

# Differentiated Math Centers

## Number Sense and Place Value

### Hidden Numbers

A game for 2 players

**Materials**

- Classifying Counters
- Transparent Counters
- Hundred Board

**What to Do**

- Use the Hundred Board. Player 2 looks away. Player 1 drops the on the board. Player 1 puts a on the next 3 numbers.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**Show Your Work**

- Take away the . Player 2 guesses the 3 numbers that are covered.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

"14, 15, 16"

- If Player 2 is correct, he or she gets to keep the .
- Switch roles. Repeat Steps 1-3 until a Player gets 5 .

Look at the numbers on the Hundred Board. Do you see any patterns? Explain.

Grade 1 • Number Sense and Place Value

### Dump Out

A game for 2 players

**Materials**

- Counting Cubes

**What to Do**

- Grab some .
- Put them in the .

Each player guesses how many are in the .

**Show Your Work**

Dump the out of the .

Count the .

The player who guesses closest to the number of she earned wins. She earns 1 point for each correct guess.

Repeat Steps 1-3 until a player has 5 points.

Count whole numbers.

### Spin to Win

A game for 2 players.

**Materials**

- Transparent Counters
- Numbers 1-99
- Hundred Board

**What to Do**

- Pick a number card. Do not look at it.
- Spin the spinner. Put a on that number on the Hundred Board.

30	62	49
81		51
43		25
		75

**Show Your Work**

- Put a on each of the next 5 numbers on the Hundred Board. Count the numbers out loud.
- Look at your number card. If that number has a you earn 1 point.
- Take Turns. Repeat Steps 1-4 until a player earns 5 points. That player wins.

When you reach the end of a row, where does the next counter get placed?

Grade 1 • Number Sense and Place Value

# CONTENTS

---

Blackline Masters .....	3-6
Activity Cards .....	7-48

**PLEASE NOTE:** Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on black line master pages.

This Spanish Supplement includes all student materials that require translation. This PDF is to be used in conjunction with the English version of this Differentiated Math Center Topic. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

---

**Differentiated Math Centers: Number Sense and Place Value Spanish Supplement, Grade 1**  
86961SP-T2

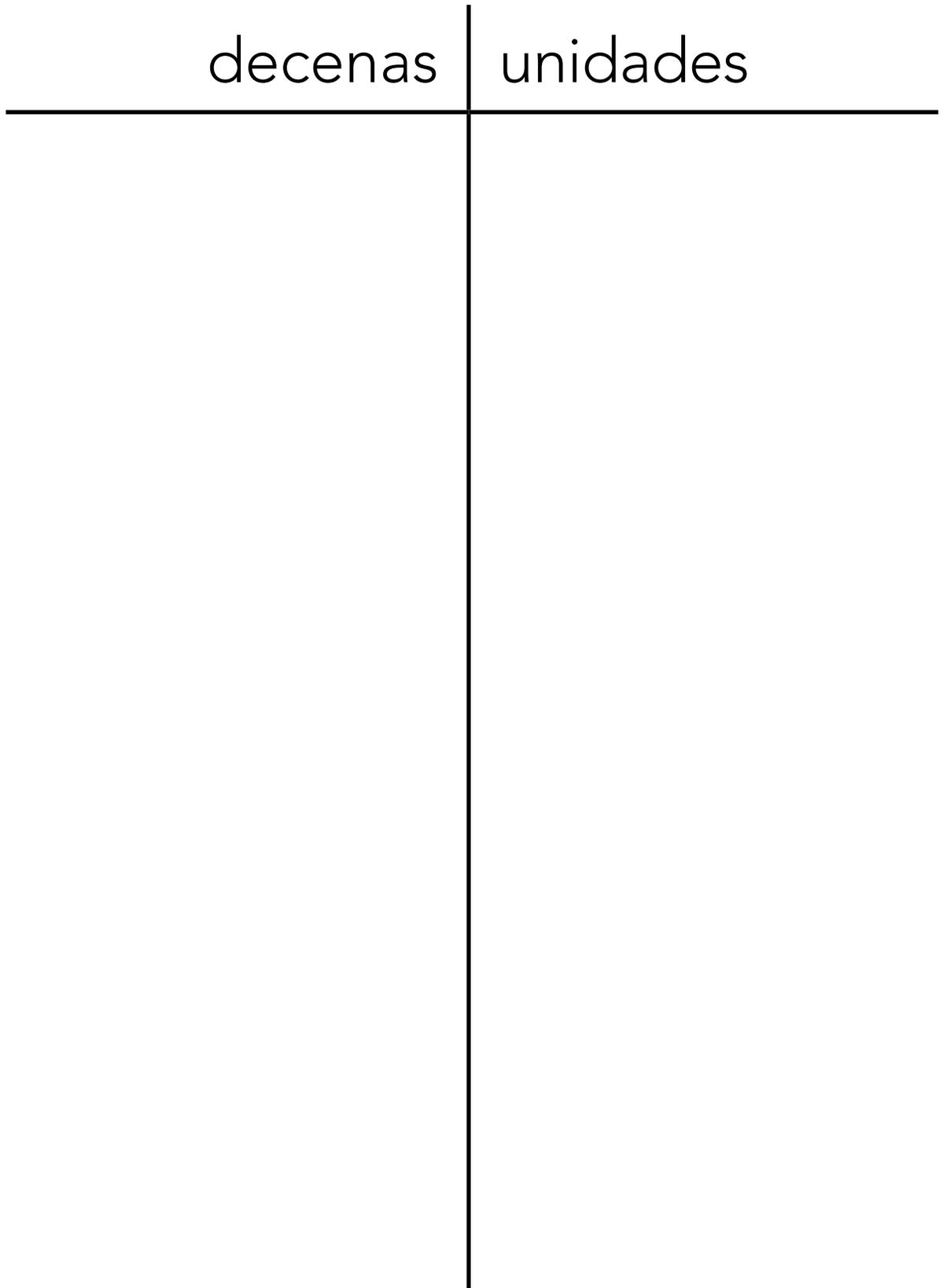
 **hand2mind**<sup>®</sup>

500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • [hand2mind.com](http://hand2mind.com)

© 2017 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.

# Tapete de valor posicional



# Tapete de decenas y unidades

Hoja  
fotocopiable  
2

decenas

unidades




# Tapete de cuadros de diez





# Fichas de decenas

Hoja  
fotocopiable  
4

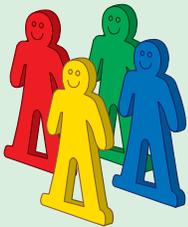
10	20	30	40
50	60	70	80
90	100	10	20
30	40	50	60
70	80	90	100

# Números ocultos

Juego para 2 jugadores



## Materiales



Fichas para clasificar



Fichas transparentes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien



## Qué hacer

1. Usa la Tabla de cien.  
El jugador 2 mira a otro lado.  
El jugador 1 deja caer la sobre la tabla. El jugador 1 pone una sobre los 3 números siguientes.

I	2	3				7	8	9	10
11	12	13				17	18	19	20

## Muestra tu trabajo

2. Quita la . El jugador 2 adivina los 3 números que están cubiertos.

I	2	3				7	8	9	10
11	12	13				17	18	19	20

"14, 15, 16"

3. Si el jugador 2 acierta, se queda con la .
4. Túrñense. Repitan los pasos 1 a 3 hasta que un jugador obtenga 5 .

*Mira los números de la Tabla de cien. ¿Ves algún patrón? Explica qué ves.*

# Práctica de la destreza

Escribe los números que siguen. Usa la Tabla de cien como ayuda.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

- 12, 13, 14, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 24, 25, 26, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 71, 72, 73, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 85, 86, 87, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 19, 20, 21, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 38, 39, 40, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 66, 67, 68, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 33, 34, 35, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 49, 50, 51, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_
- 95, 96, 97, \_\_\_\_, \_\_\_\_, \_\_\_\_

# Volcar eslabones

Juego para 2 jugadores



## Materiales



Eslabones  
Link'N' Learn®

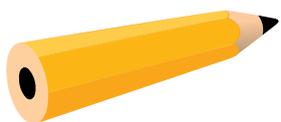


## Qué hacer

1. Toma algunos .
2. Ponlos dentro de la .
3. Cada jugador adivina cuántos  hay en la .

## Muestra tu trabajo

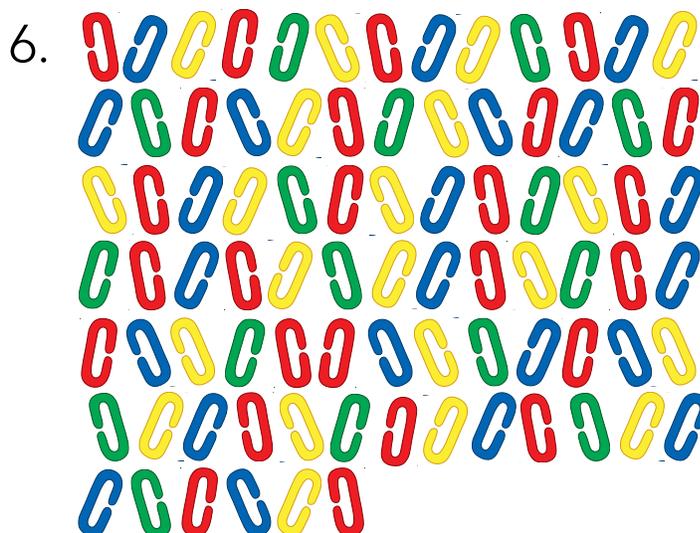
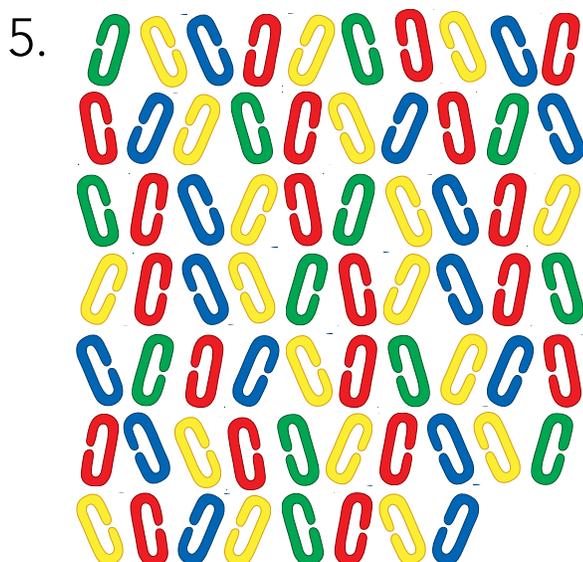
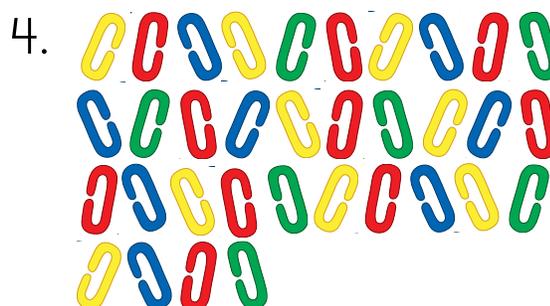
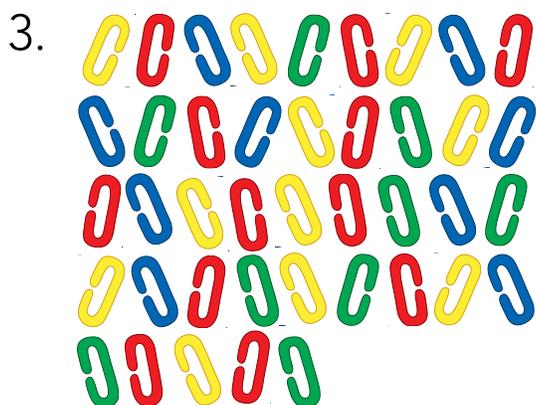
4. Vuelca los  fuera de la .
5. Cuenta los .
6. El jugador que adivina más cerca de la cantidad gana 1 punto.  
Si un jugador adivina la cantidad exacta, gana 3 puntos.
7. Repitan los pasos 1 a 6.
8. Gana el primer jugador que obtiene 5 puntos.



¿Cómo adivinaste cada vez?

# Práctica de la destreza

Cuenta los eslabones.



# Gira la rueda para ganar

Juego para 2 jugadores.



## Materiales



Fichas transparentes



Tarjetas numeradas (1 a 99)

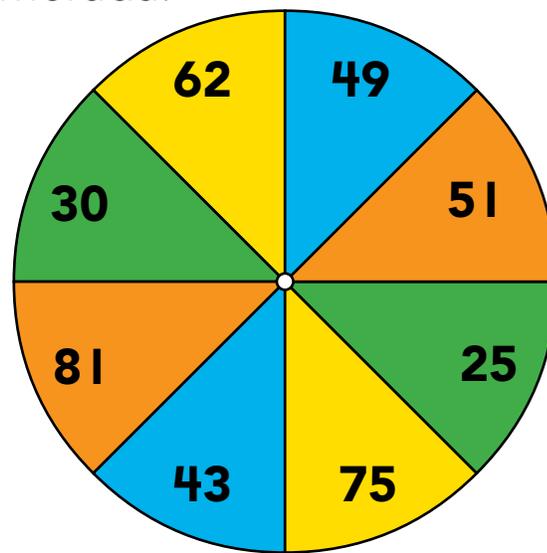
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien



## Qué hacer

1. Toma una tarjeta numerada.  
No la mires.
2. Haz girar la rueda.  
Pon una  sobre ese número en la Tabla de cien.



## Muestra tu trabajo

3. Pon una  en los 5 números siguientes de la Tabla de cien.  
Cuenta los números en voz alta.
4. Mira tu tarjeta numerada.  
Si ese número tiene una , ganas 1 punto.
5. Túrñense. Repitan los pasos 1 a 4 hasta que un jugador obtenga 5 puntos.  
Ese jugador gana.

*Cuando llegas al final de una fila, ¿dónde se pone la ficha siguiente?*

# Práctica de la destreza

Escribe los 5 números que siguen.

1. 7, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_      2. 63, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_

3. 81, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_      4. 38, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_

5. 47, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_      6. 62 \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_

7. 15, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_      8. 95 \_\_, \_\_, \_\_, \_\_, \_\_

# El primero en llegar a 30

Juego para 2 jugadores

## Materiales



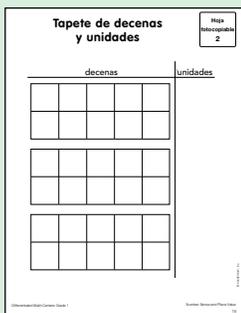
Fichas transparentes



Cubo numerado



Hoja fotocopiable #1

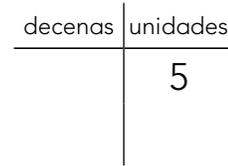
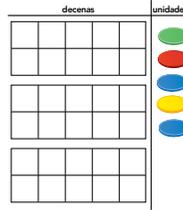


Hoja fotocopiable #2

## Qué hacer

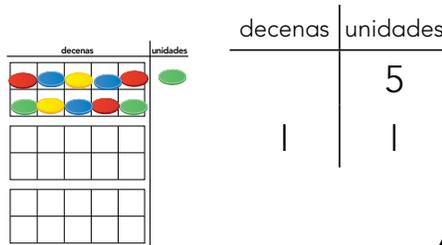
1. En tu turno, lanza el .
2. Toma esa cantidad de . Anótala.

*Saqué un 5.*



## Muestra tu trabajo

3. Túrnense para jugar.
4. Cuando tengas 10 , llena un .



*Saqué un 6.  
Le sumé 6 al 5.  
Ahora tengo 11.*

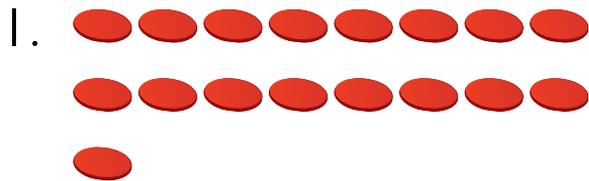
5. Gana el primer jugador que obtiene 30.

¿De cuántas maneras distintas puedes representar 30 usando  y ?  
Dibuja 3 maneras.

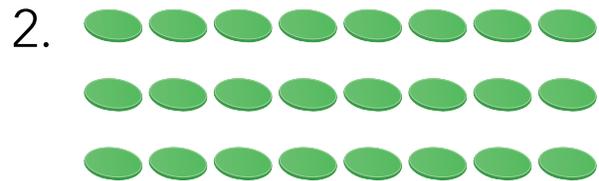


# Práctica de la destreza

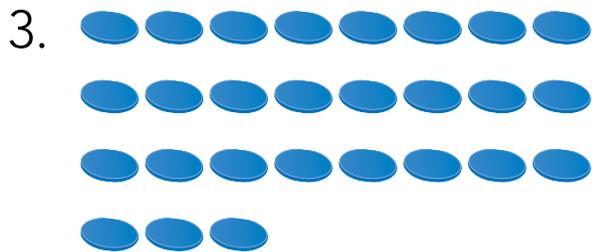
Cambia unidades por decenas. ¿Cuántas decenas hay? ¿Cuántas unidades hay?



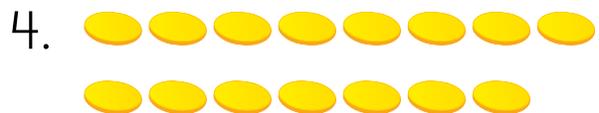
decenas	unidades



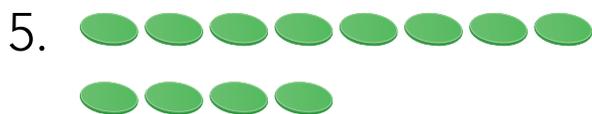
decenas	unidades



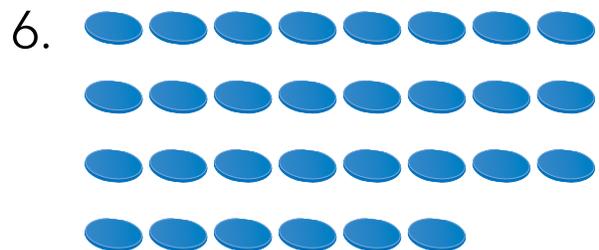
decenas	unidades



decenas	unidades



decenas	unidades



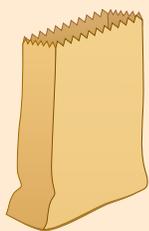
decenas	unidades

# Cuenta más de cincuenta

Juego para 2 o 3 jugadores

2

## Materiales

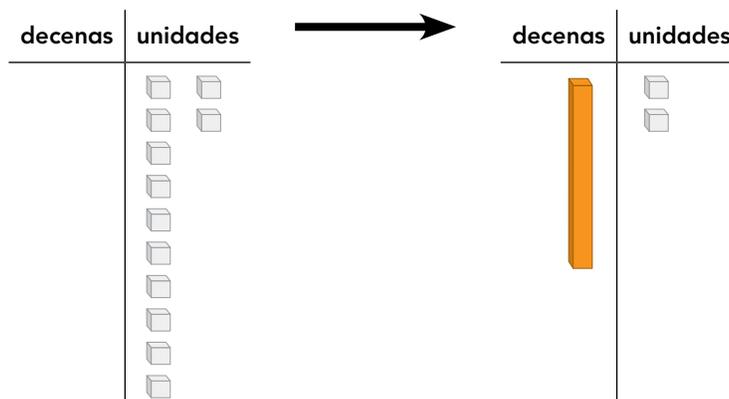


Hoja fotocopiable #1



## Qué hacer

1. En tu turno, toma una tarjeta numerada de la bolsa.
2. Representa tu número con blancas. Pon la tarjeta numerada de nuevo en la bolsa. Quédate con las blancas.
3. Ahora es el turno de tu compañero.
4. Si un jugador obtiene 10 blancas, las cambia por una anaranjada.



## Muestra tu trabajo

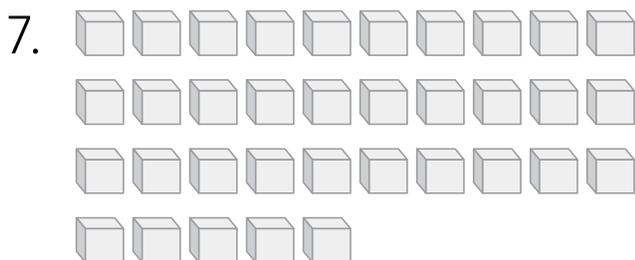
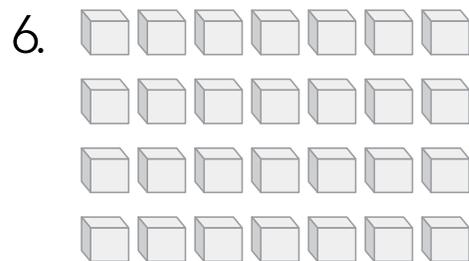
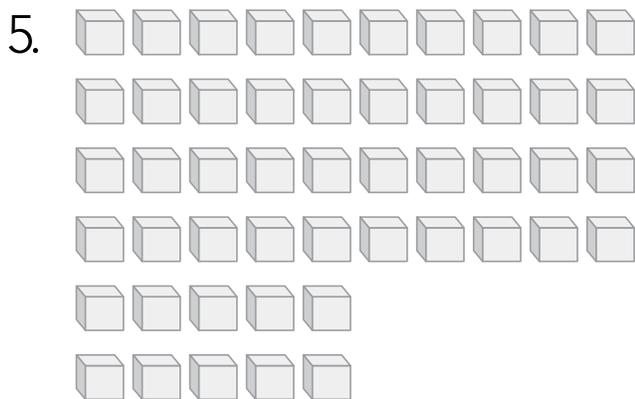
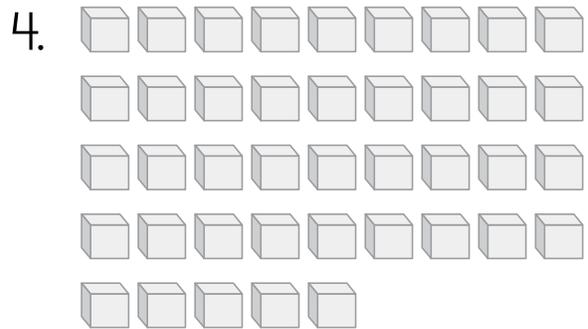
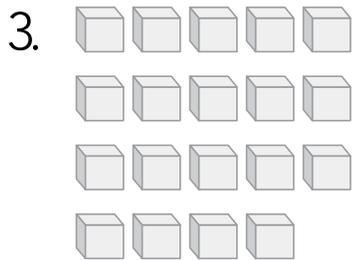
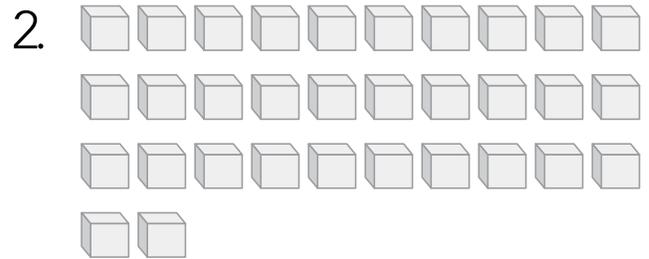
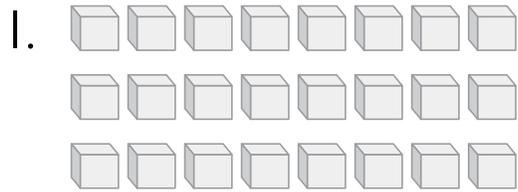
5. Anota los números después de cada turno.  $12 = 10 + 2$
6. Gana el jugador que obtiene más de 50.

*Explica qué significa esto:*

$$12 = 1 \text{ decena} + 2 \text{ unidades} = 10 + 2.$$

# Práctica de la destreza

Cambia unidades por decenas. Luego escribe el número.



# Solo amarillas

Juego para 2 jugadores

★  
★  
★  
2

## Materiales



Cuadros de diez  
RekenRods™

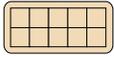
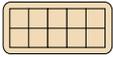


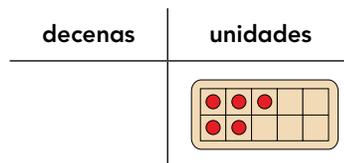
Cubo numerado



Fichas  
transparentes

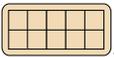
## Qué hacer

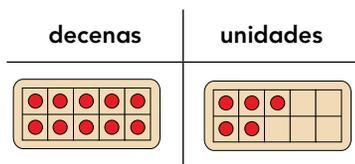
1. Cada jugador tiene dos .
2. En tu turno, lanza el . Completa tu  para que coincida con el número.



3. Ahora es el turno de tu compañero.

## Muestra tu trabajo

4. Repitan los pasos 1 a 3.  
Cuando completen un , tomen una .



*Llené mi cuadro, así que obtengo una ficha.*

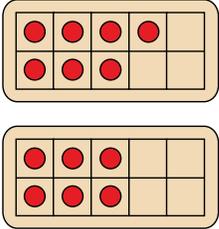
5. Gana el primer jugador que obtiene 10 .

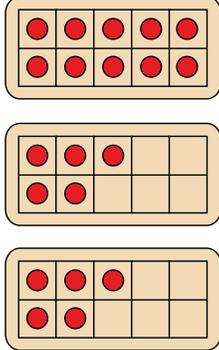


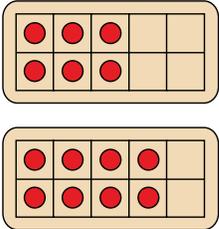
*¿Cómo cambias 6 unidades y 6 unidades más por una decena? Explica.*

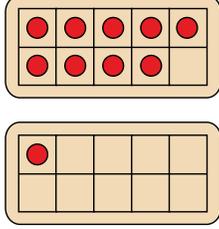
# Práctica de la destreza

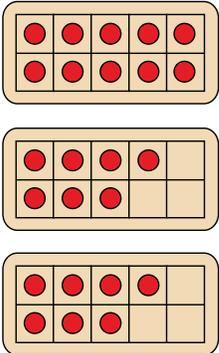
Cambia unidades por decenas. Luego escribe el número.

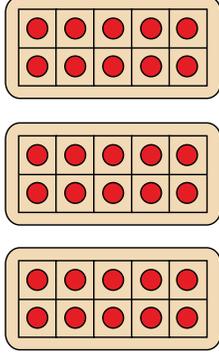
1.  \_\_\_\_\_

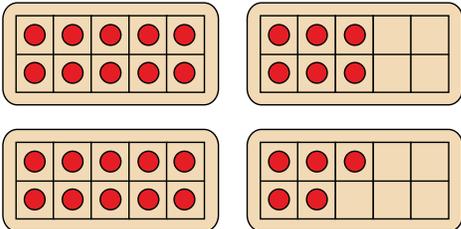
2.  \_\_\_\_\_

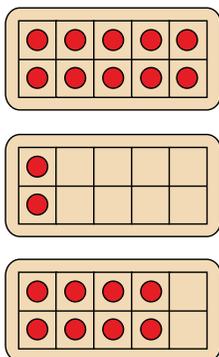
3.  \_\_\_\_\_

4.  \_\_\_\_\_

5.  \_\_\_\_\_

6.  \_\_\_\_\_

7.  \_\_\_\_\_

8.  \_\_\_\_\_

# Forma desarrollada

Actividad para 2 personas

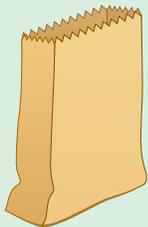
## Materiales



Barras Cuisenaire®



Tarjetas numeradas  
(11 a 99)

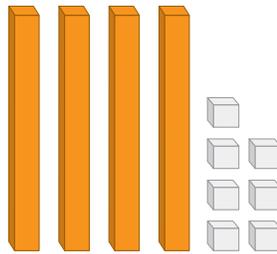


## Qué hacer

1. Toma una tarjeta numerada de la .

*Saqué el 47.*

2. Representalo usando  y .



## Muestra tu trabajo

3. Escribe el número en forma de decenas y unidades.

*47 es igual a  
4 decenas y  
7 unidades.*

$$47 = 40 + 7$$

4. Repitan la actividad 3 veces cada uno.

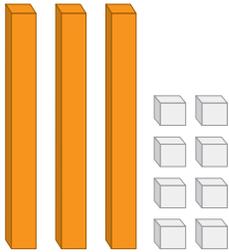


*¿Qué observas acerca de las "decenas" de cada número?*

# Práctica de la destreza

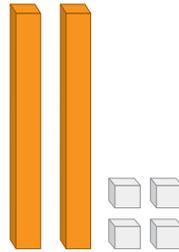
Escribe cada número. Luego escribe cada número en forma de decenas y unidades.

1.



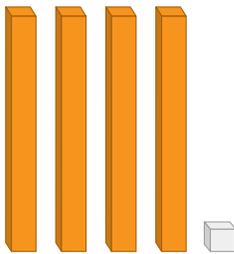
$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

2.



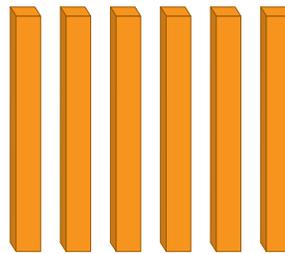
$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

3.



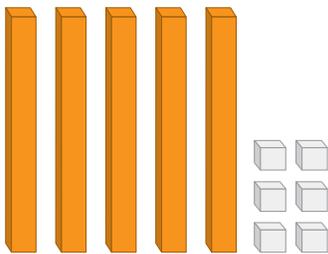
$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

4.



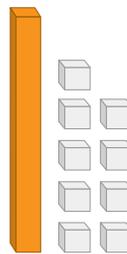
$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

5.



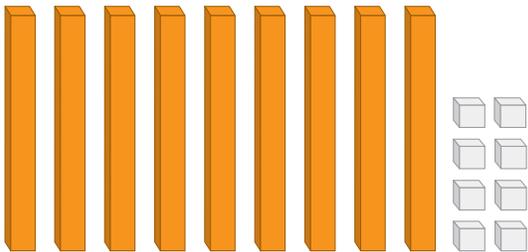
$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

6.



$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

7.



$$\underline{\quad} = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

# Lanza una ficha

Juego para 2 jugadores

★★★  
3

## Materiales



Fichas transparentes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien

## Qué hacer

1. Lanza una  sobre la Tabla de cien. Mira en qué número cae.

I	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35		37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

## Muestra tu trabajo

2. Cuando escribes números en forma de decenas y unidades, los escribes en forma desarrollada. Escribe el número en forma desarrollada.

I	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35		37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

$$36 = 30 + 6$$

3. Repitan la actividad 5 veces cada uno.

*¿Por qué la forma desarrollada de 13 se escribe  $10 + 3$ ?*



# Práctica de la destreza

Escribe cada número en forma desarrollada.

1. 57 \_\_\_\_\_

2. 86 \_\_\_\_\_

3. 91 \_\_\_\_\_

4. 33 \_\_\_\_\_

5. 70 \_\_\_\_\_

6. 18 \_\_\_\_\_

7. 64 \_\_\_\_\_

8. 25 \_\_\_\_\_

9. 49 \_\_\_\_\_

10. 72 \_\_\_\_\_

# Carrera de números desarrollados

Juego para 2 a 4 jugadores

## Materiales



Fichas para clasificar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien



## Qué hacer

1. Pon una  sobre el 10 en la Tabla de cien.
2. En tu turno, haz girar la rueda. Avanza esa cantidad de espacios en la tabla.
3. Escribe el número donde caíste en forma desarrollada.



Llegué al 15.

$$15 = 10 + 5$$

## Muestra tu trabajo

4. Túrnense. Cada jugador repite los pasos 2 y 3.
5. El primer jugador que llega al 100 gana el partido. Jugada de ejemplo:

La rueda giratoria se detuvo en Avanza 4 espacios

1	2	3		5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

← COMIENZO

14

$$14 = 10 + 4$$



Si comienzas en el 10 y sacas 4 todas las veces, ¿cuántas veces tendrás que jugar para llegar al 100?

# Práctica de la destreza

Escribe cada número en forma desarrollada.

1. 73 \_\_\_\_\_

2. 57 \_\_\_\_\_

3. 91 \_\_\_\_\_

4. 16 \_\_\_\_\_

5. 34 \_\_\_\_\_

6. 71 \_\_\_\_\_

7. 65 \_\_\_\_\_

8. 48 \_\_\_\_\_

9. 22 \_\_\_\_\_

10. 89 \_\_\_\_\_

# Rueda loca

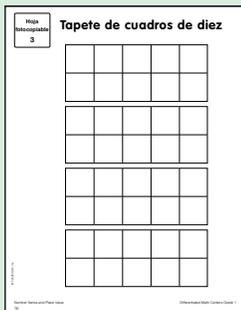
Juego para 2 jugadores



## Materiales



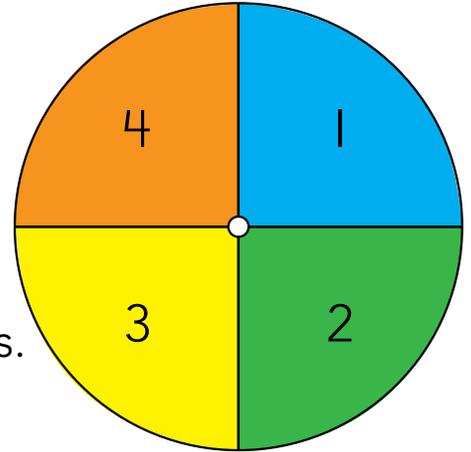
Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #3

## Qué hacer

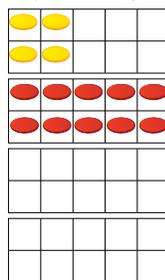
1. En tu turno, haz girar la rueda para hallar el dígito de las decenas.
2. Gira otra vez para hallar el dígito de las unidades.



## Muestra tu trabajo

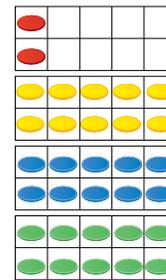
3. Anota el número. Representa tu número usando  .
4. Después de que hayan jugado ambos jugadores, comparen los números.
5. El jugador que tiene el número mayor gana 1 punto.
6. Lleven la cuenta. Gana el primer jugador que obtiene 5 puntos.

Mi hoja de registro



$$14 < 32$$

La hoja de registro de mi compañero



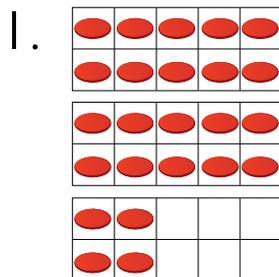
$$32 > 14$$



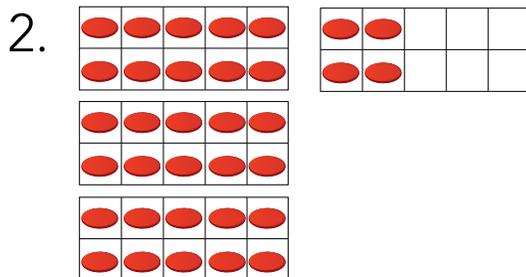
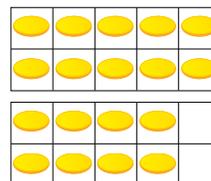
¿Prefieres tener más decenas o más unidades? ¿Por qué?

# Práctica de la destreza

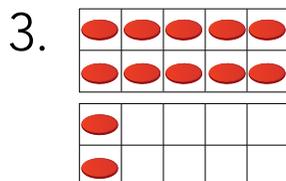
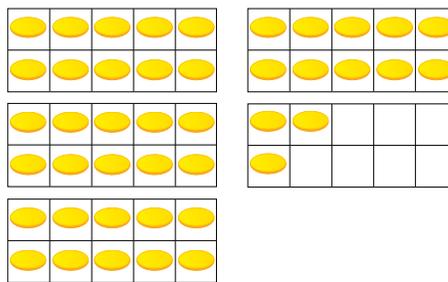
Escribe  $<$  o  $>$  para comparar los números. Usa los dibujos como ayuda.



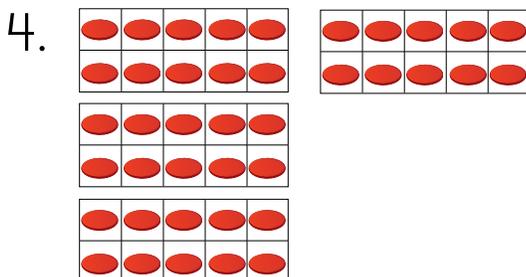
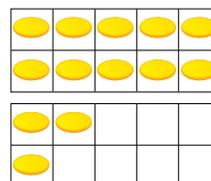
$24 \text{ \_\_\_ } 18$



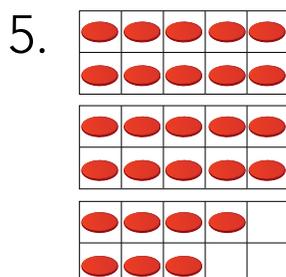
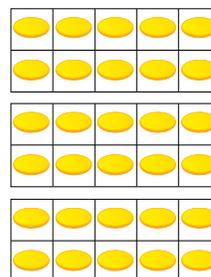
$34 \text{ \_\_\_ } 43$



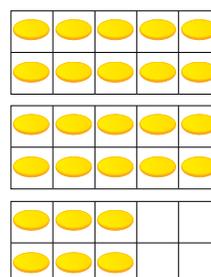
$12 \text{ \_\_\_ } 13$



$40 \text{ \_\_\_ } 30$



$27 \text{ \_\_\_ } 26$



# Elige y compara

Juego para 2 jugadores

4

## Materiales



Barras Cuisenaire®



Tarjetas numeradas (0 a 9)

## Qué hacer

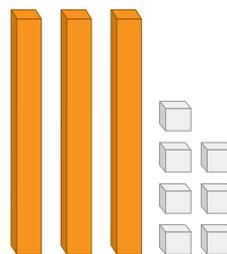
1. Pon las tarjetas numeradas boca abajo.
2. En tu turno, elige 2 tarjetas numeradas.

## Muestra tu trabajo

3. Forma un número. Anótalo.

*Elegí el 3 y el 7*      37

4. Representa tu número usando  y .



Después de que ambos jugadores hayan jugado, comparen los números.

$$37 < 64$$

5. El jugador que tiene el número mayor gana 1 punto.
6. Repitan los pasos 1 a 5.
7. El primer jugador que obtiene 5 puntos gana.

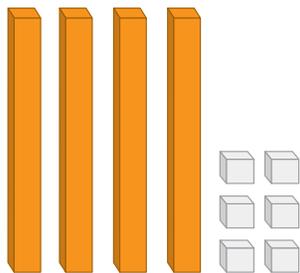
*Si ganara un punto el número menor, ¿jugarías del mismo modo? Explica.*



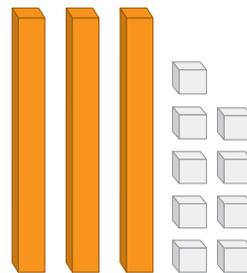
# Práctica de la destreza

Escribe  $<$  o  $>$  para comparar los números. Usa los dibujos como ayuda.

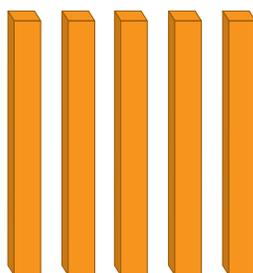
1.



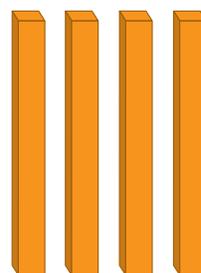
$46 \text{ \_\_\_ } 39$



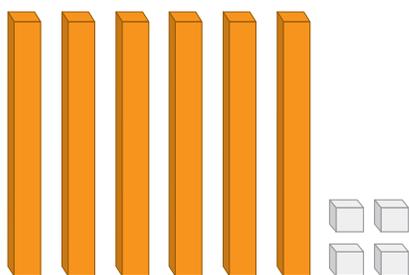
2.



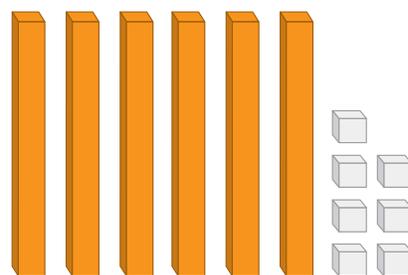
$50 \text{ \_\_\_ } 40$



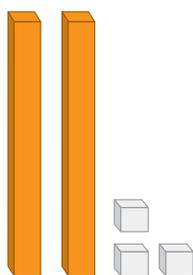
3.



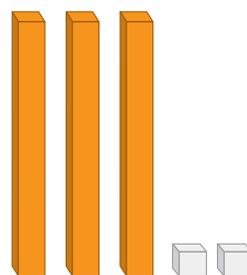
$64 \text{ \_\_\_ } 67$



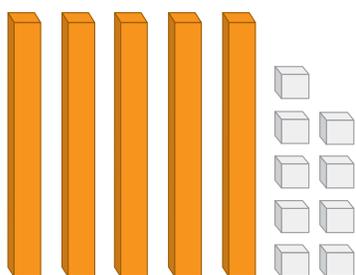
4.



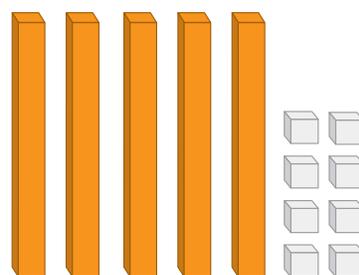
$23 \text{ \_\_\_ } 32$



5.



$59 \text{ \_\_\_ } 58$



# ¿Quién tiene más?

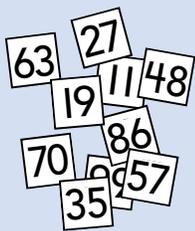
Juego para 2 jugadores



## Materiales



Fichas transparentes



Tarjetas numeradas (10 a 99)



## Qué hacer

1. Pon las tarjetas numeradas en la .
2. Cada jugador toma 1 tarjeta numerada.

*Tomé el 35 y el 41*

## Muestra tu trabajo

3. Compáren los números. Díganlos en voz alta. Anótenlos.

*35 es menor que 41. 41 es mayor que 35.*  
 $35 < 41$                        $41 > 35$

*Puedes comparar los números de 2 maneras. Ambas son correctas.*

4. El jugador que tiene el número mayor gana una .
5. Repitan los pasos 1 a 4.
6. El juego termina cuando un jugador gana 5 .



*¿Necesitas comparar los dígitos del lugar de las unidades? Explica por qué.*

# Práctica de la destreza

Compara los números. Escribe  $<$  o  $>$ .

1. 77 \_\_\_\_\_ 74

2. 93 \_\_\_\_\_ 98

3. 99 \_\_\_\_\_ 90

4. 74 \_\_\_\_\_ 73

5. 25 \_\_\_\_\_ 26

6. 16 \_\_\_\_\_ 25

7. 42 \_\_\_\_\_ 59

8. 30 \_\_\_\_\_ 11

9. 58 \_\_\_\_\_ 37

10. 51 \_\_\_\_\_ 82

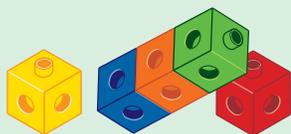
# Gira la rueda y suma

Actividad para 1 persona



5

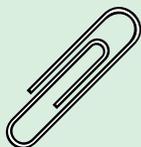
## Materiales



Cubos conectables



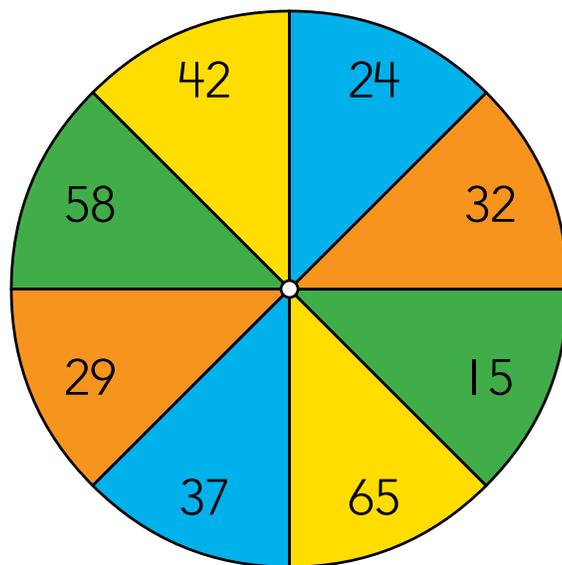
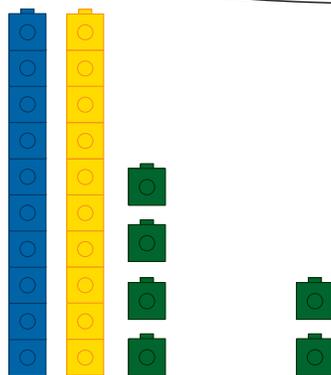
Cubo numerado



## Qué hacer

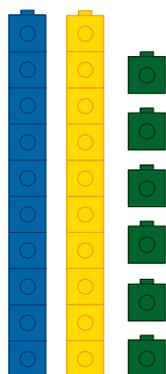
1. Haz girar la rueda y saca un número.  
Lanza el .
2. Representa cada número usando .

*Saqué el 24 con la rueda y el 2 con el cubo numerado.*



## Muestra tu trabajo

3. Suma y anota.



$$24 + 2 = 26$$

4. Repite los pasos 1 a 3 tres veces.



¿De qué manera te ayudaron los  a sumar?

# Práctica de la destreza

Suma los números. Usa  como ayuda.

1.  $16 + 3 =$  \_\_\_\_\_

2.  $45 + 5 =$  \_\_\_\_\_

3.  $38 + 6 =$  \_\_\_\_\_

4.  $37 + 1 =$  \_\_\_\_\_

5.  $41 + 7 =$  \_\_\_\_\_

6.  $20 + 8 =$  \_\_\_\_\_

7.  $60 + 5 =$  \_\_\_\_\_

8.  $22 + 9 =$  \_\_\_\_\_

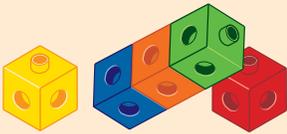
9.  $85 + 7 =$  \_\_\_\_\_

10.  $52 + 8 =$  \_\_\_\_\_

# Suma los números

Actividad para 2 personas

## Materiales



Cubos conectables

## Qué hacer

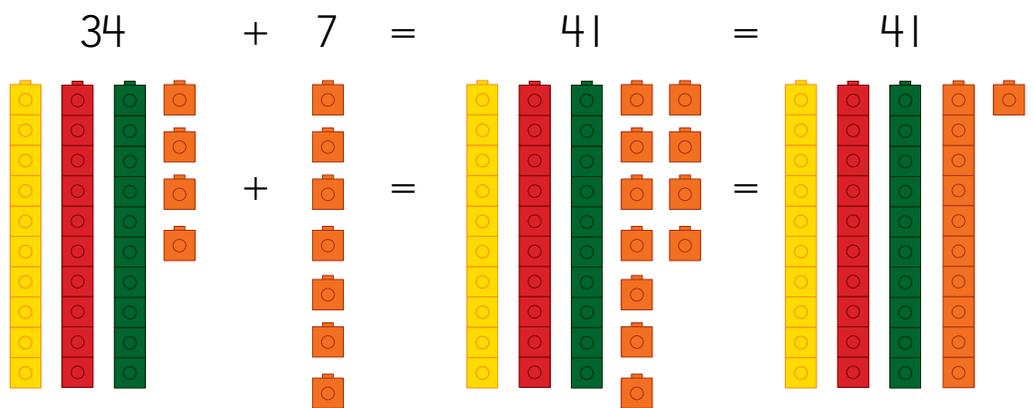
1. Elige un número de la caja.  
Elige un número del óvalo.

*Elegí el 34 y el 7.*

25 34 17 46 58

4 8 5 9 7

2. Súmalos usando . Si puedes, forma decenas.



## Muestra tu trabajo

3. Anota los números:  $34 + 7 = 41$
4. Repite los pasos 1 a 3 cinco veces.

*Usando los números de la caja y del óvalo, ¿cuál es la mayor suma que puedes obtener? Explica por qué.*



# Práctica de la destreza

Suma los números. Usa  como ayuda.

1.  $35 + 4 =$  \_\_\_\_\_

2.  $19 + 6 =$  \_\_\_\_\_

3.  $26 + 8 =$  \_\_\_\_\_

4.  $44 + 9 =$  \_\_\_\_\_

5.  $64 + 7 =$  \_\_\_\_\_

6.  $51 + 9 =$  \_\_\_\_\_

7.  $25 + 3 =$  \_\_\_\_\_

8.  $36 + 5 =$  \_\_\_\_\_

9.  $72 + 8 =$  \_\_\_\_\_

10.  $81 + 5 =$  \_\_\_\_\_

# Suma los números

Juego para 2 jugadores

★  
★  
★  
5

## Materiales



Barras Cuisenaire®



Cubo numerado



Tarjetas numeradas (1 a 9)



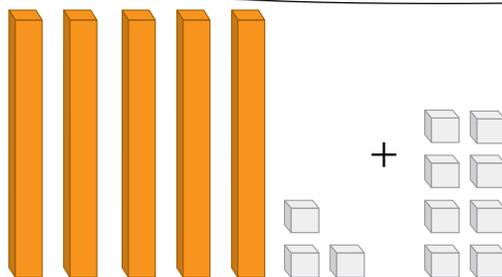
## Qué hacer

1. Lanza el . Toma esa cantidad de .
2. Lanza el de nuevo. Toma esa cantidad de .
3. Elige una tarjeta numerada.

## Muestra tu trabajo

4. Suma el número de tu tarjeta numerada a las y las . Cuando llegues a 10 , cámbialas por 1 .

*Saqué el 5 y el 3, y elegí el 8.*



5. Ahora es el turno de tu compañero.
6. El jugador que tiene el número mayor gana 1 punto.
7. Repitan los pasos 1 a 6.
8. Gana el primer jugador que obtiene 5 puntos.  
*¿Cuándo necesitas cambiar unidades por una decena?*

# Práctica de la destreza

Suma los números. Usa  y  como ayuda.

1.  $27 + 5 =$  \_\_\_\_\_

2.  $68 + 4 =$  \_\_\_\_\_

3.  $82 + 7 =$  \_\_\_\_\_

4.  $38 + 3 =$  \_\_\_\_\_

5.  $62 + 6 =$  \_\_\_\_\_

6.  $46 + 4 =$  \_\_\_\_\_

7.  $71 + 8 =$  \_\_\_\_\_

8.  $32 + 6 =$  \_\_\_\_\_

9.  $63 + 9 =$  \_\_\_\_\_

10.  $29 + 2 =$  \_\_\_\_\_

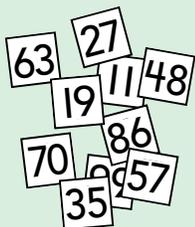
# Más y menos canicas

Actividad para 2 personas

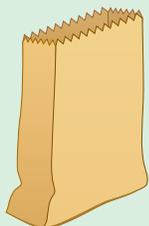
## Materiales



Cuadros de diez RekenRods™



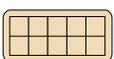
Tarjetas numeradas (11 a 89)



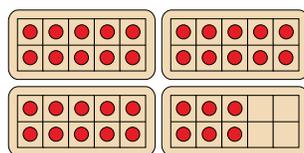
## Qué hacer

1. Toma una tarjeta numerada de la  sin mirar. Imagina que tienes esa cantidad de canicas.

2. Representa el número de canicas

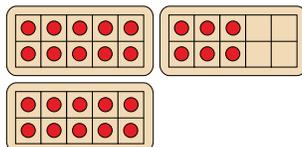
con .

36



## Muestra tu trabajo

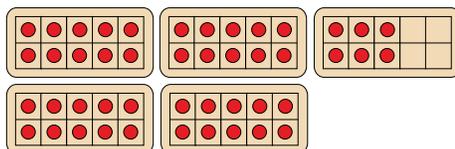
3. Representa el número que es 10 menos que ese. Anótalo.



**Número: 36**

**10 menos: 26**

4. Ahora representa el número que es 10 más que ese. Anótalo.



**Número: 36**

**10 menos: 26**

**10 más: 46**

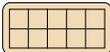
5. Pídele a tu compañero que compruebe tu trabajo. Repitan la actividad 4 veces cada uno.

¿En qué son iguales los números 5, 15 y 25? ¿En qué son diferentes?



# Práctica de la destreza

Escribe el número que es 10 menos que el dado.

Usa  como ayuda.

1. 86 \_\_\_\_\_

2. 27 \_\_\_\_\_

3. 18 \_\_\_\_\_

4. 80 \_\_\_\_\_

5. 52 \_\_\_\_\_

6. 69 \_\_\_\_\_

Escribe el número que es 10 más que el dado.

Usa  como ayuda.

7. 81 \_\_\_\_\_

8. 43 \_\_\_\_\_

9. 75 \_\_\_\_\_

10. 20 \_\_\_\_\_

11. 35 \_\_\_\_\_

12. 72 \_\_\_\_\_

# Diez cerezas más

Actividad para 2 personas

## Materiales



Tarjetas numeradas (11 a 90)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien

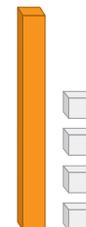


## Qué hacer

1. Pon las tarjetas numeradas en la
2. Toma una tarjeta numerada sin mirar. Imagina que tienes esa cantidad de cerezas.
3. Pon la tarjeta numerada sobre la Tabla de cien.
4. Representa el número de cerezas con y .



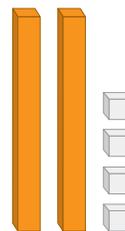
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40



## Muestra tu trabajo

5. Toma 10 cerezas más. Representa el número. Anótalo.

*¡Diez más que 14 es 24!*



$$14 + 10 = 24$$

6. Pídele a tu compañero que compruebe tu trabajo. Túrnense 3 veces.

*¿De qué manera te ayuda la Tabla de cien a hallar el número que es 10 más que el número de tu tarjeta numerada?*

# Práctica de la destreza

Escribe el número que es 10 más que el dado.

Usa  y  como ayuda.

1. 60 \_\_\_\_\_

2. 56 \_\_\_\_\_

3. 25 \_\_\_\_\_

4. 73 \_\_\_\_\_

5. 12 \_\_\_\_\_

6. 49 \_\_\_\_\_

7. 35 \_\_\_\_\_

8. 67 \_\_\_\_\_

9. 58 \_\_\_\_\_

10. 71 \_\_\_\_\_

11. 40 \_\_\_\_\_

12. 82 \_\_\_\_\_

# Carrera hasta la meta

Juego para 2 o 3 jugadores

## Materiales



Fichas para clasificar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien



## Qué hacer

1. Cada jugador pone una  sobre un número de entre 41 y 50 en la Tabla de cien.
2. En tu turno, haz girar la rueda. Muévete esa cantidad de espacios en la tabla.



## Muestra tu trabajo

3. Anota tu movimiento.

El primer jugador que llegue a un número entre 91 y 100 gana.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36		38	39	40
41	42	43	44	45	46		48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Saqué 10 menos en la rueda.

Comienzo	Rueda	Llegada
47	10 menos	37
37		

¿Es mejor comenzar en un número entre 41 y 50 que algún otro?

# Práctica de la destreza

Escribe el número que es 10 más que el dado.

1. 35 \_\_\_\_\_

2. 27 \_\_\_\_\_

3. 68 \_\_\_\_\_

4. 45 \_\_\_\_\_

5. 55 \_\_\_\_\_

6. 40 \_\_\_\_\_

Escribe el número que es 10 menos que el dado.

7. 29 \_\_\_\_\_

8. 33 \_\_\_\_\_

9. 85 \_\_\_\_\_

10. 25 \_\_\_\_\_

11. 79 \_\_\_\_\_

12. 30 \_\_\_\_\_

# Pierde esas decenas

Actividad para 1 persona

## Materiales



Fichas para clasificar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Tabla de cien



Fichas de decenas				How many tens? 4
10	20	30	40	
50	60	70	80	
90	100	10	20	
30	40	50	60	
70	80	90	100	

Hoja fotocopiable #4

## Qué hacer

1. Recorta las fichas de números.
2. Pon los números en una .
3. Toma 2 números.
4. Pon tu  sobre el número mayor en la Tabla de cien.

## Muestra tu trabajo

5. Réstale el otro número en la Tabla de cien.
6. Anota la oración de resta.  
 $70 - 20 = 50$
7. Repite los pasos 2 a 6 cuatro veces.



¿Cuál fue tu estrategia para restar el segundo número?

# Práctica de la destreza

Resta los números. Usa la Tabla de cien como ayuda.

1.  $40 - 10 =$  \_\_\_\_\_

2.  $80 - 20 =$  \_\_\_\_\_

3.  $70 - 70 =$  \_\_\_\_\_

4.  $90 - 50 =$  \_\_\_\_\_

5.  $40 - 30 =$  \_\_\_\_\_

6.  $80 - 60 =$  \_\_\_\_\_

7.  $90 - 30 =$  \_\_\_\_\_

8.  $60 - 30 =$  \_\_\_\_\_

9.  $100 - 80 =$  \_\_\_\_\_

10.  $100 - 40 =$  \_\_\_\_\_

# El primero en llegar a 0

Juego para 2 jugadores

7  
☆☆☆

## Materiales



Cubo numerado

## Qué hacer

1. Toma 9 . Cada  representa un 10. Di el número.

"Tengo 90."

2. Lanza el .  
Quita esa cantidad de .  
Si no tienes suficientes  para quitar, pierdes el turno.
3. Di el nuevo número.

## Muestra tu trabajo

4. Repite los pasos 1 a 3. Anota en cuántas jugadas llegas a 0.
5. Ahora es el turno de tu compañero.
6. El jugador que llega a 0 en menos jugadas gana un punto.
7. El primer jugador que obtiene 5 puntos gana.

*¿Cuál es el menor número de jugadas que se necesitan para ganar?  
Explica por qué.*



# Práctica de la destreza

Resta los números. Usa  como ayuda.

1.  $70 - 20 =$  \_\_\_\_\_

2.  $60 - 40 =$  \_\_\_\_\_

3.  $90 - 30 =$  \_\_\_\_\_

4.  $80 - 10 =$  \_\_\_\_\_

5.  $50 - 20 =$  \_\_\_\_\_

6.  $40 - 30 =$  \_\_\_\_\_

7.  $60 - 60 =$  \_\_\_\_\_

8.  $90 - 10 =$  \_\_\_\_\_

9.  $80 - 40 =$  \_\_\_\_\_

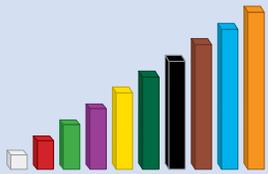
10.  $40 - 10 =$  \_\_\_\_\_

# Lanzar decenas

Juego para 2 jugadores

7

## Materiales



Barras Cuisenaire®



Cubo numerado

## Qué hacer

1. Lanza el  y toma esa cantidad de . Cada  representa un 10.

## Muestra tu trabajo

2. Lanza el  de nuevo y quita esa cantidad de decenas. Si el número es mayor que las decenas que tienes, lanza  otra vez.
3. Ahora es el turno de tu compañero.
4. Anoten los números.
5. Compáren los números. La persona que tiene el número mayor gana 1 punto.
6. Repitan los pasos 1 a 5. El primer jugador que obtiene 5 puntos gana.



*¿Qué observas acerca del dígito de las unidades en cada número que comparaste?*

# Práctica de la destreza

Resta los números. Usa  como ayuda.

1.  $50 - 30 =$  \_\_\_\_\_

2.  $70 - 10 =$  \_\_\_\_\_

3.  $80 - 70 =$  \_\_\_\_\_

4.  $40 - 20 =$  \_\_\_\_\_

5.  $30 - 30 =$  \_\_\_\_\_

6.  $60 - 10 =$  \_\_\_\_\_

7.  $80 - 50 =$  \_\_\_\_\_

8.  $90 - 30 =$  \_\_\_\_\_

9.  $50 - 50 =$  \_\_\_\_\_

10.  $40 - 10 =$  \_\_\_\_\_