Actividad n°2

Juego: Números vecinos que suman 10

* Con la siguiente actividad se espera que los alumnos puedan identificar y memorizar composiciones de números que dan 10.
* Este juego se puede realizar en la misma copiar y luego pegarla en el cuaderno de clases.
* Se puede realizar en dos etapas: un día el juego y otro día las actividades.

Necesitan

* 2 lápices de distintos colores (cada uno elige un color).
* Tableros con números (por partida se utiliza un tablero para los dos jugadores).

Cómo jugar

* En este juego, dos números son “vecinos” cuando sus casilleros comparten un lado: para arriba, para abajo o para el costado. Hay que buscar 2 o 3 números vecinos que sumen 10 todas las veces que se pueda.
* Por turnos, cada jugador busca dos o tres números vecinos que sumen 10 y pinta esos casilleros con su color. Luego le toca a su compañero de juego. Esto se repite hasta que no se puedan armar más dieces en el tablero.
* No se puede volver a usar un número que ya está pintado.
* Gana el jugador que arma más dieces.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | 6 | 2 | 3 | 8 | 1 |
| 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 9 |
| 4 | 1 | 5 | 3 | 4 | 1 |
| 2 | 8 | 6 | 1 | 3 | 7 |
| 9 | 1 | 5 | 4 | 8 | 6 |
| 7 | 2 | 7 | 1 | 1 | 3 |

¿Quién ganó?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 9 | 2 | 6 | 1 | 8 | 2 |
| 0 | 3 | 5 | 4 | 3 | 7 |
| 1 | 2 | 8 | 4 | 6 | 1 |
| 1 | 7 | 3 | 0 | 5 | 3 |
| 8 | 5 | 5 | 9 | 2 | 8 |
| 3 | 6 | 2 | 2 | 1 | 9 |

¿Quién ganó?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* Las siguientes actividades son para copiar en el cuaderno de clases

1

Completá los casilleros vacíos para sumar 10.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |

2

Rodeá los cálculos que dan más de 10.

9 + 2 3 + 3 +3 5 + 5 + 1

7 + 5 4 + 5 8 + 4

3

Para resolver estas sumas, ¿te ayuda armar dieces? Marcá con color los que te ayudan.

Luego resolver

Ejemplo: 6 + 5 + 4 + 3 = 18

* 3 + 4 + 7 + 2 =
* 8 + 4 + 2 + 5 =
* 1 + 9 + 3 + 6 =
* 5 + 7 + 5 + 3 =