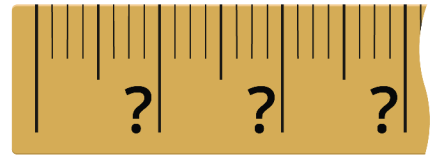


Instrucciones:

- Escoge un objeto.
- Escoge una unidad para medir la longitud (pulgadas, pies o centímetros).
- Estima cuántas unidades de largo mide tu objeto.
- Mide y anota la medida real.



| objeto | unidad | estimación | medida real |
|------------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| <i>ejemplo: crayón</i> | <i>pulgadas</i> | <i>5 pulgadas</i> | <i>3 pulgadas</i> |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

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 | | | | | | |