2	2	5	$2 + 1 + 2 = 5$



¿Cuál estrategia podría ayudarte a resolver estos problemas?
¿Por qué? ¿Cuántas personas hay delante de ti?

Materiales:

Actividad para 1 persona



Rekenrek



Tarjetas numeradas

(2 conjuntos del 1 al 10)

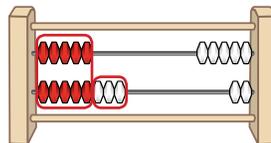


Hoja fotocapible #13

Qué hacer:

1. Mueve 5 cuentas de la fila superior del rekenrek hacia la izquierda.
2. Destapa una tarjeta numerada y forma ese número en la fila inferior del rekenrek.
3. Halla la suma.
4. Llena la hoja de registro.
5. Continúa empezando con 5 cuentas y sumándoles un número para hallar el total.

8



Empieza con	Suma	Total	Cómo lo veo
5	8	13	$10 + 3$



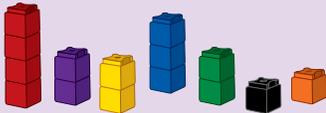
¿Cómo podría el 5 ayudarte a hallar la suma o la diferencia?

Materiales:

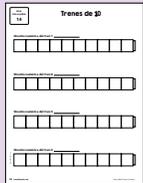
Juego para dos jugadores



Dados
(1)



Cubos UniLink
(2 colores, 50 cubos)



Hoja fotocopiable #14
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Túrnense para lanzar el dado y sumar cubos UniLink para formar trenes de 10 cubos.
2. Si un tren ya está empezado, lanza el dado y suma ese número al tren usando cubos de diferente color. Los trenes pueden tener solo 10 cubos. Si sobran cubos, se empieza un nuevo tren.
3. Gana el primer jugador que complete 4 trenes.
4. Ambos jugadores colorean los trenes de cubos con crayones del mismo color que el de los cubos. Los jugadores escriben una oración numérica para cada tren y comprueban si sus ecuaciones son iguales.

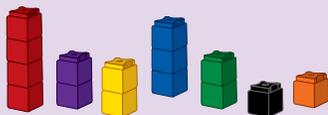
Oración numérica del tren 1 $4 + 6 = 10$



¿De cuántas maneras diferentes formaste 10?
¿Hay otras maneras de obtener 10?

Materiales:

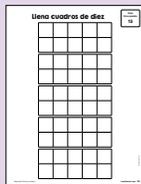
Juego para 2 jugadores



Cubos UniLink
(100)



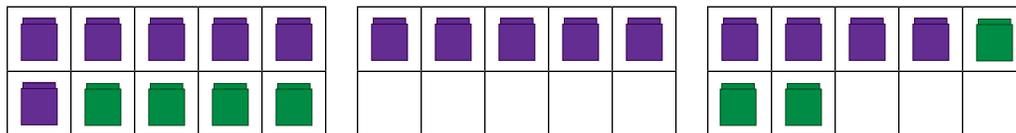
Cubos numerados
(1)



Hoja fotocopiable #15
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el cubo numerado y pone esa cantidad de cubos UniLink en un cuadro de diez de su hoja de registro.
2. Continúen turnándose para lanzar el cubo numerado y tratar de llenar los 5 cuadros de diez. Alternen colores diferentes de UniLink para mostrar los números obtenidos en cada cuadro de diez.
3. Los cubos UniLink de 1 lanzamiento pueden usarse solo en 1 cuadro de diez y no pueden separarse.
4. Gana el primer jugador que llene los 5 cuadros de diez.



¿De qué maneras diferentes llenaste cada cuadro de diez? Escribe las oraciones numéricas.

Llega a 20

18

Materiales:

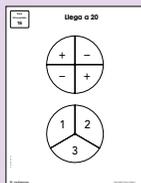
Juego para 2 jugadores



Ruta numérica



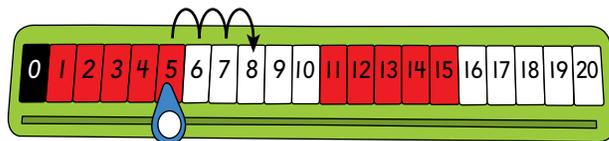
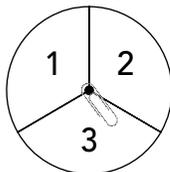
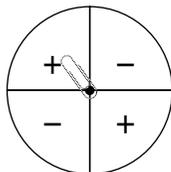
Clip



Hoja fotocopyable #16
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Ambos jugadores ponen el puntero debajo del 10 en su ruta numérica.
2. Los jugadores se turnan para girar las dos ruedas y mover sus marcadores de acuerdo con los giros.
3. Los jugadores predicen dónde estará el marcador después de cada giro.
4. Los jugadores pierden un turno si el giro lleva el marcador fuera de la ruta numérica.
5. Gana el primer jugador que caiga en el 20.

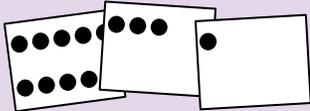


¿Hacia qué dirección moviste el marcador cuando el puntero cayó en +? ¿Y en -?

Guerra de 10

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas con cuadros de diez

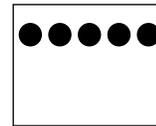
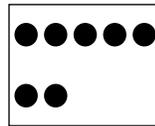


Fichas para clasificar

Qué hacer:

1. Cada jugador toma 7 tarjetas de la pila de tarjetas con cuadros de diez que están boca abajo.
2. Cada jugador pone una tarjeta en la mesa al mismo tiempo y dice cuánto falta para formar 10 con su tarjeta.
3. El jugador que necesite la menor cantidad para formar 10 gana una ficha.
4. Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.

Necesito 3
para formar 10



Necesito 5
para formar 10



¿De cuántas maneras puedes formar 10?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas del 1 al 10
(2 conjuntos)

Qué hacer:

1. Cada jugador toma 5 tarjetas numeradas de la pila de tarjetas que están boca abajo y las sostiene de modo que el otro jugador no las vea.
2. Los jugadores buscan en sus tarjetas parejas de números que sumen 10. Si un jugador tiene dos tarjetas que forman 10, las pone sobre la mesa y las reemplaza por 2 tarjetas de la pila.
3. Los jugadores se turnan para pedir una tarjeta que forme 10 con una de las suyas. Si el compañero no tiene la tarjeta solicitada, el jugador toma una de la pila.
4. Cada vez que los jugadores obtienen un par que forma 10, lo ponen sobre la mesa y toman 2 tarjetas más de la pila.
5. Gana el jugador que tenga más pares cuando se usen todas las tarjetas.



*Haz una lista de las parejas de números que hallaste.
¿Cuántas tienes?*

Materiales:

Actividad para 2 jugadores



Tarjetas numeradas del 1 al 10



Ruta numérica

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 toma sin mirar una tarjeta de la pila que está boca abajo y se la pone en la frente.
2. El jugador 2 mueve el puntero sobre la ruta numérica hasta el número que se necesita para formar 10 con la tarjeta.
3. El jugador 1 debe ser el adivinador y descubrir qué número está en la tarjeta que tiene en la frente.
4. Los jugadores se turnan para ser el adivinador.



¿Qué estrategia usaste cuando eras el adivinador?

Materiales:

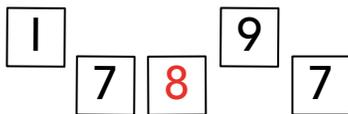
Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas del 1 al 9
(2 conjuntos)

Qué hacer:

1. Pon 5 tarjetas boca arriba en un fila. Coloca el resto de las tarjetas boca abajo en una pila.
2. Túrnense para buscar 2 tarjetas que sumen 10. Tomen las tarjetas y digan la oración numérica.
3. Reemplacen las tarjetas que tomaron con tarjetas nuevas de la pila.
4. Si no pueden formar 10, pongan una tarjeta de la pila encima de cada tarjeta hasta que pueda formarse 10.
5. Siguen turnándose hasta que hallen todas las sumas de 10.



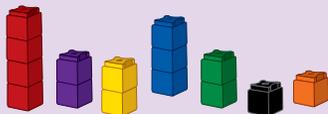
$$1 + 9 = 10$$



¿Cuántas maneras encontraste de formar 10?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos UniLink

(10 para cada jugador)



Fichas de colores

(10 para cada jugador)



Tarjetas numeradas del 1 al 20

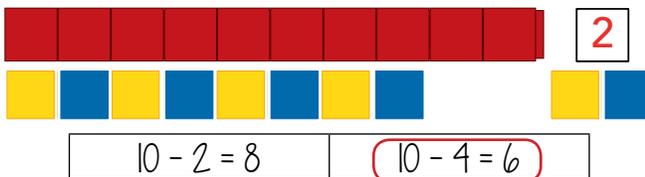


Hoja fotocopiable #18

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Cada jugador comienza con un tren de 10 cubos UniLink y un conjunto de 10 fichas de colores debajo.
2. Cada jugador elige una tarjeta numerada, quita esa cantidad de fichas y luego escribe una oración numérica.
3. El jugador que se quede con la menor cantidad de fichas encierra en un círculo la oración numérica y gana un punto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



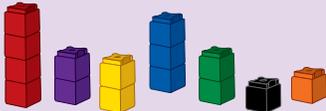
¿Es mejor sacar una tarjeta numérica con un número más grande o con un número más pequeño? ¿Por qué?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



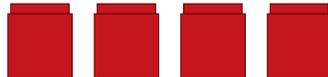
Dados
(1)



Cubos UniLink
(30 por persona)

Qué hacer:

1. Los jugadores se turnan para lanzar un dado.
2. Los jugadores restan el número obtenido de 10 y toman esa cantidad de cubos UniLink. Luego escriben su oración numérica de resta en una hoja de papel.
3. A medida que toman los cubos, forman un tren de 10 cuando sea posible.
4. Gana el primer jugador que forme 3 trenes de 10.



$$10 - 6 = 4$$



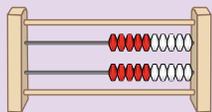
Observa tus oraciones numéricas. ¿Qué fue mejor para ganar, un número alto o un número bajo en el dado?

Empieza con 9

26

Materiales:

Actividad para 1 persona



Rekenrek



Tarjetas numeradas del 1 al 10

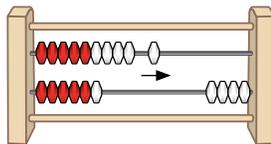


Hoja fotocopiable #13

Qué hacer:

1. Mueve hacia un lado 9 cuentas de la fila superior del rekenrek.
2. Destapa una tarjeta numerada y forma ese número en la fila inferior del rekenrek.
3. Halla la suma y anota la oración numérica en la hoja de registro. Explica tu estrategia. Repite la actividad hasta que tu hoja de registro esté llena.

6



Empieza con	Suma	Total	Cómo lo veo
9	6	15	Sé que $10 + 6 = 16$, entonces $9 + 6 = 15$



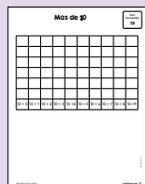
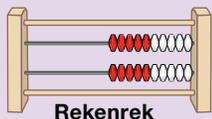
¿Qué estrategia te gusta usar cuando empiezas con 9?
¿Por qué?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



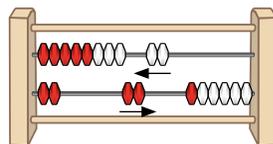
Tarjetas numeradas del 1 al 9
(2 conjuntos)



Hoja fotocopiable #19
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Coloquen las tarjetas boca abajo en una pila. El jugador 1 elige 2 tarjetas numeradas de la pila y luego muestra los números en un rekenrek.
2. Luego el jugador 1 mueve las cuentas para formar un 10 y escribe la oración numérica en el tablero de juego de Más de 10, encima de la operación de sumar 10 que coincida.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2. Si las tarjetas no forman 10 o más, elige otras tarjetas hasta que se forme el número.
4. Gana el primer jugador que llene 3 casillas de una operación con 10.



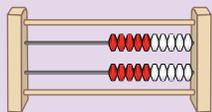
		8 + 4		
10 + 0	10 + 1	10 + 2	10 + 3	10 + 4



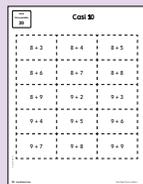
¿Qué operación con 10 del tablero de juego se llenó más veces? ¿Crees que eso sucederá siempre?

Materiales:

Actividad para 1 persona



Rekenrek



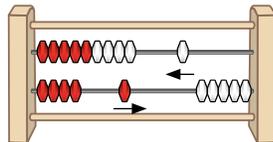
Hoja fotocopiable #20

Qué hacer:

1. Mezcla las tarjetas y ponlas boca abajo en una pila.
2. Elige una tarjeta y represéntala en el rekenrek.
3. Convierte el 8 o el 9 en un 10 y ajusta el rekenrek.
4. Anota las 2 oraciones numéricas en una hoja de papel.

$9 + 2$
$9 + 5$

$9 + 5 = 14$ $10 + 4 = 14$



Explica la estrategia de "Diez y ajusta".

Casa de dos pisos

29

Materiales:

Actividad para 2 personas



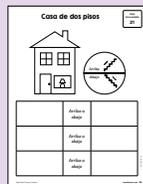
Dados
(2)



Fichas para clasificar
(Personas)



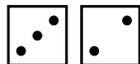
Clip



Hoja fotocopiable #21
(1 por pareja)

Qué hacer:

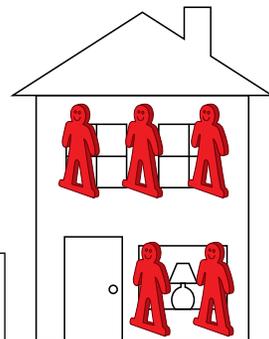
1. El jugador 1 lanza 2 dados. El primer dado muestra la cantidad de personas que hay arriba. El segundo dado muestra la cantidad de personas que hay abajo.
2. El jugador 1 pone las fichas de personas para mostrar cuántas personas hay arriba y cuántas hay abajo.
3. El jugador 2 gira la rueda y mueve 1 persona hacia arriba o hacia abajo.
4. Anoten cómo estaban las personas al principio y cómo quedaron después.
5. Tórnense para lanzar el dado y girar la rueda para llenar la hoja.



$$3 + 2 = 5$$

Arriba o
abajo

$$2 + 3 = 5$$



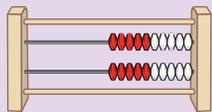
Si hay 5 personas arriba y 2 personas abajo,
¿cómo queda si 2 personas bajan?

Recolección de rekenrek

30

Materiales:

Actividad para 2 personas



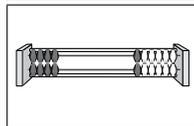
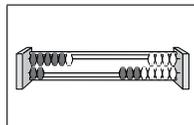
Rekenrek



Hojas fotocopiables
#22, #23 y #24

Qué hacer:

1. Pongan boca arriba las tarjetas para la Recolección de rekenrek.
2. Túrnense para hallar 2 sumas iguales en las tarjetas.
3. Anoten el resultado y la oración numérica para cada tarjeta.
4. Continúan tomando tarjetas y anotando las sumas hasta que hayan encontrado todas las parejas.



Suma de cada una		Oración numérica		Oración numérica
8	=	6 + 2	=	4 + 4
	○		○	

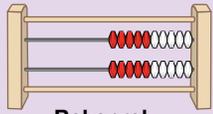


¿Qué otra suma podrías encontrar en las tarjetas para el rekenrek?

Llega a 10, quita 10

Materiales:

Actividad para 2 a 4 personas



Rekenrek



Tarjetas numeradas
(11-19)



Clip

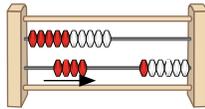


Hoja fotocopiable #25
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Tórnense para tomar una tarjeta numerada.
2. Formen el número en un rekenrek.
3. Giren la rueda. Si el Clip cae en Quita 10, restan 10 cuentas.
4. Si el Clip cae en Llega a 10, restan para que queden justo 10 cuentas.
5. Anoten sus oraciones numéricas en la columna correspondiente.

14



Llega a 10	quita 10
$14 - 4 = 10$	$17 - 10 = 7$



¿Cuál estrategia te gusta más? ¿Por qué?

Lanza y representa

32

Materiales:

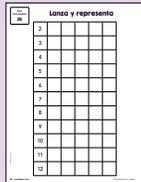
Actividad para 2 personas



Cubos numerados
(2)



Fichas de colores



Hoja fotocopiable #26
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 2 cubos numerados y luego suma los números.
2. El jugador 1 pone una ficha de color al lado de la suma.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2. Tórnense.
4. Gana el primer jugador que complete una fila de una suma.



$$5 + 6 = 11$$

11					
12					



¿Qué número sacaste más veces? ¿Crees que este número sería siempre el ganador?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(2)



Fichas de colores

Qué hacer:

1. Cada jugador escribe los números del 2 al 12 en una hoja de papel, con suficiente espacio para que una ficha de color tape cada número.
2. Los jugadores se turnan para lanzar 2 cubos numerados y hallar la suma de los números que sacan.
3. Los jugadores eligen entre tapan la suma con una ficha o descomponer la suma y tapan la combinación de números en su hoja.
4. Gana el primer jugador que tape todos los números.

2 ■ 4 ■ ■ 7 8 ■ 10 11 ■



¿Cómo podría incluir este juego los números hasta el 20?
¿Cuántos cubos numerados necesitarías?

Quita las combinaciones

34

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados

(2)



Ruta numérica

(1 por pareja)

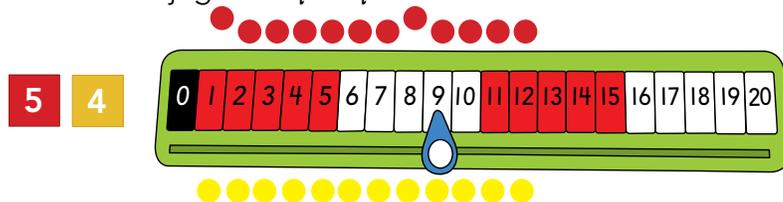


Fichas de dos colores

(24)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen un color y alinean sus fichas del 1 al 12 a cada lado de la ruta numérica.
2. Túrnense para lanzar 2 cubos numerados y hallar la suma con la ruta numérica.
3. Los jugadores quitan las fichas que tengan el mismo valor que la suma.
4. Los jugadores pierden un turno si no hay una combinación posible de fichas.
5. Gana el jugador que quite todas las fichas.



¿Qué número tuvo más combinaciones? ¿Por qué crees que sucede eso?

Tres sumas seguidas

35

Materiales:

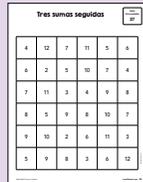
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(3)



Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #27

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 3 cubos numerados.
2. El jugador 1 elige una suma con 2 de los números y la cubre en el tablero de juego con el lado rojo de la ficha hacia arriba.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2, pero usa el lado amarillo de la ficha.
4. Gana el primer jugador que obtenga tres sumas en una fila, una columna o una diagonal.

	12		11	5	6
6	2	5	10	7	4
7				9	8
8	5		8		7
9	10	2	6		
		8	3	6	12



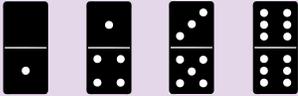
¿Qué estrategia usaste para tratar de obtener tres sumas seguidas?

Suma los dominós

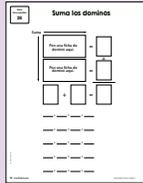
36

Materiales:

Actividad para 1 persona



Fichas de dominó



Hoja fotocopiable #28

Qué hacer:

1. Coloca 2 fichas de dominó en el tablero de juego.
2. Suma las fichas de dominó de izquierda a derecha.
3. Suma las fichas de dominó de arriba abajo.
4. Ahora suma esos resultados.
5. Escribe una oración numérica.

Suma

	=	6		
	+			
	=	8		
<hr/>				
5	+	9	=	14
<u>5</u>	+	<u>9</u>	=	<u>6</u> + <u>8</u>



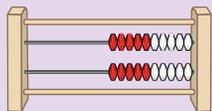
¿Serán equivalentes siempre las dos sumas de los puntos? ¿Por qué?

Materiales:

Actividad para 2 personas



Tarjetas numeradas del 1 al 10
(2 conjuntos)



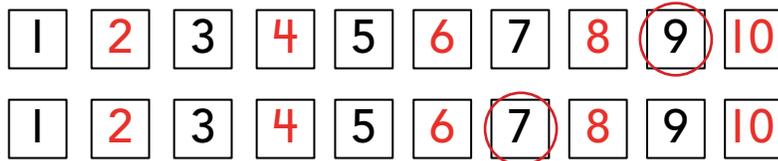
Rekenrek

Qué hacer:

1. Elige una suma deseada entre 10 y 20.
2. Ordena boca arriba las tarjetas numeradas.
3. Túrnense para elegir tarjetas numeradas que formen la suma deseada.
4. Usan un rekenrek para comprobar las sumas.
5. Jueguen de nuevo con una suma deseada diferente.

Suma deseada

16



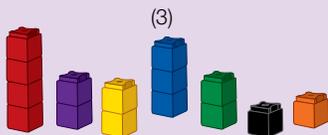
¿Cuál suma deseada fue más fácil de formar?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados



Cubos UniLink

(12 por jugador)

Qué hacer:

1. Lancen 2 cubos numerados y súmenlos. Cada jugador puede elegir quedarse con la suma o lanzar el tercer cubo numerado. Si lanza el tercer cubo, debe quedarse con el total de los 3 sumandos.
2. El jugador que esté más cerca de 12 gana un cubo UniLink.
3. Gana el primer jugador que tenga 12 cubos.

2

5 $5 + 2 = 7$

4 $5 + 2 + 4 = 11$

11 está a 1 del 12



¿Cuál es una manera en que podrías obtener 12 con 2 cubos numerados? ¿Cómo podrías obtener 12 con 3 cubos numerados?

¿Cuál es la diferencia?

Materiales:

Actividad para 2 personas



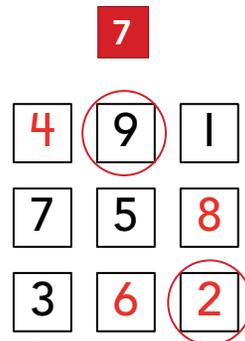
Tarjetas numeradas
(2 conjuntos)



Cubos numerados
(1)

Qué hacer:

1. Coloca las tarjetas boca arriba en 3 filas de 3. Deja las tarjetas adicionales en una pila.
2. Túrnense para lanzar un cubo numerado.
3. Ambos jugadores buscan 2 tarjetas cuya diferencia sea igual al número del cubo numerado.
4. Si encuentran las 2 tarjetas, las toman y dicen: "La diferencia entre ___ y ___ es ___".
5. Si no encuentras las tarjetas, toma una de la pila, ponla arriba de una de las tarjetas y lanza el cubo otra vez.



La diferencia entre

9 y 2 es 7



¿Pudiste encontrar más de 1 conjunto de tarjetas para elegir en alguno de tus turnos?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dados
(2)



Fichas para clasificar

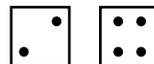
Halla la diferencia

10	5	1	3
6	7	8	4
0	2	9	5
9	4	7	2
8	2	3	6

Hoja fotocopiable #29
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen 8 fichas para clasificar del mismo tipo.
2. Lanza 2 dados, suma los números, luego resta el resultado de 12 y coloca un marcador en la diferencia.
3. Si el cuadrado ya tiene un marcador, el jugador puede quitar el marcador del tablero y reemplazarlo.
4. Gana el primer jugador que ponga los 8 marcadores en el tablero.



$$2 + 4 = 6$$

$$12 - 6 = 6$$

10	5	1	3
6	7	8	4
0	2	9	5
9	4	7	2
8	2	3	6



Cambia el número para restarle a 15. ¿Cuál es el número mayor que podrías poner en el tablero?