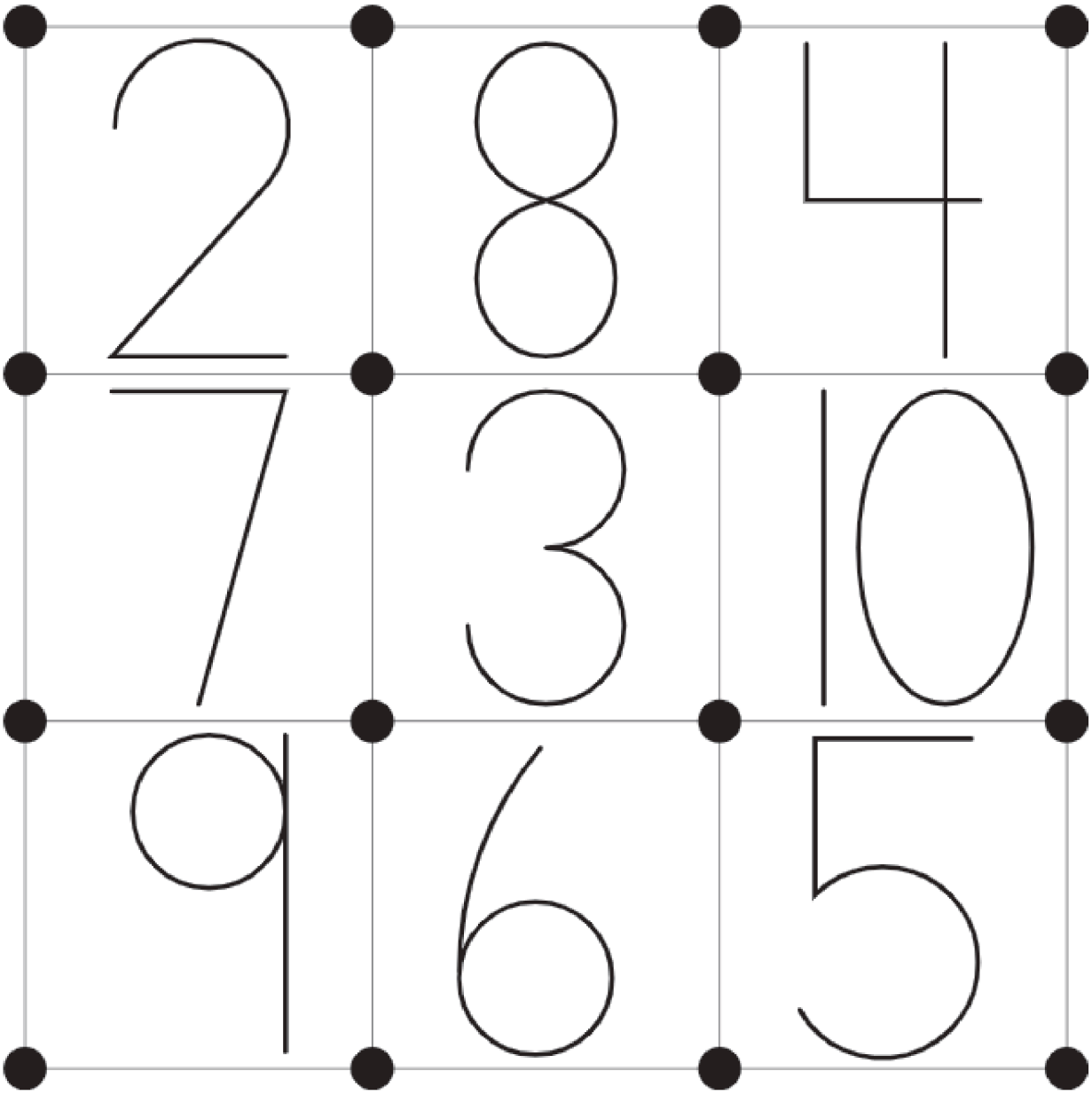
Instrucciones:

- Cuando sea tu turno:
  - Lanza 2 dados numéricos. Encuentra la suma.
  - Escoge un cuadrado del tablero que muestre ese número. Dibuja 1 línea que una 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, lanza de nuevo.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, colorea ese cuadrado.
- Juega por turnos. Gana el jugador que primero coloree 3 cuadrados.



1	2
3	4
5	6

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

7	8
9	1
2	3

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

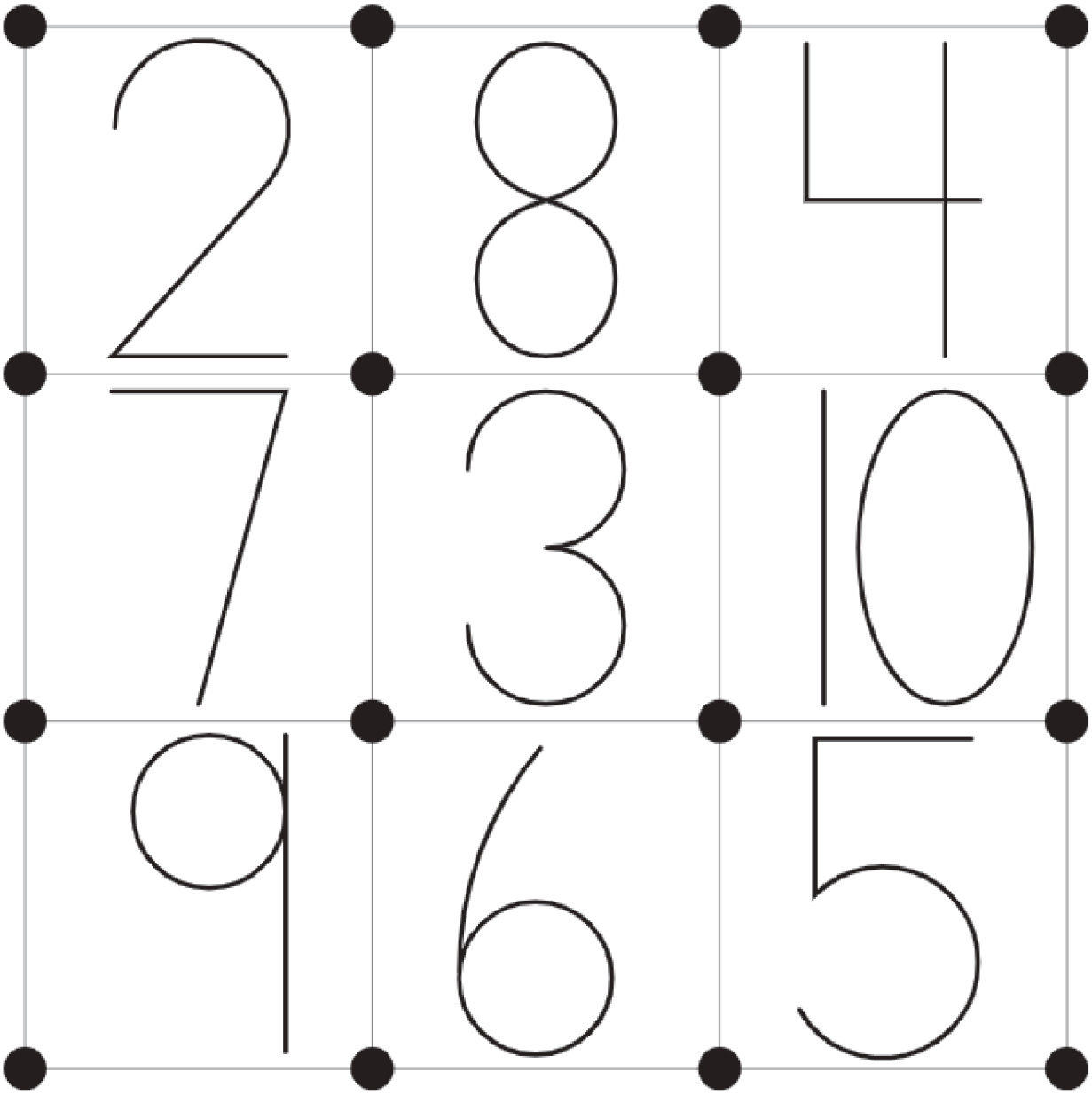
4	5
6	7
8	9

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

0	0
10	10

Instrucciones:

- Cuando sea tu turno:
  - Escoge 2 tarjetas de números. Encuentra la diferencia.
  - Escoge un cuadrado del tablero que muestre ese número. Dibuja 1 línea que una 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, escoge 2 tarjetas nuevas.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, colorea ese cuadrado.
- Juega por turnos. Gana el jugador que primero coloree 3 cuadrados.



1	2
3	4
5	6

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

7	8
9	1
2	3

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

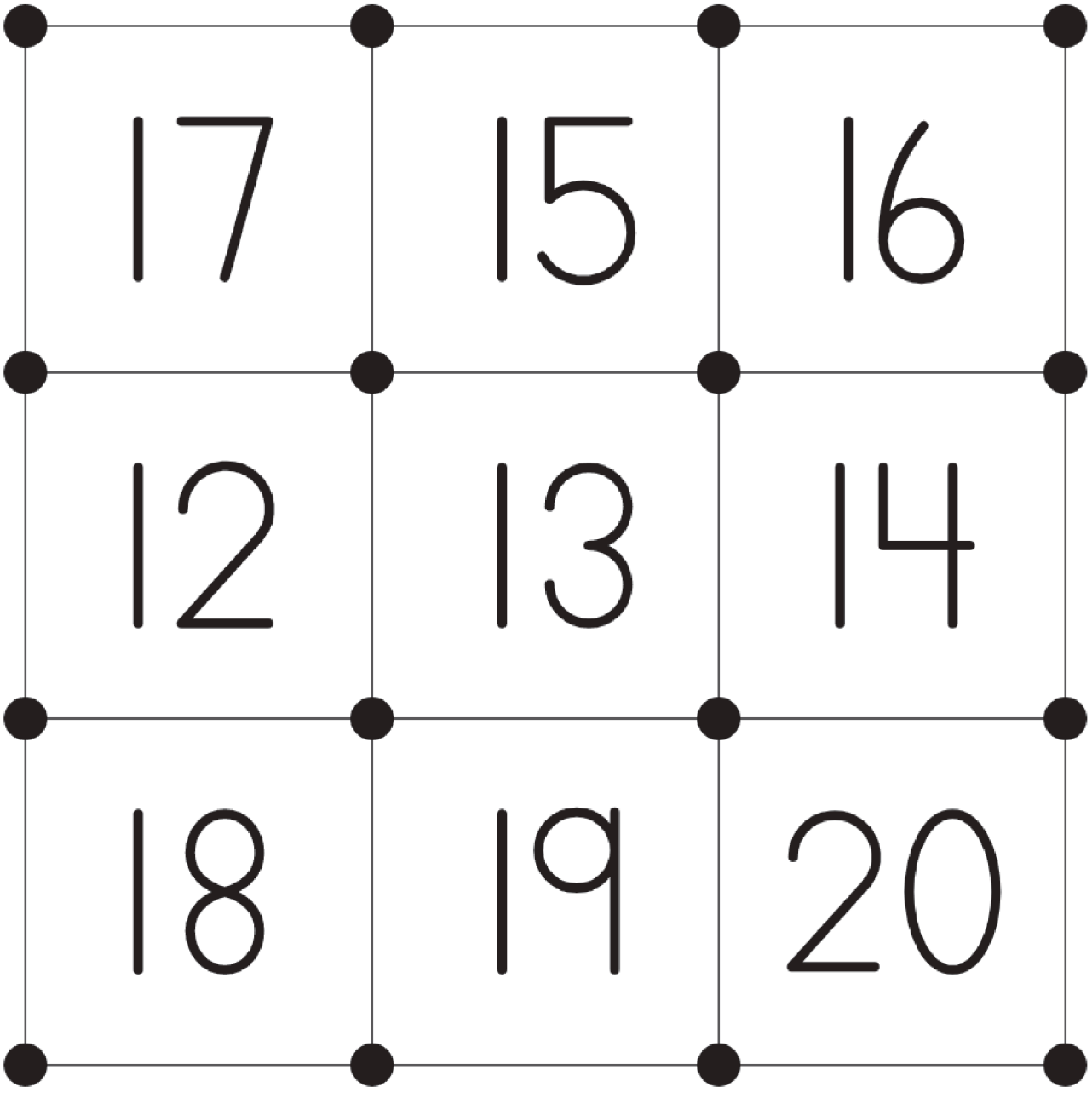
4	5
6	7
8	9

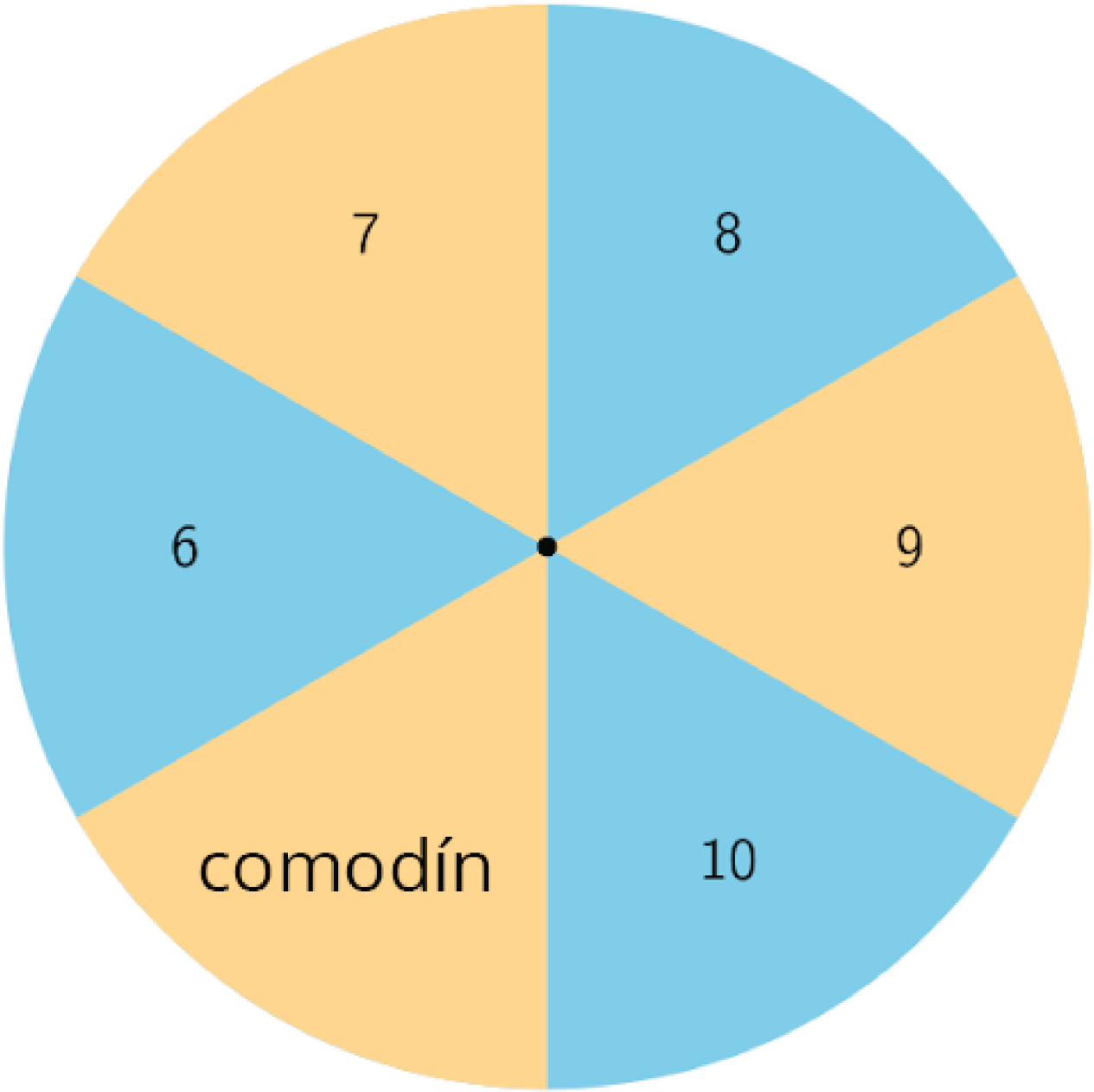
CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

0	0
10	10

Instrucciones:

- Cuando sea tu turno:
  - Gira la ruleta. Toma 1 tarjeta de números. Encuentra la suma.
  - Escoge un cuadrado del tablero que muestre ese número. Dibuja 1 línea que una 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, gira la ruleta de nuevo. Luego, toma otra tarjeta.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, coloreas ese cuadrado.
- Juega por turnos. Gana el jugador que primero coloree 3 cuadrados.




7
8
6
9
comodín
10

1	2
3	4
5	6

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

7	8
9	1
2	3

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

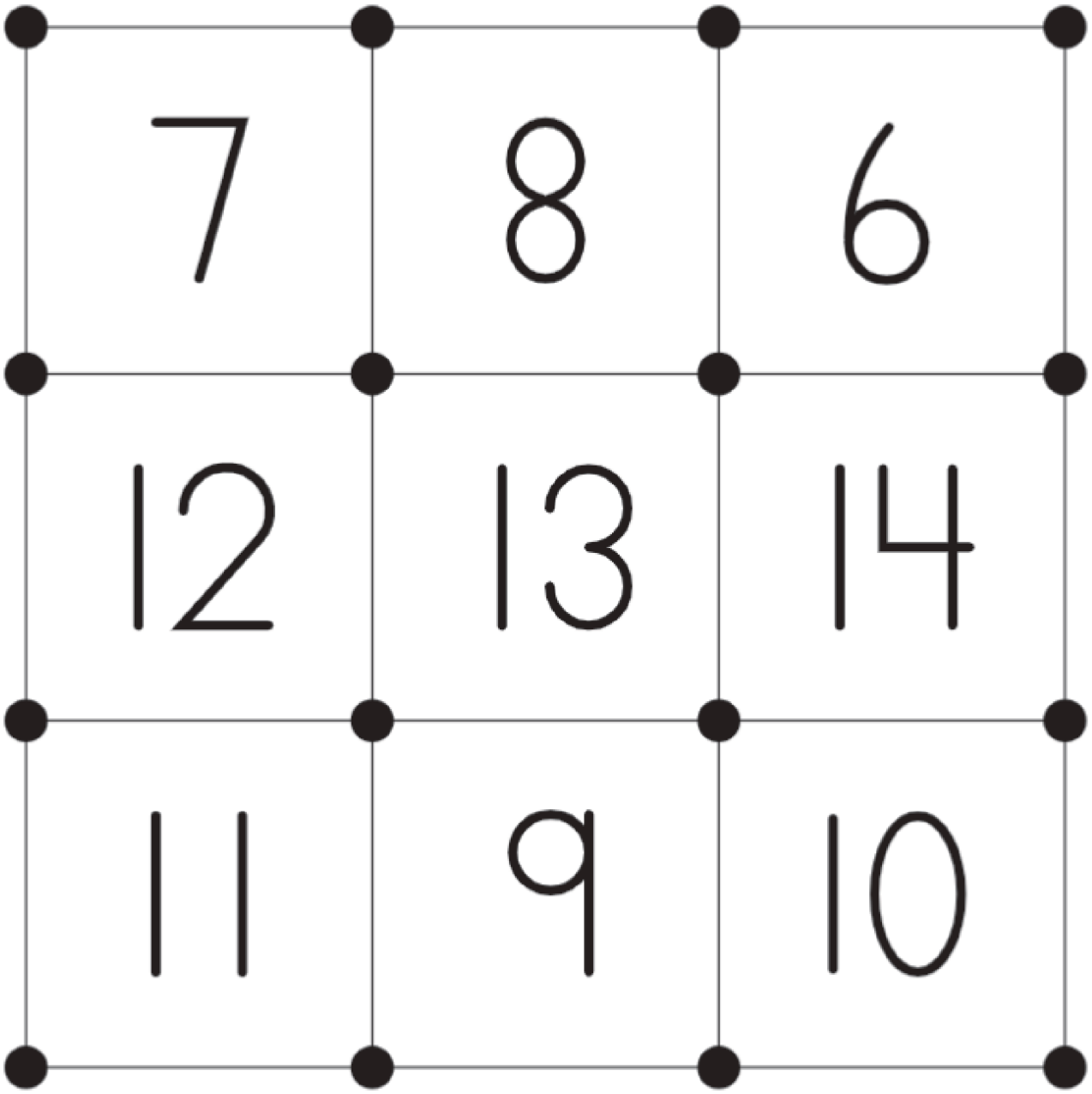
4	5
6	7
8	9

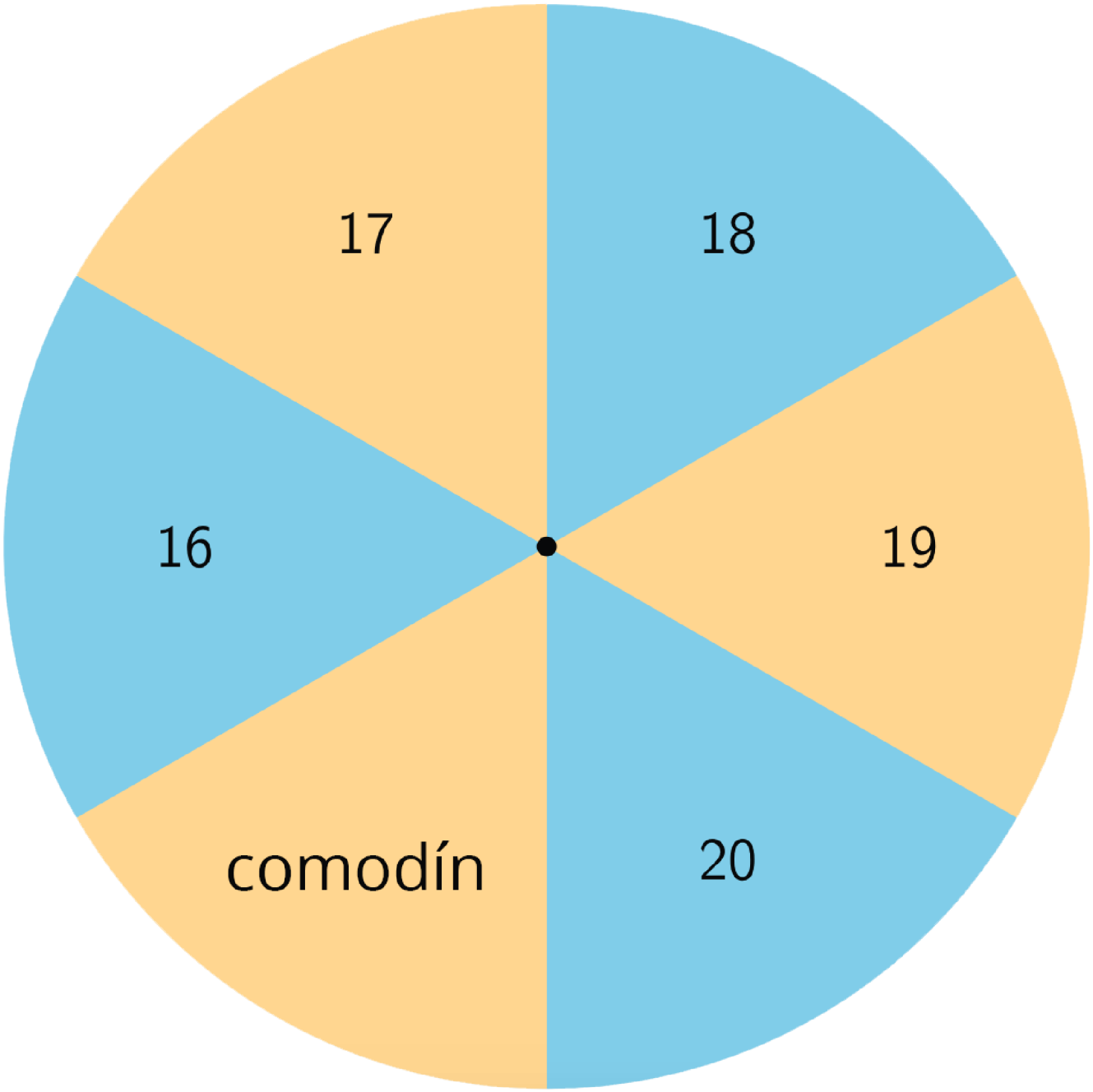
CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

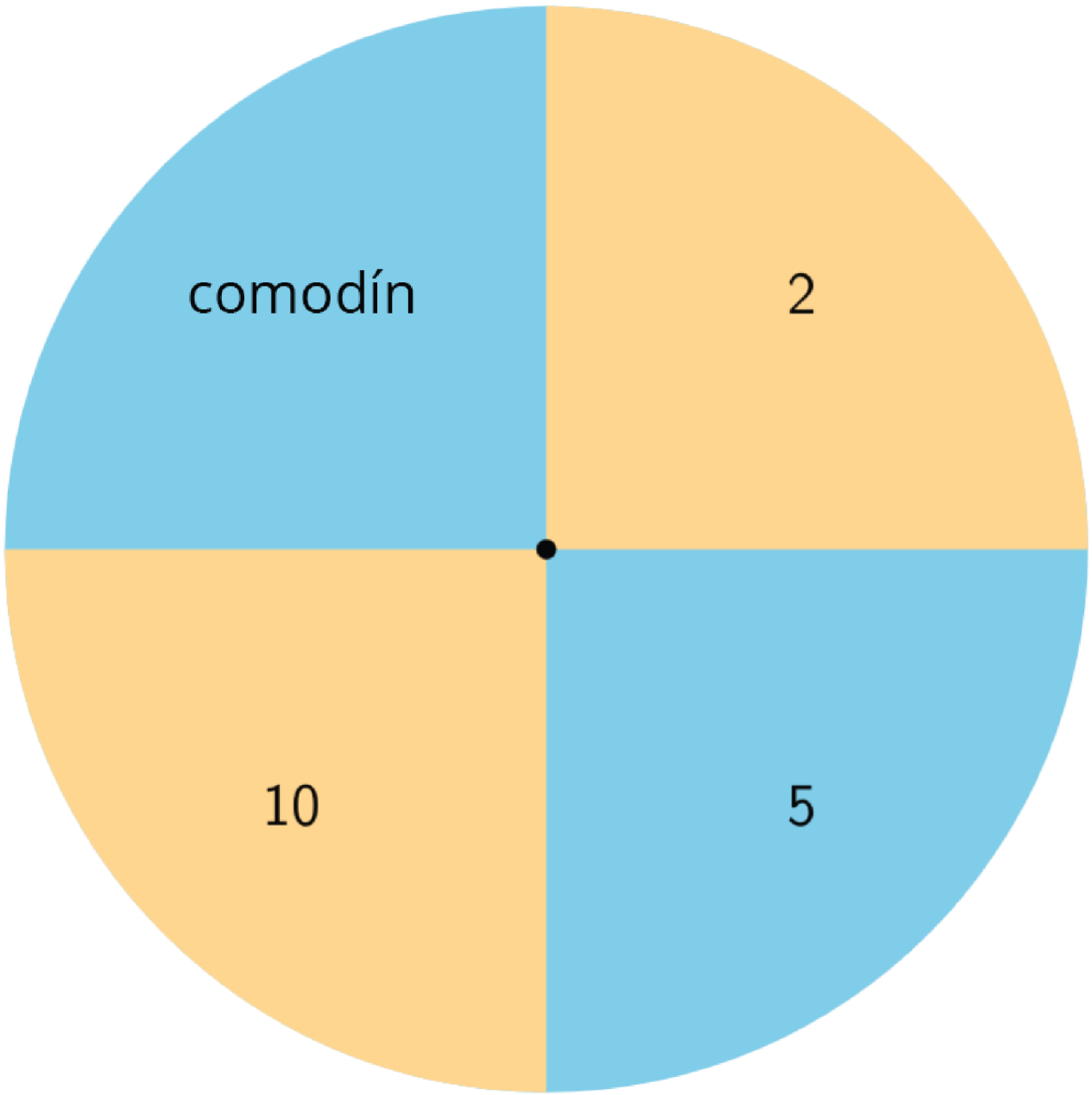
0	0
10	10

Instrucciones:

- Cuando sea tu turno:
  - Gira la ruleta. Toma una tarjeta de números. Réstale el número de la tarjeta al número en el que paró la ruleta.
  - Escoge un cuadrado en el tablero que muestre ese número. Dibuja 1 línea que una 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, gira la ruleta de nuevo. Luego, toma otra tarjeta.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, colorea ese cuadrado.
- Juega por turnos. Gana el jugador que primero coloree 3 cuadrados.

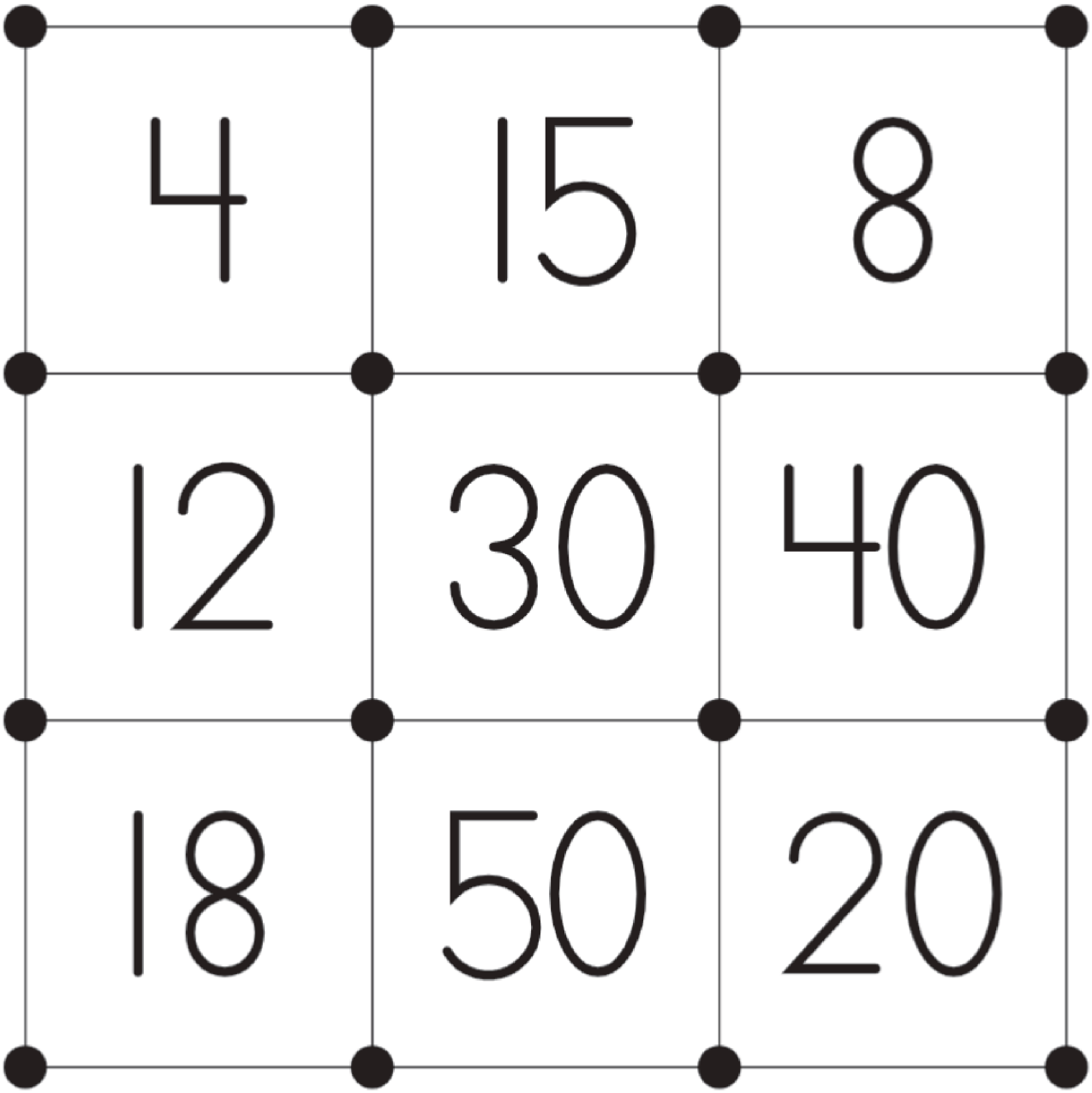



17
18
16
19
comodín
20


comodín
2
10
5

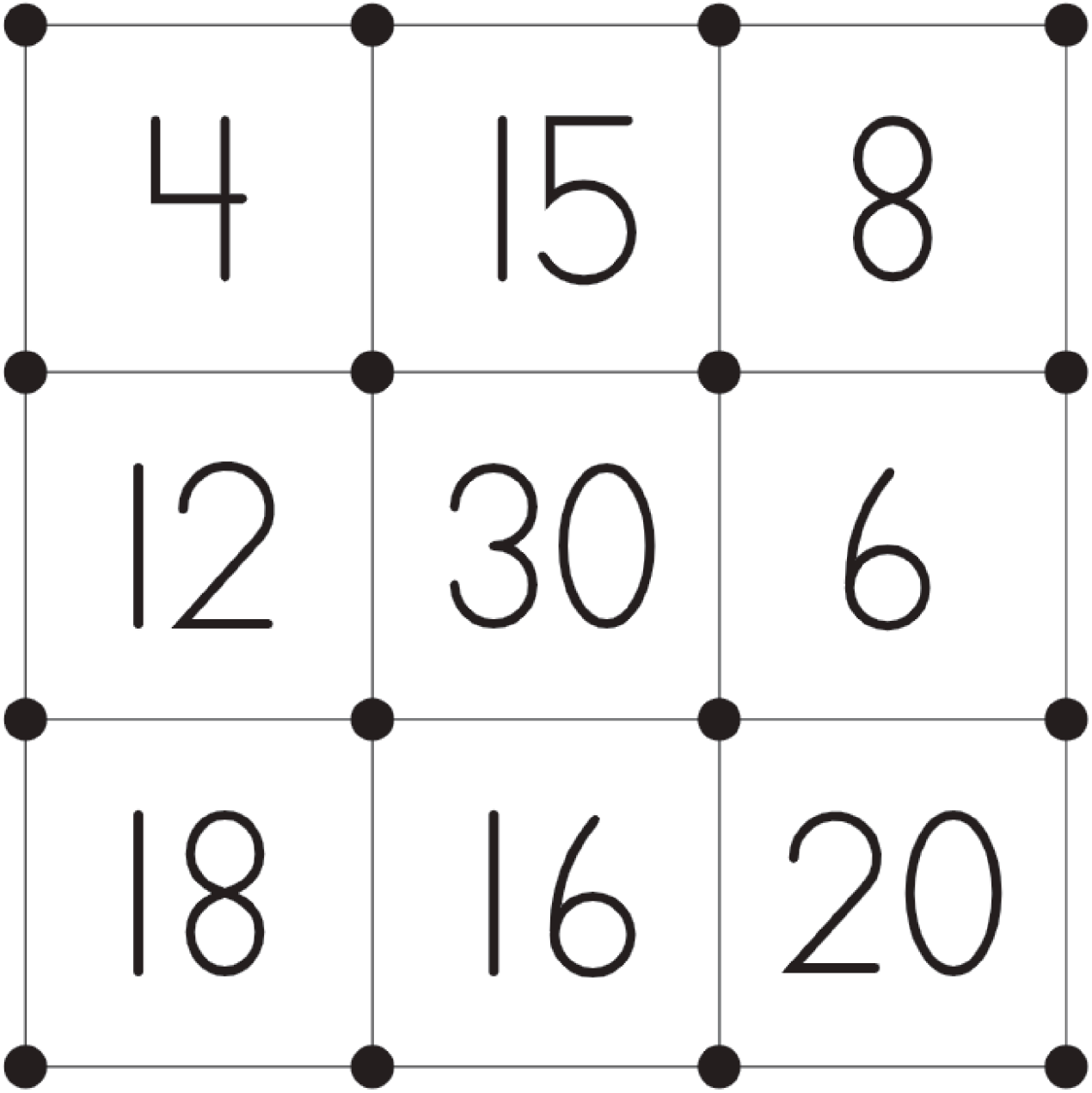
Instrucciones:

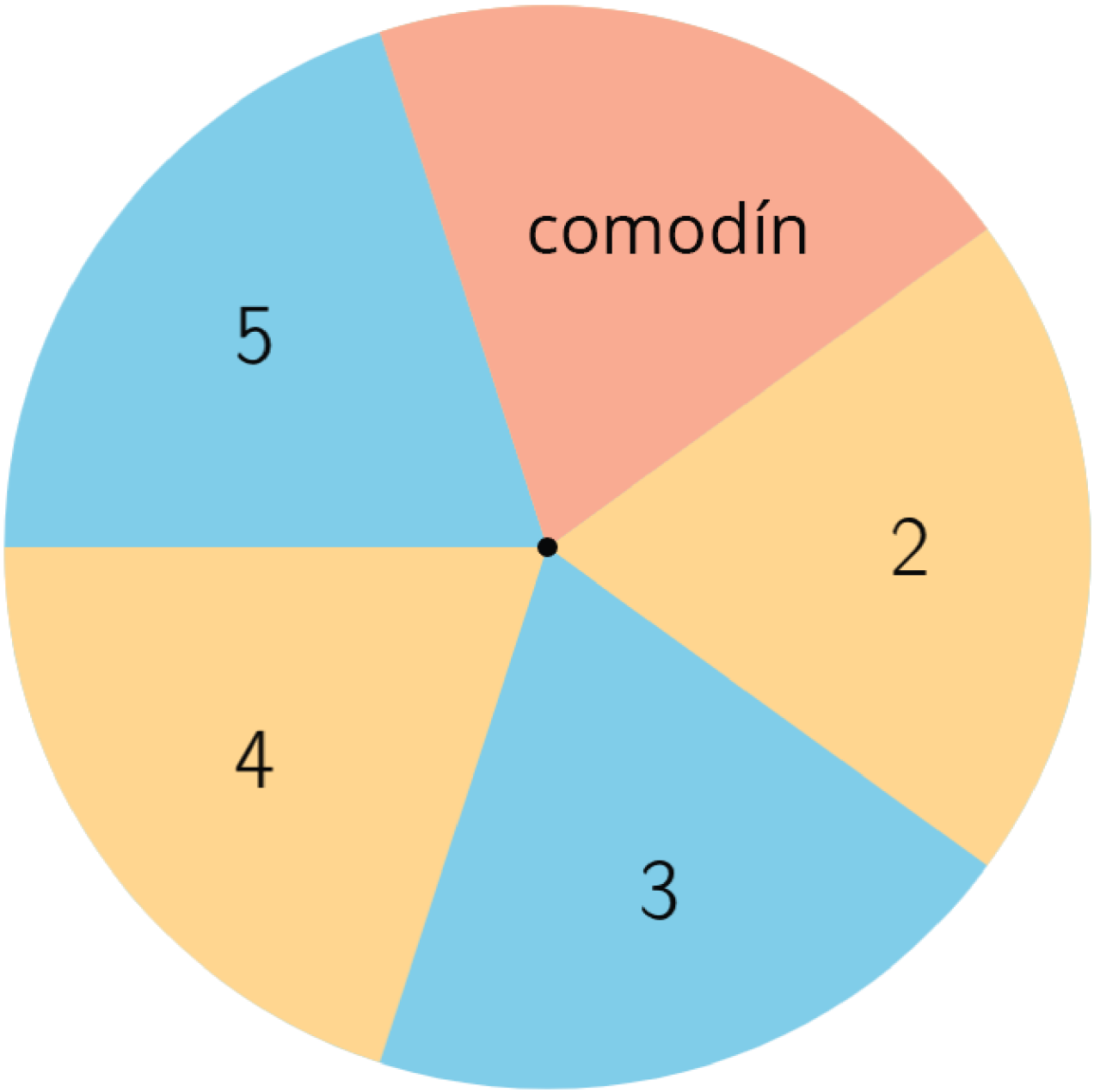
- Cuando sea tu turno:
  - Lanza el dado numérico y haz girar la ruleta. Encuentra el producto.
  - Escoge un cuadrado en el tablero que muestre ese número. Dibuja una línea que conecte 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, lanza el dado y haz girar la ruleta de nuevo.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, colorea esa casilla con tu color.
- Juega por turnos con tu compañero. Gana el primer jugador que coloree 3 casillas.



Instrucciones:

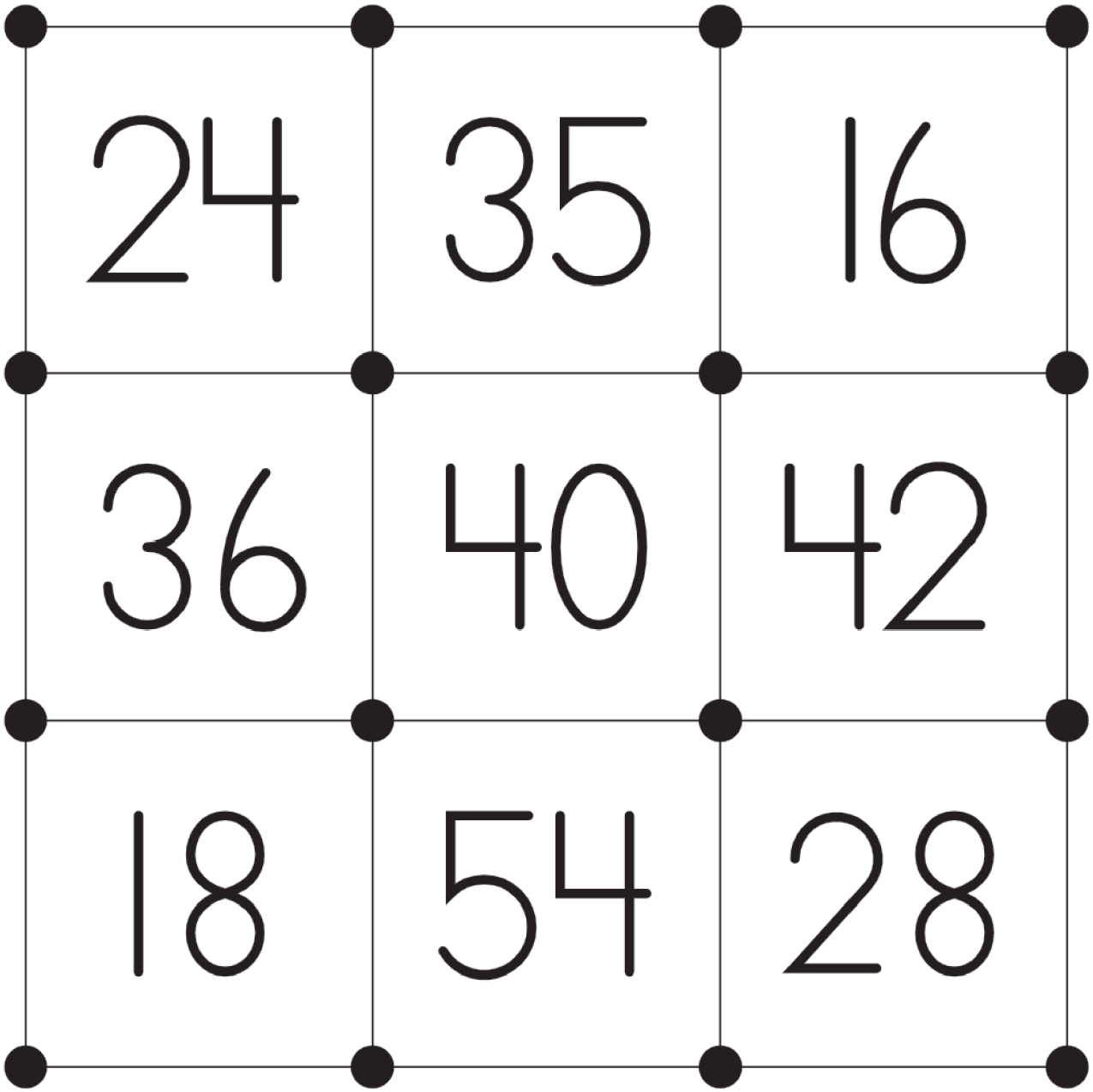
- Cuando sea tu turno:
  - Lanza el dado numérico y haz girar la ruleta. Encuentra el producto.
  - Escoge un cuadrado en el tablero que muestre ese número. Dibuja una línea que conecte 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, lanza el dado y haz girar la ruleta de nuevo.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, colorea esa casilla con tu color.
- Juega por turnos con tu compañero. Gana el primer jugador que coloree 3 casillas.

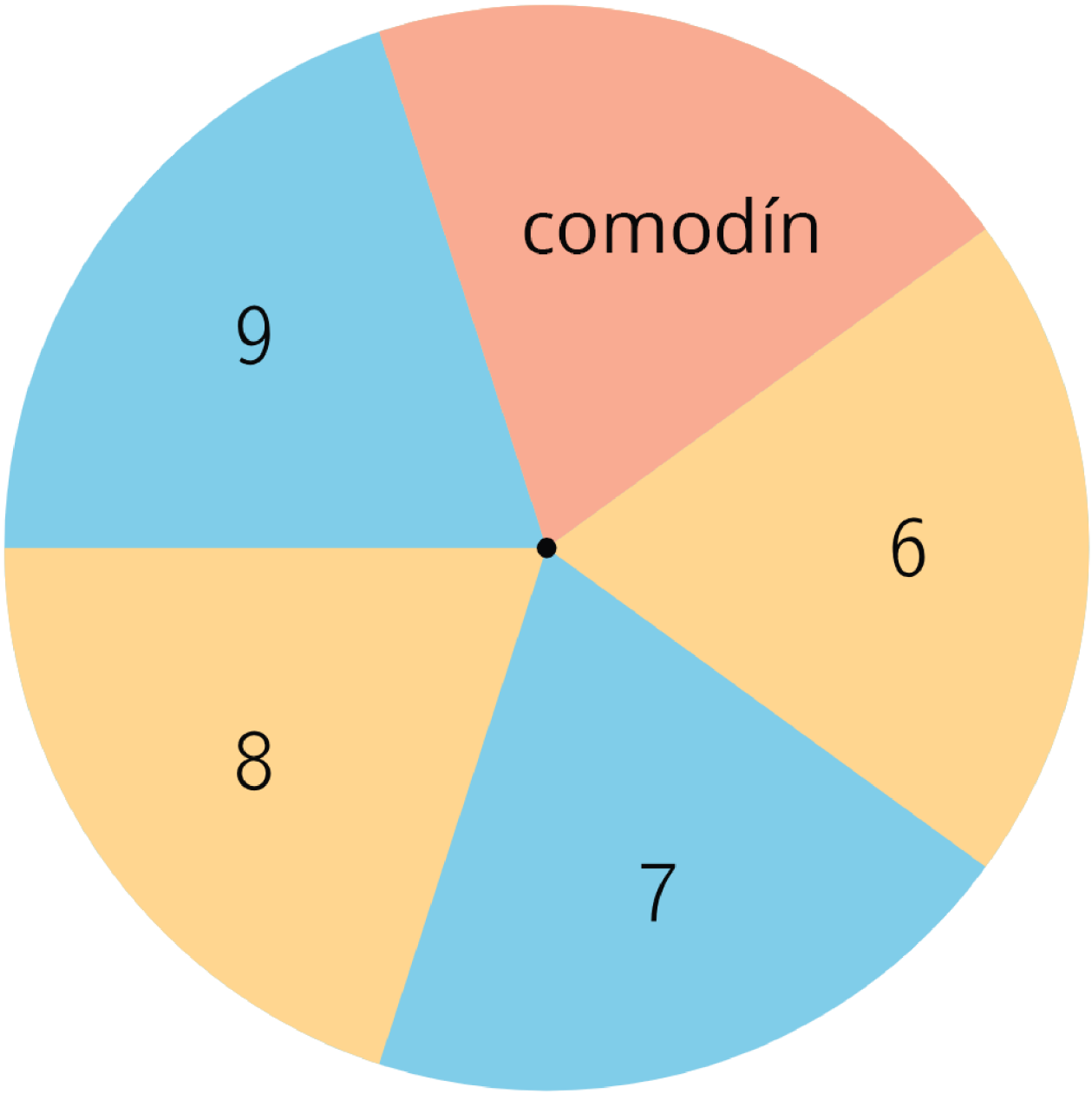



comodín
2
3
4
5

Instrucciones:

- Cuando sea tu turno:
  - Lanza el dado numérico y gira la ruleta. Encuentra el producto.
  - Escoge un cuadrado del tablero que muestre ese número. Dibuja una línea que una 2 de los puntos alrededor del número.
  - Si no puedes dibujar una línea, lanza el dado y gira la ruleta de nuevo.
  - Si dibujas una línea que completa un cuadrado alrededor de un número, colorea ese cuadrado.
- Jueguen por turnos. Gana el jugador que primero coloree 3 cuadrados.




comodín
6
7
8
9