

TÍTULO:TIEMPO DE JUEGO

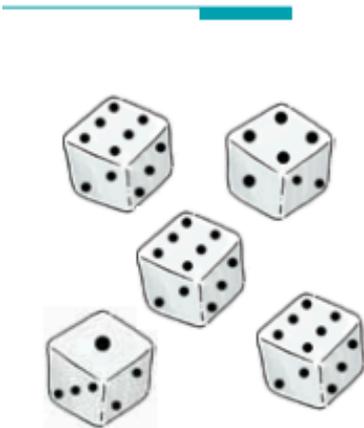
Título: Tiempo de juego

MIENTRAS COMPARTEN UN BUEN MOMENTO, LES PROPONEMOS SEGUIR JUGANDO PARA APRENDER. EN ESTE CASO LO HAREMOS CON LA GENERALA DE NÚMEROS.

CANTIDAD DE JUGADORES: DOS O MÁS.

MATERIALES: CINCO DADOS Y UNA TABLA DE REGISTRO DE PUNTAJE PARA CADA JUGADOR. OPCIONAL: UN "CUBILETE" O VASO PLÁSTICO PARA COLOCAR LOS DADOS Y MEZCLARLOS ANTES DE TIRARLOS SOBRE LA MESA.

REGLAS DEL JUEGO: CADA JUGADOR, EN SU TURNO, PODRÁ TIRAR LOS DADOS HASTA DOS VECES. EN CADA TIRO, DEBERÁ ELEGIR QUÉ DADOS DEJA EN LA MESA SEGÚN EL NÚMERO QUE DECIDA ANOTAR (LOS QUE ESTÁN REPETIDOS Y AÚN NO SALIERON) Y VOLVERÁ A TIRAR EL RESTO DE LOS DADOS. LUEGO DE LOS DOS TIROS ANOTARÁ EN SU TABLA EL MAYOR PUNTAJE OBTENIDO CON EL NÚMERO ELEGIDO. POR EJEMPLO, SI SALEN TRES DADOS CON EL NÚMERO SEIS SE DICE "DIECIOCHO AL SEIS" Y SE ANOTÁ: VEAMOS. (PODÉS HACER SUMAS REITERADAS O SI TE ANIMÁS EN UN PAPEL ARMAR EL CÁLCULOS DE LA MULTIPLICACIÓN QUE CORRESPONDA A CADA TIRADA.

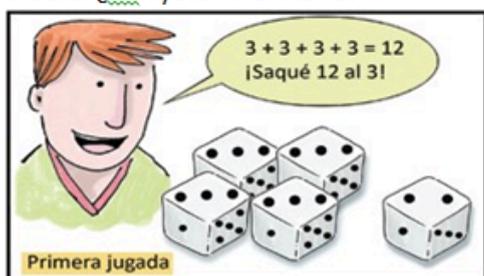


	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
		
		
		
		
		
	3	18
Total de puntos		

UNA VEZ QUE YA SE ANOTÓ EL PUNTAJE PARA UN NÚMERO, NO VALE VOLVER A ESCRIBIR SOBRE ESE CASILLERO. SE JUEGAN 6 VUELTAS. AL FINALIZAR EL PARTIDO, SE SUMA LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE OBTUVO CADA UNO Y GANA EL JUGADOR QUE LOGRA OBTENER EL MAYOR PUNTAJE

PARA DESPUÉS DE JUGAR

Joaquín y diego están jugando a la generala de números. deben anotar en una tabla de puntajes los dados que salen repetidos luego de dos tiradas. ¿los ayudan a anotarlos?



Para averiguar cuánto sacaron Joaquín y Diego pueden contar los puntos, usar lo que recuerden de las escalas de los números o sumar los números repetidos que salieron en los dados.



	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
Total de puntos		

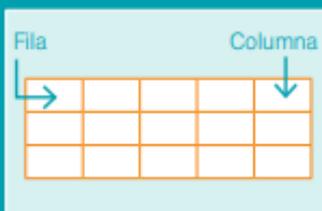
	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
Total de puntos		

DIEGO Y JOAQUÍN JUGARON OTRO PARTIDO. ¿LOS AYUDAN A COMPLETAR LAS TABLAS?

	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
	3	
		10

	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
	5	
	4	

Hay problemas en los que las cantidades que se repiten están ordenadas en **filas** y **columnas**. Para saber qué cantidad hay pueden contar de a uno, sumar las cantidades que hay en cada fila o columna y, para hacerlo más rápido, pueden multiplicar la cantidad de filas por la cantidad de columnas. Por ejemplo, para averiguar la cantidad de cuadraditos que hay en este dibujo, pueden sumar las filas o las columnas y también, multiplicar.



Si suman las filas: $5 + 5 + 5 = 15$
Si suman columnas: $3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$
Si multiplican: $5 \times 3 = 15$ (hay 5 columnas de 3 filas cada una) o $3 \times 5 = 15$ (hay 3 filas de 5 columnas cada una).

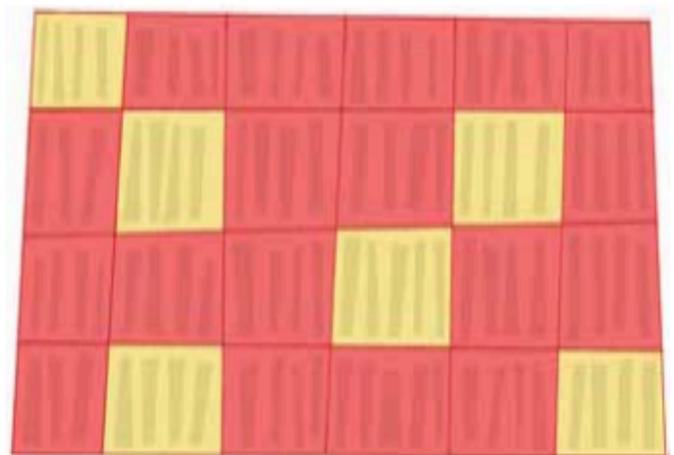
En la multiplicación, como en la suma, el orden de los números no cambia el resultado.

2) ESTE ES EL DIBUJO DE UN PISO DE

ESTE ES EL DIBUJO DE UN PISO CON BALDOSAS .

ENCUENTREN UNA MANERA RÁPIDA DE AVERIGUAR

CUÁNTAS BALDOSAS HAY. ESCRIBAN CÓMO LO RESUELVEN. Y ESCRIBAN UNA RESPUESTA



3)AL PISO DEL PATIO DE NUESTRA ESCUELA

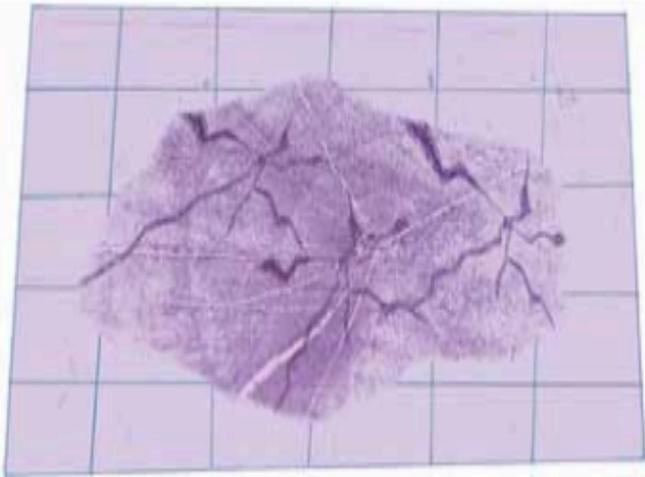
SE LE ROMPIERON ALGUNAS BALDOSAS Y

DECIDIERON REEMPLAZARLAS POR OTRAS.

SI QUIEREN CAMBIAR TODO EL PISO. ¿CUÁNTAS

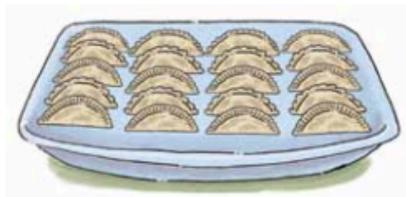
¿BALDOSAS NECESITARÁN COMPRAR? PENSÁ QUE

CÁLCULO O QUE CÁLCULOS TE PUEDEN AYUDAR A RESOLVERLO.

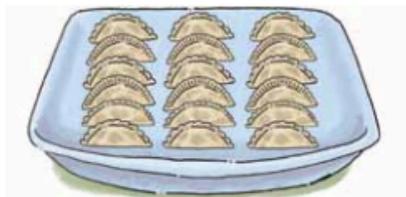


4) JUAN PREPARA EMPANADAS PARA EL COMEDOR DE LA ESCUELA, Y PARA HORNEARLAS, LAS COLOCA EN BANDEJAS DE DIFERENTES TAMAÑOS. MARQUEN CON UNA CRUZ CUÁLES DE LOS SIGUIENTES CÁLCULOS PUEDEN SERVIR PARA AVERIGUAR CUÁNTAS EMPANADAS HAY EN CADA BANDEJA.

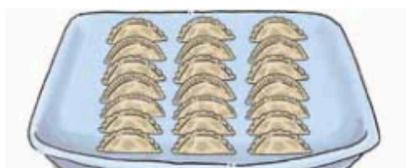
- a) $4 + 4 + 4 + 4 + 4$
 $4 + 5$
 4×5



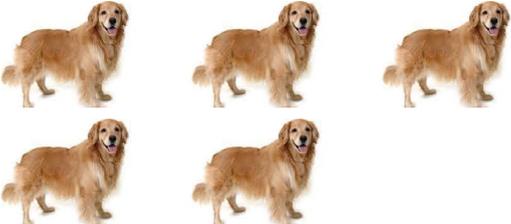
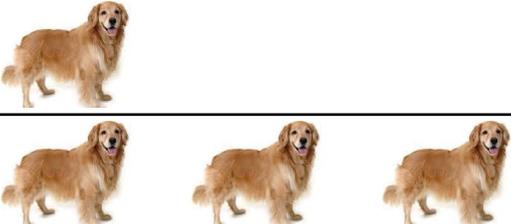
- b) 3×6
 $6 + 3 + 3$
 $6 + 6 + 6$



- c) $7 + 7 + 7$
 7×3
 $3 + 3 + 3$



¿ QUE LES
PARECE SI
ARMAMOS LAS
TABLAS DEL 4 Y
DEL 5?

	4X1
	4X2
	4X3
	4X4
	4X5
	4X6
	4X7
	4X8

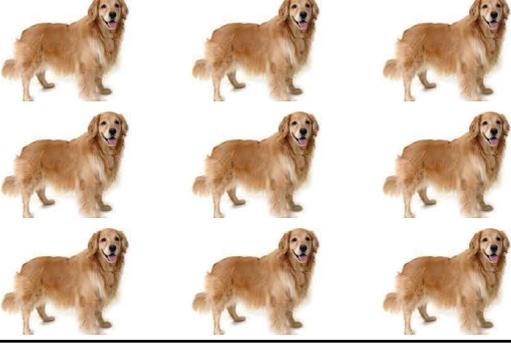
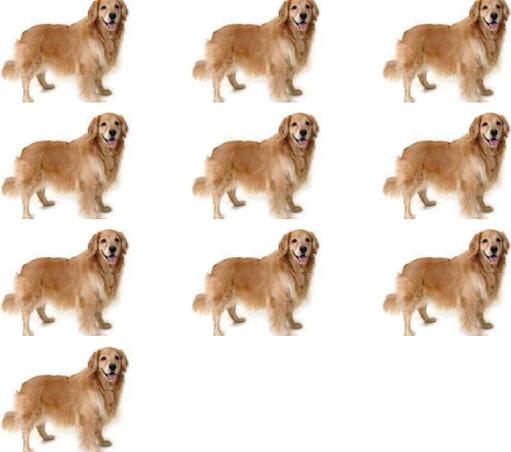
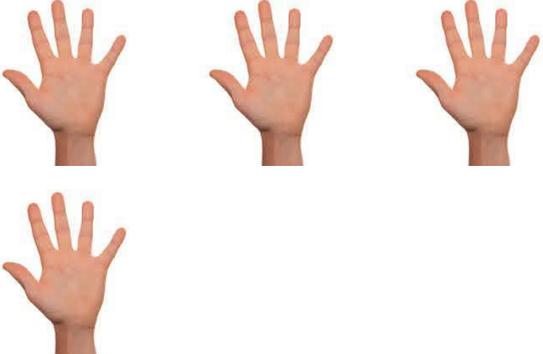
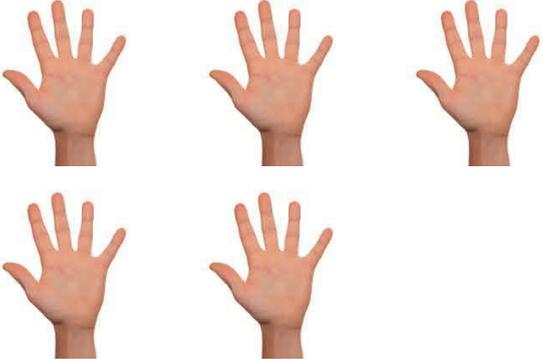
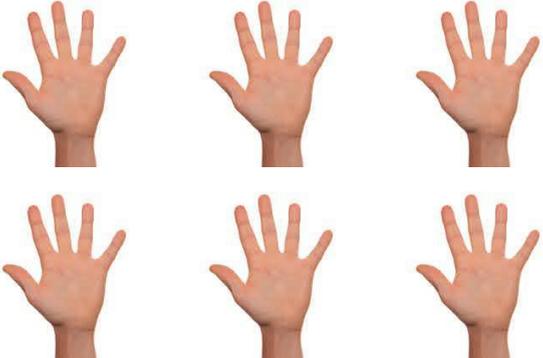
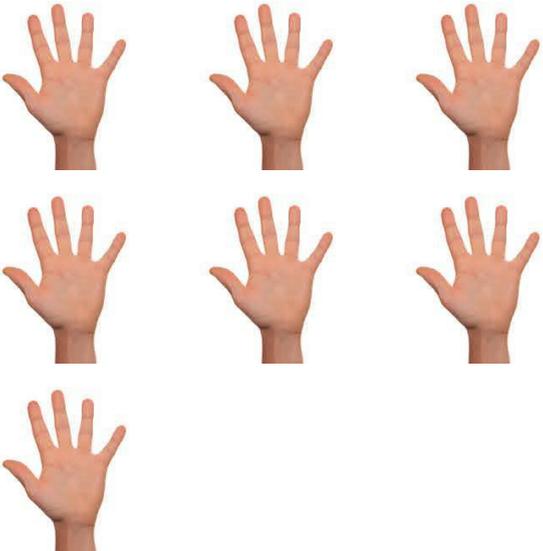
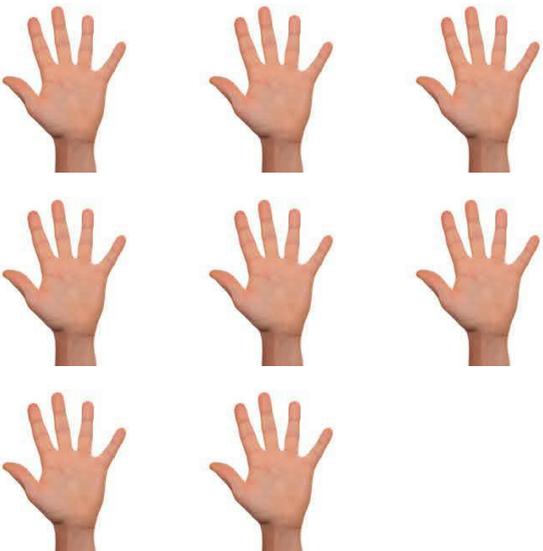
	<p>4X9</p>
	<p>4X10</p>

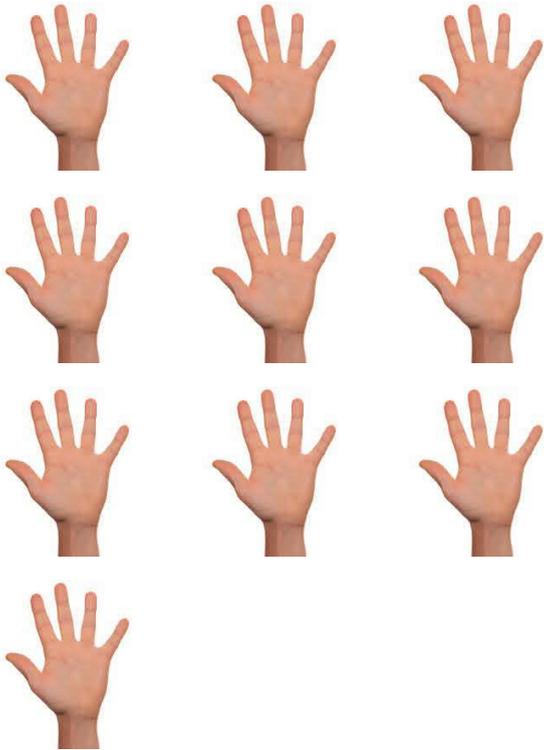
TABLA DEL 5

	<p>5X1</p>
	<p>5X2</p>
	<p>5X3</p>
	<p>5X4</p>

	<p>5X5</p>
	<p>5X6</p>
	<p>5X7</p>
	<p>5X8</p>



5X9



5X10