



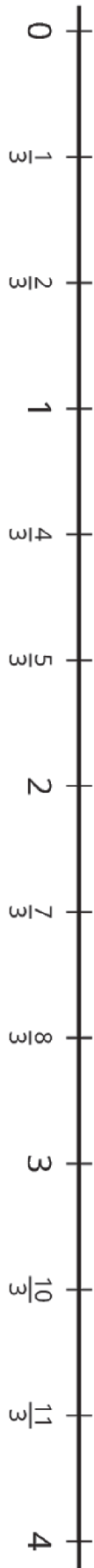
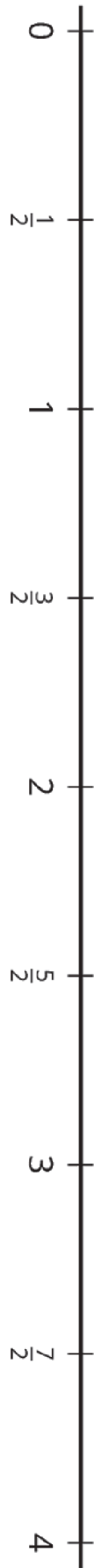


**Instrucciones:**

- En cada recta numérica, pon un cubo pequeño en el 0.
  - Cuando sea tu turno:
    - Gira la ruleta.
    - Cuenta en voz alta mientras mueves una distancia igual al número en que paró la ruleta. Usa las marcas en las rectas numéricas.
    - Puedes usar el número en una recta numérica o puedes repartirlo entre más de una recta numérica.
  - Tomen turnos.
  - Si un cubo cae *exactamente* en la última marca de una recta numérica, el compañero que lo movió se queda con el cubo y pone un nuevo cubo en el 0.
  - Gana el primer jugador que obtenga 5 cubos.
- 

**Instrucciones:**

- En cada recta numérica, pon un cubo pequeño en el 0.
- Cuando sea tu turno:
  - Gira la ruleta.
  - Cuenta en voz alta mientras mueves una distancia igual al número en que paró la ruleta. Usa las marcas en las rectas numéricas.
  - Puedes usar el número en una recta numérica o puedes repartirlo entre más de una recta numérica.
- Tomen turnos.
- Si un cubo cae *exactamente* en la última marca de una recta numérica, el compañero que lo movió se queda con el cubo y pone un nuevo cubo en el 0.
- Gana el primer jugador que obtenga 5 cubos.

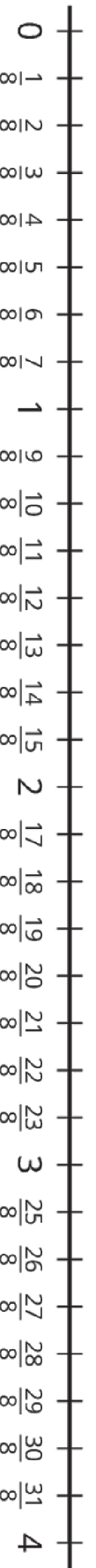
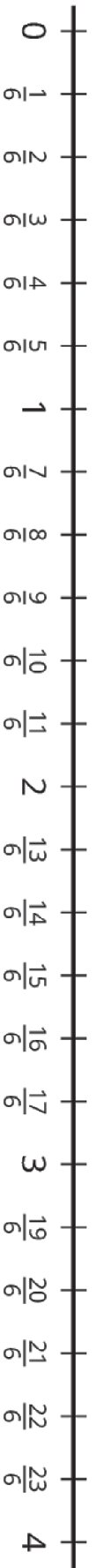
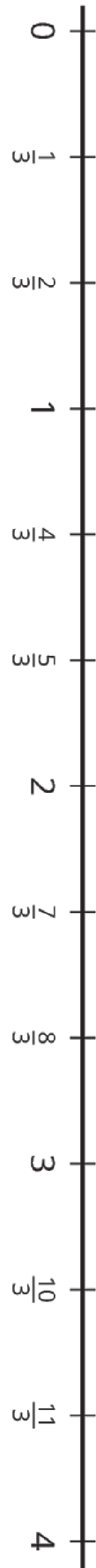
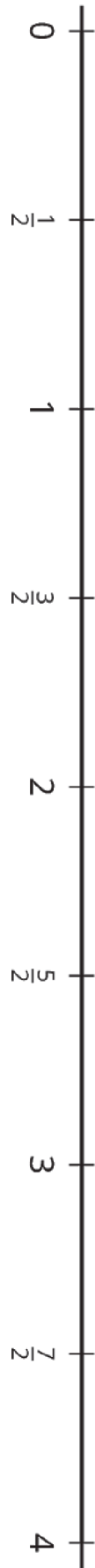


**Instrucciones:**

- En cada recta numérica, coloca un cubo pequeño en el cero.
  - Cuando sea tu turno:
    - Lanza un dado numérico.
    - El número que sacaste es el numerador de tu fracción. Escoge uno de estos números como el denominador de tu fracción: 2, 3 o 4.
    - Mueve un cubo esa distancia en la recta numérica apropiada. Cuenta en voz alta mientras lo haces.
  - Por turnos, lancen el dado y muevan un cubo.
  - Si un cubo cae *exactamente* en la última marca de una recta numérica, el compañero que lo movió se queda con este y pone un nuevo cubo en el 0.
  - Gana el primer jugador que tenga 5 cubos.
- 

**Instrucciones:**

- En cada recta numérica, coloca un cubo pequeño en el cero.
- Cuando sea tu turno:
  - Lanza un dado numérico.
  - El número que sacaste es el numerador de tu fracción. Escoge uno de estos números como el denominador de tu fracción: 2, 3 o 4.
  - Mueve un cubo esa distancia en la recta numérica apropiada. Cuenta en voz alta mientras lo haces.
- Por turnos, lancen el dado y muevan un cubo.
- Si un cubo cae *exactamente* en la última marca de una recta numérica, el compañero que lo movió se queda con este y pone un nuevo cubo en el 0.
- Gana el primer jugador que tenga 5 cubos.



**Instrucciones:**

- En cada recta numérica, coloca un cubo pequeño en el cero.
  - Cuando sea tu turno:
    - Lanza un dado numérico.
    - El número que sacaste es el numerador de tu fracción. Escoge uno de estos números como denominador: 2, 3, 4, 6 u 8.
    - Escoge un cubo en la recta numérica apropiada y muévelo esa distancia. Cuenta en voz alta mientras lo haces.
  - Tomen turnos. En cada turno, lancen el dado y muevan un cubo.
  - Si un cubo cae *exactamente* en la última marca de la recta numérica, el compañero que lo movió se queda con este y pone un nuevo cubo en el 0.
  - Gana el primer jugador que tenga 5 cubos.
- 

**Instrucciones:**

- En cada recta numérica, coloca un cubo pequeño en el cero.
- Cuando sea tu turno:
  - Lanza un dado numérico.
  - El número que sacaste es el numerador de tu fracción. Escoge uno de estos números como denominador: 2, 3, 4, 6 u 8.
  - Escoge un cubo en la recta numérica apropiada y muévelo esa distancia. Cuenta en voz alta mientras lo haces.
- Tomen turnos. En cada turno, lancen el dado y muevan un cubo.
- Si un cubo cae *exactamente* en la última marca de la recta numérica, el compañero que lo movió se queda con este y pone un nuevo cubo en el 0.
- Gana el primer jugador que tenga 5 cubos.