

Math Dice Games



Number Practice (PK-2nd grade)

- You will need 2 dice, a pencil and a piece of paper (to help with adding and keeping track of points). You can also use small visual items to help students identify 1 = 1 item, 2 = 2 items, etc...
- Partner play: Each person rolls a die. First person to shout their number gets a point! Keep track of your points on a piece of paper. Play to 5 wins or even 10 wins!
- Partner play: Addition: Each person rolls a die. The first person to shout the total of the dice wins!
- Partner play: Each person rolls a die until you land on the same number. The first person to shout "Samesies" gets a point. Play to 5 or even 10 points.
- Number practice: roll both dice. Write out the numbers that you land on and then add them up. You can use a piece of paper to write your equation or try adding them by counting out loud.
 - You can add jumping jacks, hopping, or another physical activity. Ex: $2 + 4 = 6$. Now run in place for 6 seconds!

Multiplication (3rd grade and up)

- 1) Final Countdown (adding & subtraction practice): - Students need a partner, 2 different writing utensils, 2 dice, and blank paper or white board. Both partners write 99 on the top of the paper in their color. Then, they take turns rolling the dice. On their turn, they add the two numbers they get and subtract them from 99. For example, if I rolled 6 & 2, I would add them $6+2=8$, so then I subtract that from 99. $99-8=91$ so next time I will subtract my number from 91. The partner does the same. The game ends when someone reaches zero.
- 2) Frog Jump (multiplication): Students need two dice and a paper or white board to record their number line. 1) Draw a number line. 2) Roll two dice. The first die= the number of jumps on the number line. The second die= the amount in each jump. Ex: if I got 5 & 4, I would do 5 jumps of 4 on a number line to get 20. Partners take turns like this. After 5 rounds, students add up the sum of their products from each turn. The partner with the largest total wins.
- 3) Loops & Groups (multiplication): Similar to Frog Jump, except instead of number lines, die #1= loops, die #2= number in each group. Ex: I rolled a 6 and 3, I would draw 6 circles and put 3 hearts in each. My total would be 18. Like in Frog Jump, the partner with the higher total after 5 rounds wins.

Probability Challenges: Try rolling all of the same number (all 4s, 3s, etc.). Roll the dice to get 1, 2, 3, 4, 5 or 1, 2, 3, 2, 1. Pick a number between 1-6 and then try rolling all of that number. Roll 5 of the same number in 1 roll.
Try using a timer to time how long it takes! Race a friend! Get creative with challenges!

Juegos De Matemáticas Con Dados



Práctica numérica (PK- 2° grado)

- Necesitará 2 dados, un lápiz y una hoja de papel (para ayudar con la suma y el seguimiento de los puntos). También puede utilizar pequeños elementos visuales para ayudar a los estudiantes a identificar $1 = 1$ elemento, $2 = 2$ elementos, etc.
- Juego en pareja: Cada persona lanza un dado. ¡La primera persona en gritar su número obtiene un punto! Mantenga un registro de sus puntos en una hoja de papel. ¡Juega a 5 victorias o incluso a 10 victorias!
- Juego en pareja: Suma: Cada persona lanza un dado. ¡La primera persona en gritar el total de dados gana!
- Juego en pareja: cada persona lanza un dado hasta que aterriza en el mismo número. La primera persona en gritar "Par" obtiene un punto. Juega a 5 o incluso a 10 puntos.
- Práctica numérica: tira ambos dados. Escriba los números en los que aterrice y luego súmelos. Puedes usar una hoja de papel para escribir tu ecuación o intentar sumarlos contando en voz alta.
 - Puede agregar saltos, brincos u otra actividad física. Ej: $2 + 4 = 6$. ¡Ahora corra en su lugar durante 6 segundos!

Multiplicación (3° grado en adelante)

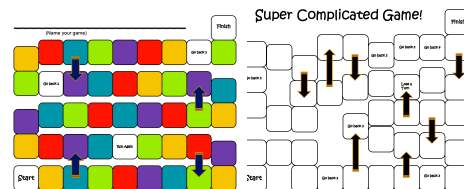
1) Final Countdown (adición y sustracción de la práctica): - Los estudiantes necesitan una persona con quien jugar, 2 utensilios de escritura diferentes, 2 dados, y el papel en blanco o su tabla que se puede borrar. Ambos socios escriben 99 en la parte superior del papel en su color. Luego, se turnan para lanzar los dados. En su turno, suman los dos números que obtienen y los restan de 99. Por ejemplo, si saqué 6 y 2, los sumaría $6 + 2 = 8$, entonces resto eso de 99. $99 - 8 = 91$ entonces la próxima vez restaré mi número de 91. El compañero hace lo mismo. El juego termina cuando alguien llega a cero.

2) Salto de rana (multiplicación): los estudiantes necesitan dos dados y un papel o tabla que se borra para anotar su recta numérica. 1) Dibuja una recta numérica. 2) Tira dos dados. El primer dado = el número de saltos en la recta numérica. El segundo dado = la cantidad en cada salto. Ejemplo: si obtuve 5 y 4, haría 5 saltos de 4 en una recta numérica para obtener 20. Los compañeros se turnan de esta manera. Después de 5 rondas, los estudiantes suman la suma de sus productos de cada turno. El socio con el mayor total gana.

3) Bucles y grupos (multiplicación): Similar a Frog Jump, excepto que en lugar de líneas numéricas, dado # 1 = círculos, dado # 2 = número en cada grupo. Ej: Saqué un 6 y un 3, dibujaría 6 círculos y pondría 3 corazones en cada uno. Mi total sería 18. Como en Frog Jump, el compañero con el total más alto después de 5 rondas gana.

Desafíos de probabilidad: intente sacar todos los mismos números (todos 4, 3, etc.). Tira los dados para obtener 1, 2, 3, 4, 5 o 1, 2, 3, 2, 1. Elige un número entre 1 y 6 y luego intenta tirar todo ese número. Lanza 5 del mismo número en 1 rollo. ¡Intente usar un temporizador para medir el tiempo que tarda! ¡Compita con un amigo! ¡Sea creativo con los desafíos!

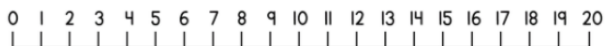
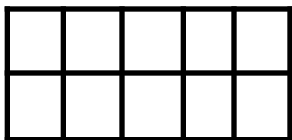
Board Game Instructions



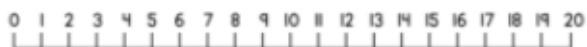
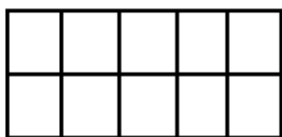
- The colored game board is recommended for all ages, and the black and white game board is recommended for older grades (3rd and up), but give it a try and have fun with it! Remember, it's just a game. Our friends and family matter more than a game!
- Each player chooses a game piece: you can use beans (color them), coins, small action figures or use your dry erase marker to pick a symbol (star, heart, X, 1, 2, etc...).
- Play with 2 dice. Each player rolls 1 die to decide who goes first. Highest number starts the game and the order moves clockwise.
- Begin at "Start" and play until someone lands on "Finish."
- During your turn, roll both dice to determine how many spaces you move.
 - Add rules to make it more challenging. Ex: PreK and K students count each dot aloud
 - 1st and 2nd grade add the two dice together aloud and then move that many spaces
 - 3rd and 4th graders multiply the dice (say equation aloud or write one out) and then add the numbers together to move that many spaces
 - 5th and up- multiply, write out 2 equations and if correct move that many spaces. If not, you cannot move that turn.
 - Or create your own rule! Get creative
- If you land on a square that has an arrow pointing to another square, move to that square. Some will move you forward and some will move you backwards.
- If you land on a square with something written, follow that direction.
- Make it more challenging to win: You must land on "Finish" with the exact number of moves you need-no more or no less. Ex: If you are 3 squares from finish, you need to roll a 3 to win. If you roll a 4 or above, you must wait until your next turn to try again for a 3.

Flashcards!

- As you are playing the board game, make a flashcard for each pair of dice you roll.
 - Ex: If I roll a 3 and a 2-you can make an addition, subtraction or multiplication flashcard
 - If equations are challenging, use a ten frame or a number line to help you solve.

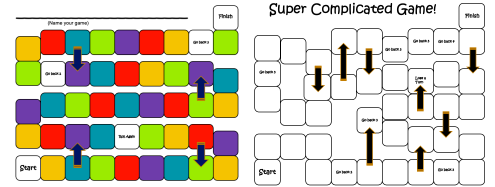


- Challenge your friends/family to a race! Choose a flashcard with the equation facing players. Use mental math or a whiteboard to solve. First one to shout out the correct answer gets a point/moves on to face another player.
- 2 Player Battle: Shuffle your flashcards and deal them to all players evenly (each player gets half). Each player will place the top flashcard in front of them at the same time and solve the equation. The player with the highest correct answer wins and takes both cards. The game ends when one player has all of the cards.



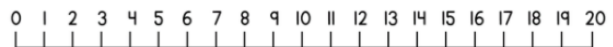
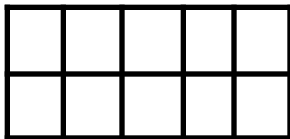
Instrucciones Del Juego De Mesa

- El juego de mesa colores se recomienda para todas las edades, y el juego de mesa en blanco y negro se recomienda para los grados más avanzados (3° en adelante), ¡pero Pruébalo y diviértete con él! Recuerda, es solo un juego. ¡Nuestros amigos y familiares son más importantes que un juego!
- Cada jugador elige una pieza del juego: puedes usar frijoles (colorearlos), monedas, pequeñas figuras de acción o usar tu marcador de borrado en seco para elegir un símbolo (estrella, corazón, X, 1, 2, etc.).
- Juega con 2 dados. Cada jugador lanza 1 dado para decidir quién va primero. El número más alto comienza el juego y el orden se mueve en el sentido de las agujas del reloj.
- Comience en "Inicio" y juegue hasta que alguien aterrice en "Finalizar".
- Durante tu turno, tira ambos dados para determinar cuántos espacios te mueves.
 - Agregue reglas para hacerlo más desafiante. Ej: Los estudiantes de Preescolar y Kinder cuentan cada punto en voz alta
 - 1° y 2° grado suman los dos dados en voz alta y luego mueven esa cantidad de espacios.
 - Los estudiantes de 3° y 4° grado multiplican los dados (diga la ecuación en voz alta o escriba una) y luego sumen los números para mover esa cantidad de espacios en el
 - 5° grado y mayores- multiplique, escriba 2 ecuaciones y, si es correcto, mueva esa cantidad de espacios. Si no es así, no puede moverse ese turno.
 - ¡O crea tu propia regla! Sea creativo
- Si aterriza en un cuadrado que tiene una flecha apuntando a otro cuadrado, muévase a ese cuadrado. Algunos lo harán avanzar y otros lo harán retroceder.
- Si aterriza en un cuadrado con algo escrito, siga esa dirección.
- Haz que ganar sea más desafiante: debes aterrizar en "Finalizar" con el número exacto de movimientos que necesitas, ni más ni menos. Ej: si estás a 3 casillas del final, necesitas sacar un 3 para ganar. Si sacas un 4 o más, debes esperar hasta tu próximo turno para volver a intentarlo con un 3.



¡Tarjetas!

- Mientras juegas al juego de mesa, haz una tarjeta de memoria flash para cada par de dados que lances.
 - Ejemplo: si sacas un 3 y un 2, puedes hacer una tarjeta de memoria flash de suma, resta o multiplicación.
 - Si las ecuaciones son desafiantes, usa un marco de diez o una recta numérica para ayudarte a resolver.



- ¡Reta a tus amigos / familiares a una carrera! Elija una tarjeta de memoria flash con la ecuación frente a los jugadores. Utilice matemáticas mentales o una pizarra para resolver. El primero en gritar la respuesta correcta obtiene un punto / avanza para enfrentarse a otro jugador.
- Batalla de 2 jugadores: baraja tus tarjetas y repartelas a todos los jugadores de manera uniforme (cada jugador recibe la mitad). Cada jugador colocará la flashcard superior frente a ellos al mismo tiempo y resolverá la ecuación. El jugador con la respuesta correcta más alta gana y toma ambas cartas. El juego termina cuando un jugador tiene todas las cartas.

