

Tercer Grado



# Cerca a 100

Tercer Módulo -Conceptos de Números y Operaciones

Su hijo/a está aprendiendo a combinar números de dos y tres dígitos. El sumar números requiere que se entienda las cantidades adentro de los números. En este juego, se arreglan los dígitos para hacer números que se pueden sumar hasta llegar cerca de 100. Su hijo/a se enfocará en sumar y restar mentalmente y entender el valor numérico.

## Materiales:

- Cartas de Dígitos
- Tableta de Cerca a 100 para cada jugador

## Instrucciones:

1. Recorta todas las Cartas de Dígitos.
2. El juego durará cinco turnos. El objetivo del juego es hallar dos números de dos dígitos que se pueden sumar lo más cerca a 100 posible.
3. Para el primer turno, reparte 6 cartas a cada jugador.
4. Cada jugador escoge cuatro cartas de las seis y hace dos números de dos dígitos que, cuando se suman, llegan lo más cerca a 100 posible. Si la carta dice -Tú Escoges-, puedes decidir qué número será.
5. El jugador anota la oración numérica en la tableta por ese turno. Un ejemplo se ha hecho para ver cómo se anota.
6. Los puntos que recibe el jugador son la diferencia entre 100 y la suma de los dos números. Por ejemplo, en el primer turno en nuestro ejemplo,  $45 + 57 = 102$ .  $102 - 100 = 2$ . El jugador recibe 2 puntos.
7. El jugador se queda con las dos cartas que no usó y pone las otras cartas en un montón para barajar cuando se necesiten.

8. Para cada turno, cuatro cartas nuevas se reparten a los jugadores para que siempre tengan seis.

Primer Turno:

Nombre: Sam

5	8	5	4	2	7
---	---	---	---	---	---

Primer Juego	Puntos
Primer Turno: $\underline{45} + \underline{57} = \underline{102}$	<u>2</u>
Segundo Turno: $\underline{81} + \underline{22} = \underline{103}$	<u>3</u>
Tercer Turno: $\underline{69} + \underline{26} = \underline{95}$	<u>5</u>
Cuarto Turno: $\underline{96} + \underline{05} = \underline{101}$	<u>1</u>
Quinto Turno: $\underline{24} + \underline{78} = \underline{102}$	<u>2</u>
Puntos Totales	<u>13</u>

Al fin de cinco turnos, cada jugador suma sus puntos para tener un total.

El jugador con menos puntos totales gana.

El juego solamente dura cinco turnos. Si el montón de Cartas de Dígitos se acaba durante el juego, baraja las cartas que sobran para hacer un montón nuevo.

Nota: La tableta que llegó con el juego no es necesaria. Crear una tableta por sí mismo funciona muy bien para este juego.

**Preguntas para usar mientras juegan:**

- Pida a su hijo/a dar una estimación de la suma de los dos números-  
¿Cómo cuánto crees que va ser?
- ¿Qué estrategias usaste para llegar cerca a 100?

# Cerca a 100

Tercer Módulo -Conceptos de Números y Manipulaciones

Nombre \_\_\_\_\_

		<u>Distancia de 100</u>
Primer Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Segundo Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Tercer Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Cuarto Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Quinto Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
	<b>Puntos Totales</b>	_____

corta aquí

## Cerca a 100

Nombre \_\_\_\_\_

		<u>Distancia de 100</u>
Primer Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Segundo Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Tercer Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Cuarto Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
Quinto Turno	___ ___ + ___ ___ = _____	_____
	<b>Puntos Totales</b>	_____

Tercer Grado

# Cerca a 100

Tercer Módulo –Conceptos de Números y Manipulaciones

Recorta las Cartas de Dígitos

1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
0	0	0	0

Tercer Grado

# Cerca a 100



Tercer Módulo -Conceptos de Números y Manipulaciones

Recorta las Cartas de Dígitos

4

4

4

4

5

5

5

5

6

6

6

6

7

7

7

7

Tercer Grado

# Cerca a 100



Tercer Módulo -Conceptos de Números y Manipulaciones

Recorta las Cartas de Dígitos

8	8	8	8
9	9	9	9
Tú Escoges	Tú Escoges	Tú Escoges	Tú Escoges