

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.

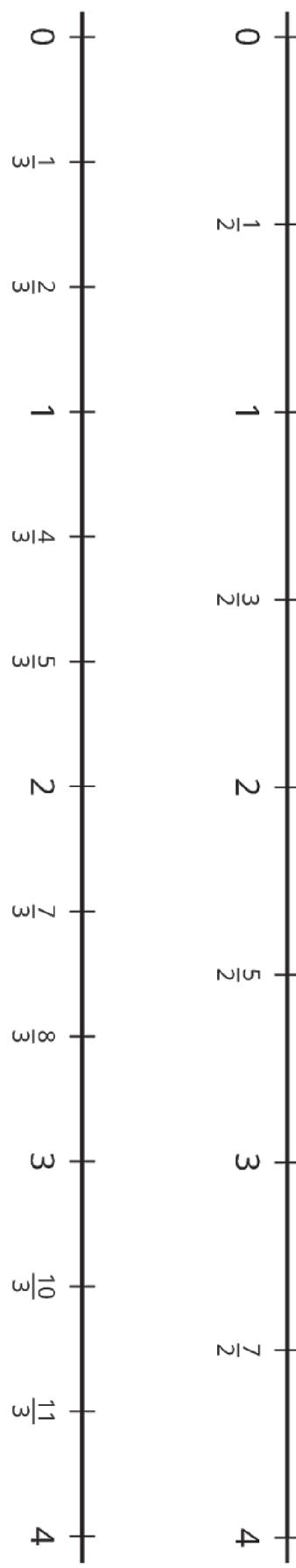
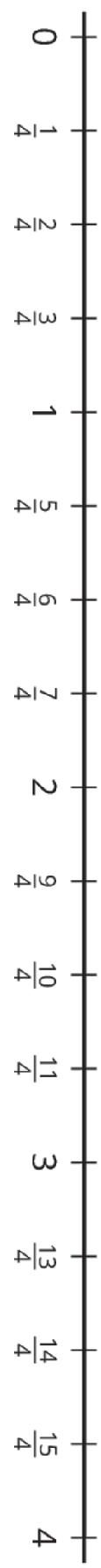
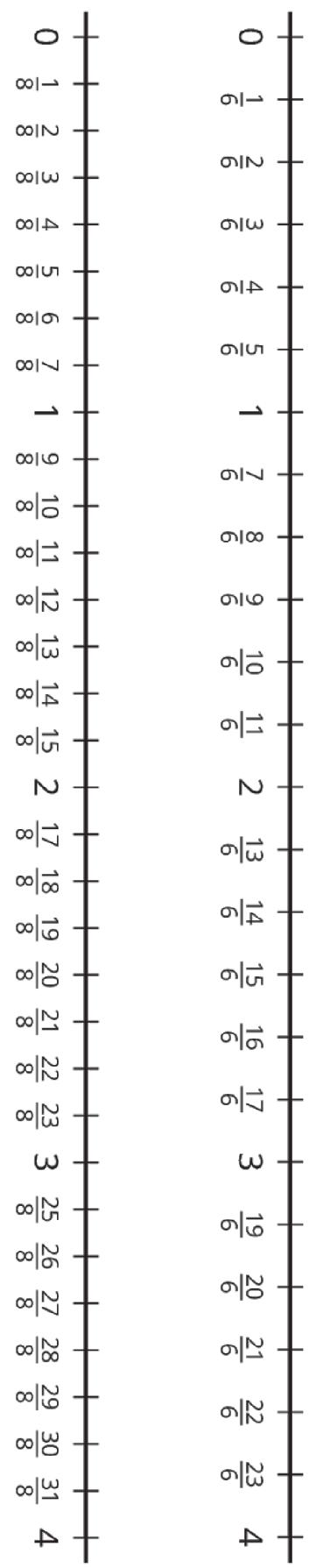


Instrucciones:

- 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.