

Instrucciones:

- Compañero A:
 - Escoge una longitud objetivo en pulgadas (hasta 10) o en centímetros (hasta 30).
 - Empieza a dibujar una recta. Usa una regla sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
 - Di “¡Alto!” cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
 - Los dos compañeros miden la recta y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
 - Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el jugador que tenga el menor puntaje total.

| ronda | Compañero A | | | Compañero B | | |
|-------|-------------------|---------------|--------|-------------------|---------------|--------|
| | longitud objetivo | longitud real | puntos | longitud objetivo | longitud real | puntos |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

Instrucciones:

- Compañero A:
 - Escoge una longitud objetivo en cuartos de pulgada (hasta 10).
 - Empieza a dibujar una recta con una regla con o sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
 - Di "¡Alto!" cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
 - Los dos compañeros miden la recta, la aproximan al cuarto de pulgada más cercano y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
 - Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el compañero que tenga el puntaje total más bajo.

| ronda | Compañero A | | Compañero B | | | |
|-------|-------------------|---------------|-------------|-------------------|---------------|--------|
| | longitud objetivo | longitud real | puntos | longitud objetivo | longitud real | puntos |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

Instrucciones:

- Compañero A:
 - Escoge una longitud objetivo en octavos de pulgada (hasta 10).
 - Empieza a dibujar una recta. Usa una regla sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
 - Di "¡Alto!" cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
 - Los dos compañeros miden la recta al octavo de pulgada más cercano y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
 - Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el jugador que tenga el menor puntaje total.

| ronda | Compañero A | | Compañero B | | | |
|-------|-------------------|---------------|-------------|-------------------|---------------|--------|
| | longitud objetivo | longitud real | puntos | longitud objetivo | longitud real | puntos |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

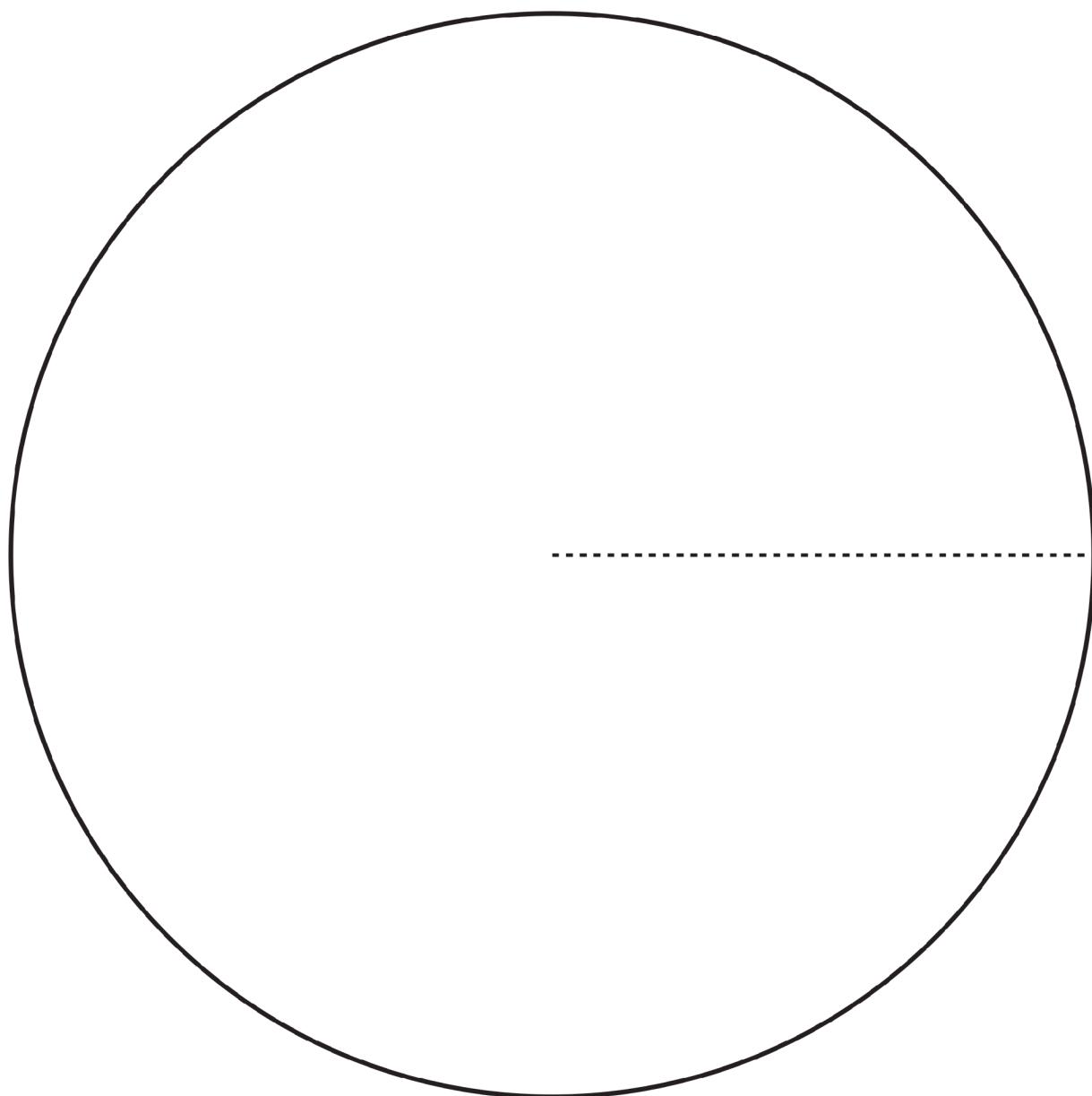
Instrucciones:

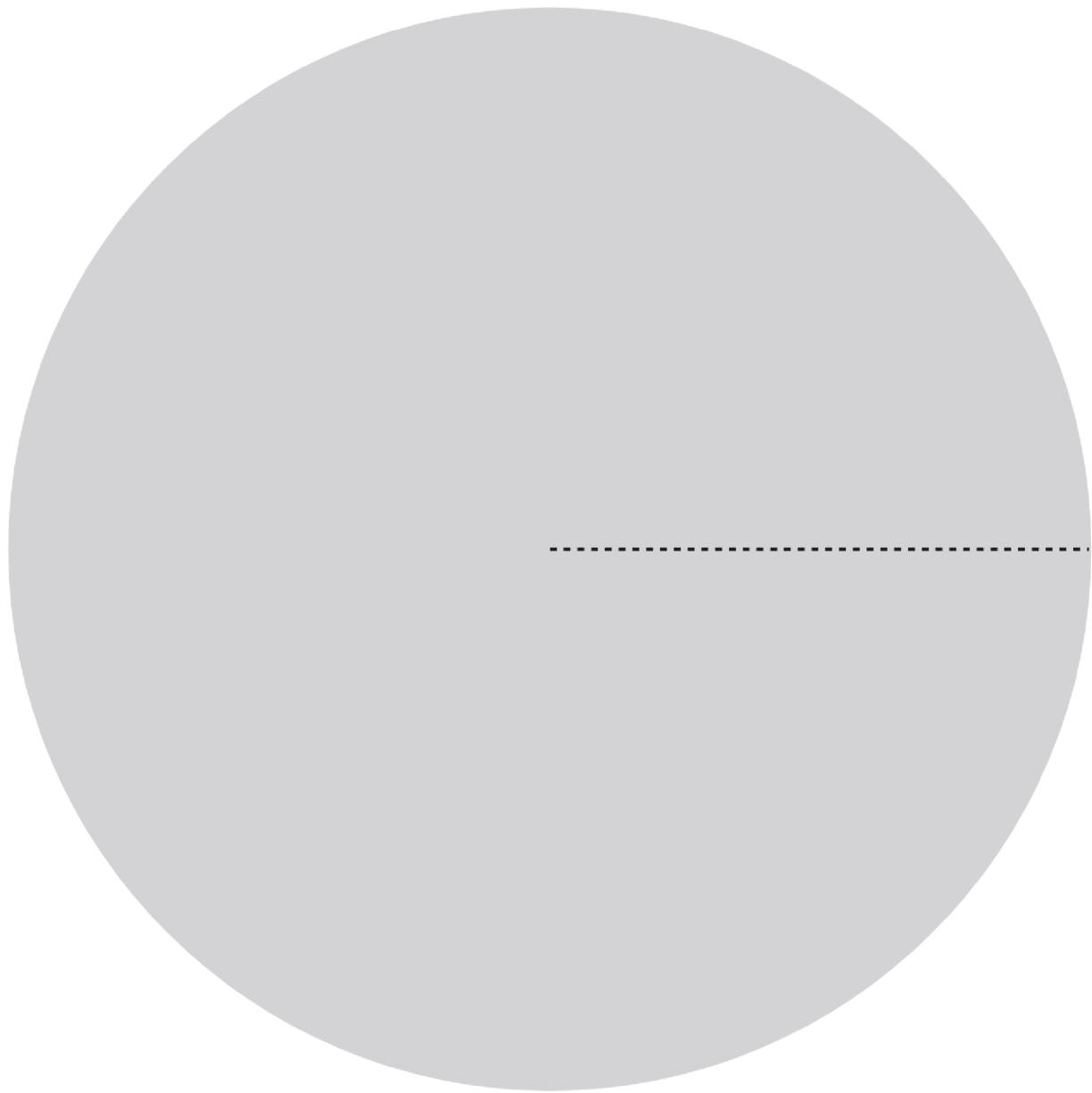
- Arma la plantilla del círculo siguiendo las instrucciones.
- Compañero A:
 - Escoge una medida objetivo del ángulo.
 - Empieza a crear un ángulo girando el círculo de arriba.
- Compañero B:
 - Di "¡Alto!" cuando creas que la medida del ángulo es igual a la medida objetivo.
 - Los dos compañeros miden el ángulo y encuentran la diferencia entre su medida real y la medida objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
 - Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el compañero que tenga el menor puntaje total.

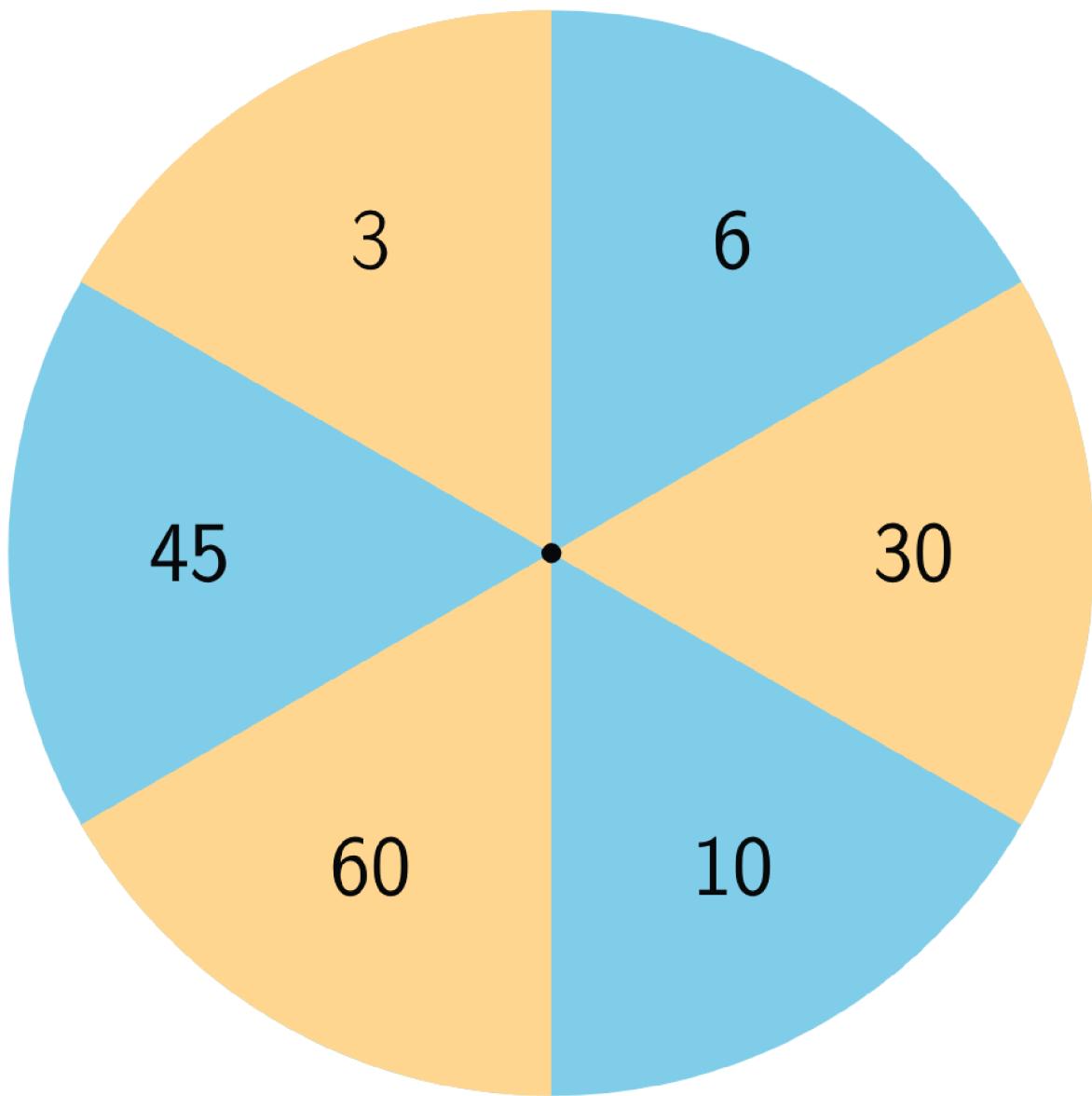
| ronda | Compañero A | | Compañero B | | | |
|-------|-----------------|---------------|-------------|-----------------|---------------|--------|
| | grados objetivo | grados reales | puntos | grados objetivo | grados reales | puntos |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |

Para hacer la plantilla de un círculo:

- Recorta cada círculo y haz un corte a lo largo del segmento punteado (se crean dos pestañas).
- Pon los círculos uno encima del otro con los cortes alineados.
- Gira el círculo de arriba en sentido contrario a las manecillas del reloj de modo que las pestañas de los dos círculos encajen.

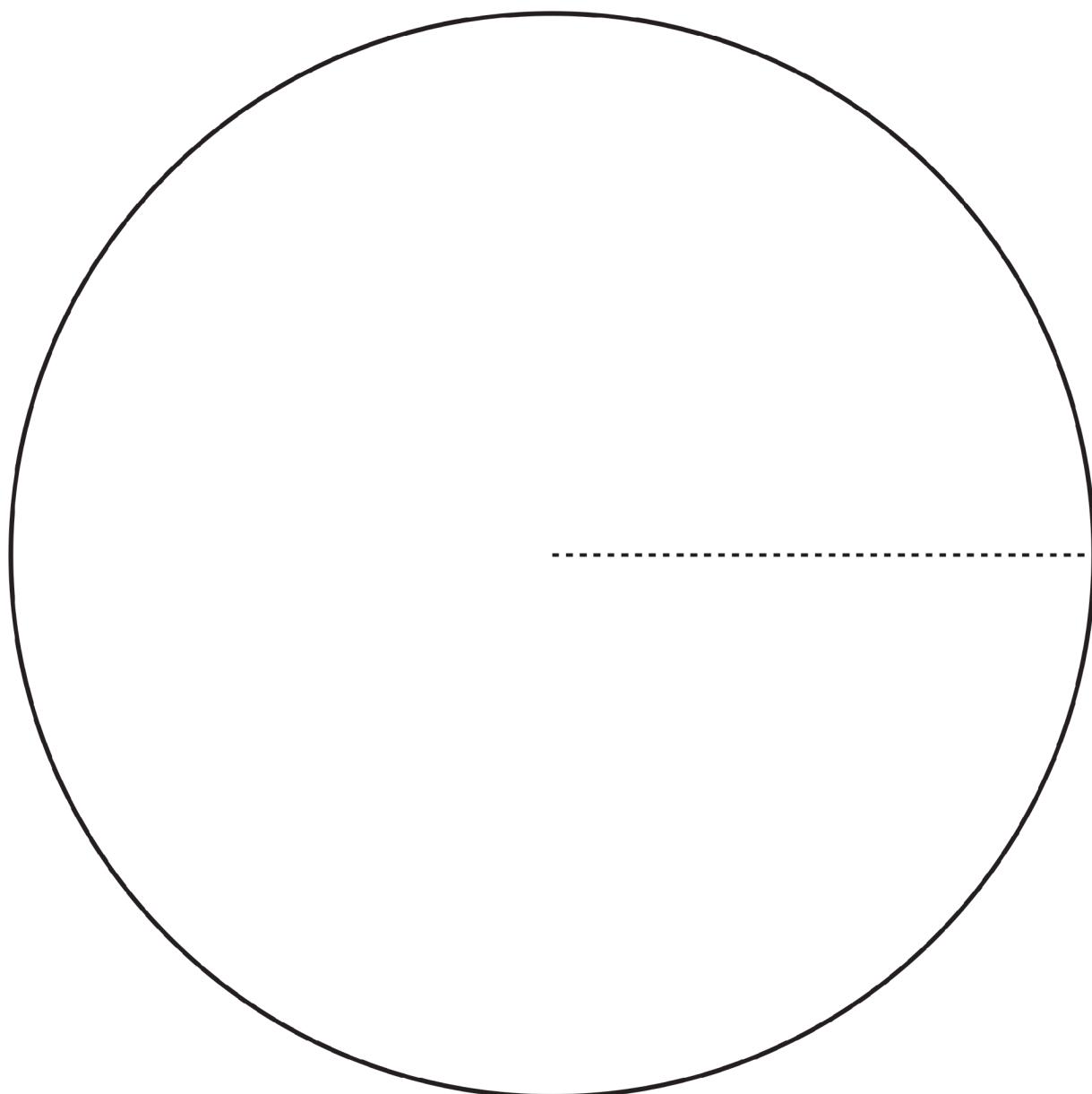


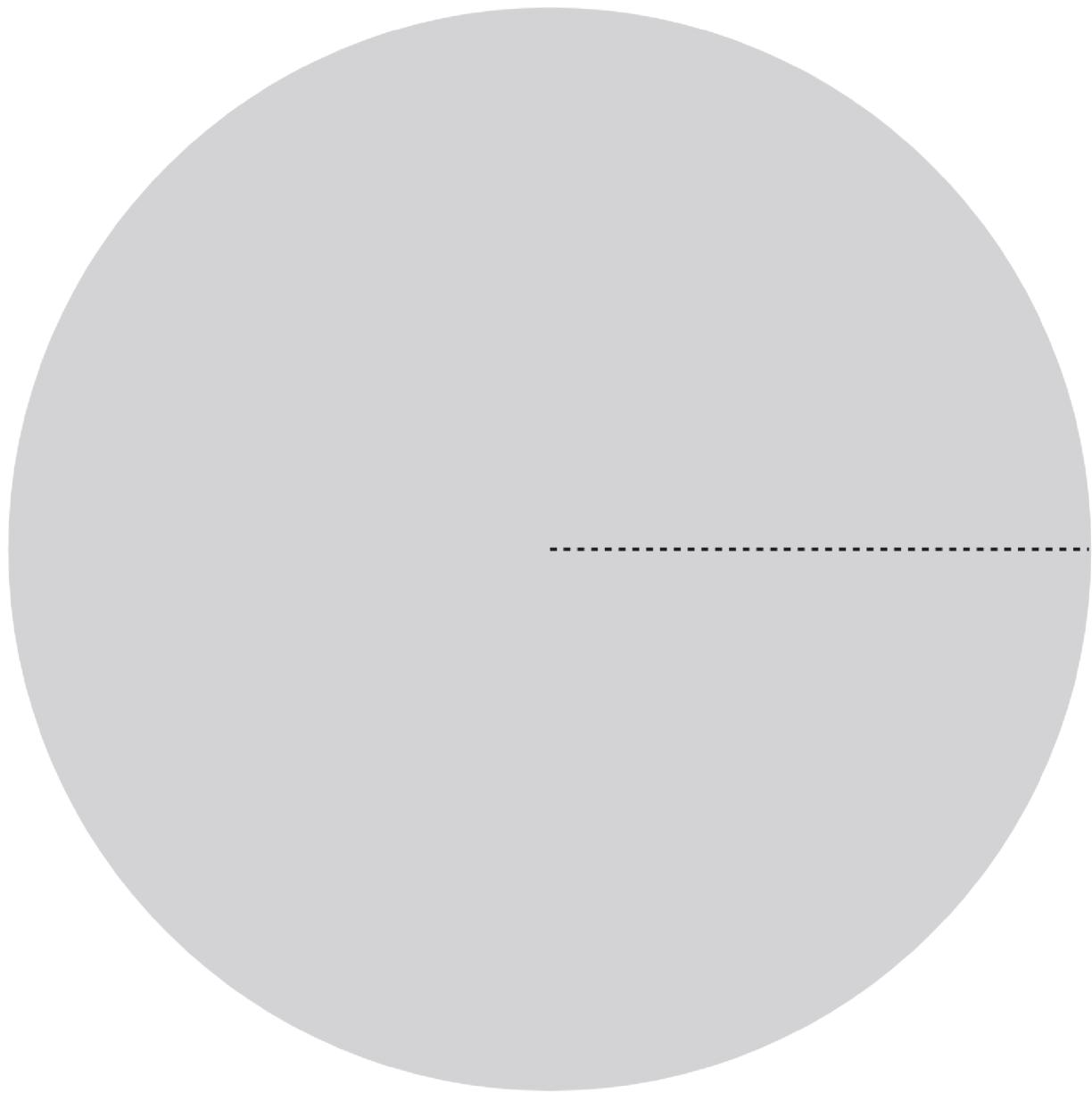




Para hacer la plantilla de un círculo:

- Recorta cada círculo y haz un corte a lo largo del segmento punteado (se crean dos pestañas).
- Pon los círculos uno encima del otro con los cortes alineados.
- Gira el círculo de arriba en sentido contrario a las manecillas del reloj de modo que las pestañas de los dos círculos encajen.





Instrucciones:

- Arma la plantilla del círculo siguiendo las instrucciones.
- Compañero A:
 - Gira la ruleta. El número en que pare va a ser el denominador de tu fracción.
 - Escoge una fracción que sea menor que 1 y que tenga ese denominador. La medida objetivo del ángulo es esa fracción de 180 grados.
 - Empieza a crear el ángulo girando el círculo de arriba.
- Compañero B:
 - Di "¡Alto!" cuando creas que la medida del ángulo es esa fracción de 180 grados.
 - Los dos compañeros miden el ángulo y calculan la diferencia entre el número de grados objetivo y el número de grados real. Este es el puntaje del compañero B en esa ronda.
 - Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el jugador que tenga el menor puntaje total.

| ronda | Compañero A | | | Compañero B | | |
|-------|-------------------|-----------------------------|-------------|-------------|-------------------|-----------------------------|
| | fracción objetivo | fracción objetivo en grados | medida real | puntos | fracción objetivo | fracción objetivo en grados |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |