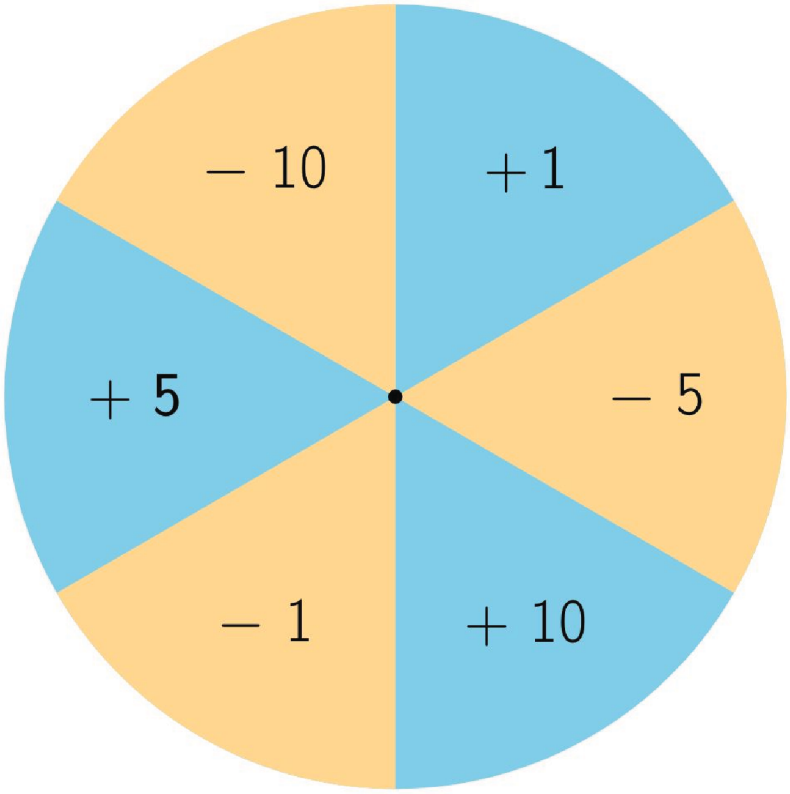
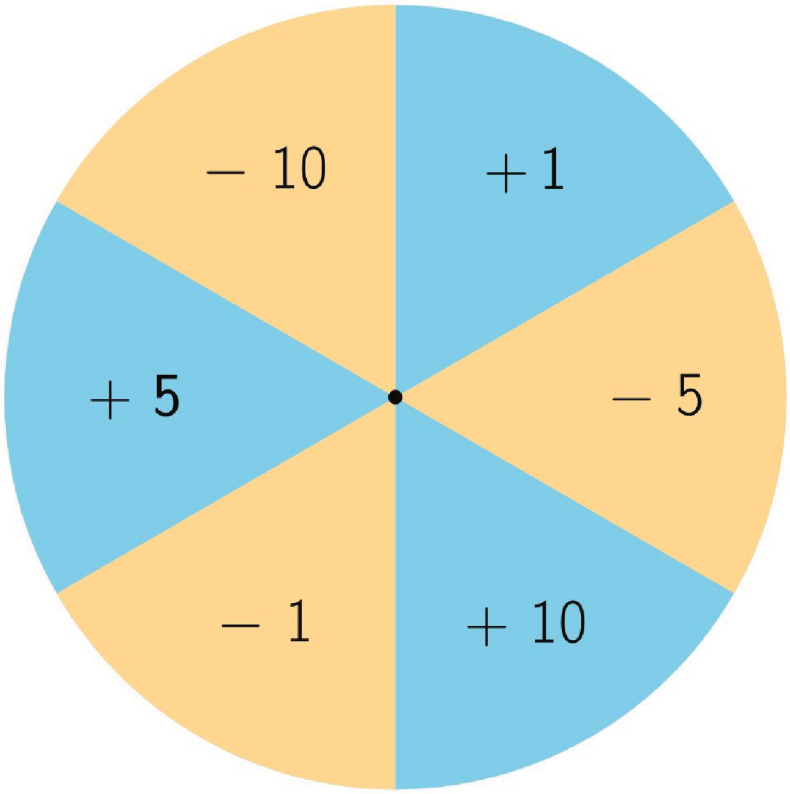
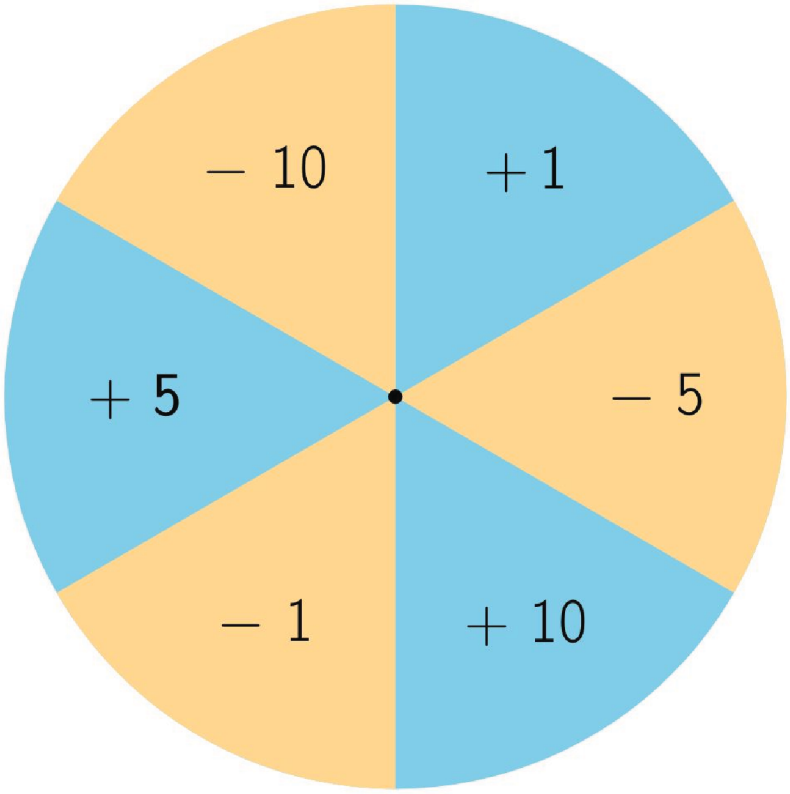
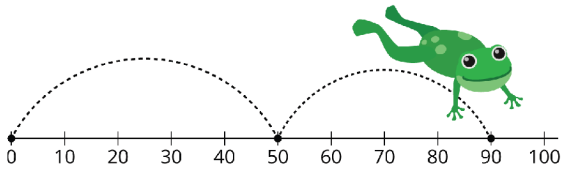

− 10
+ 1
+ 5
− 5
− 1
+ 10

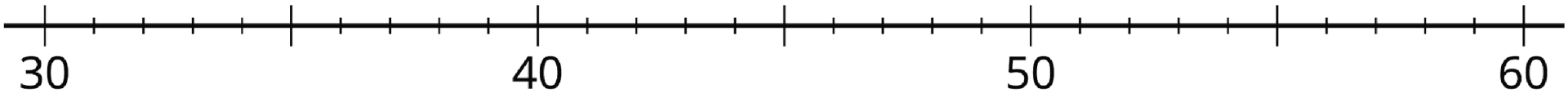

− 10
+ 1
+ 5
− 5
− 1
+ 10


− 10
+ 1
+ 5
− 5
− 1
+ 10

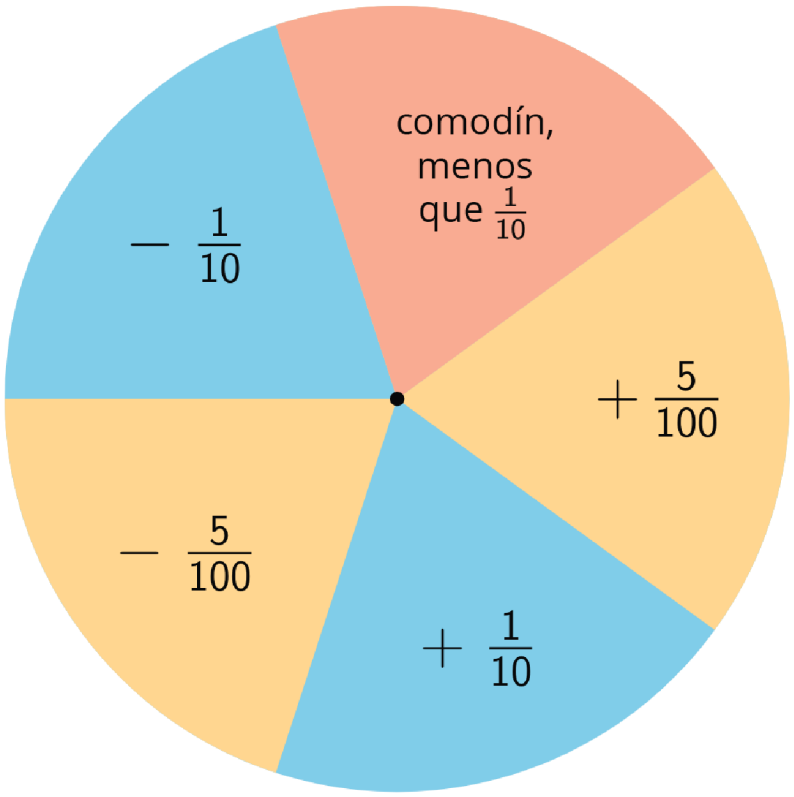
Instrucciones:

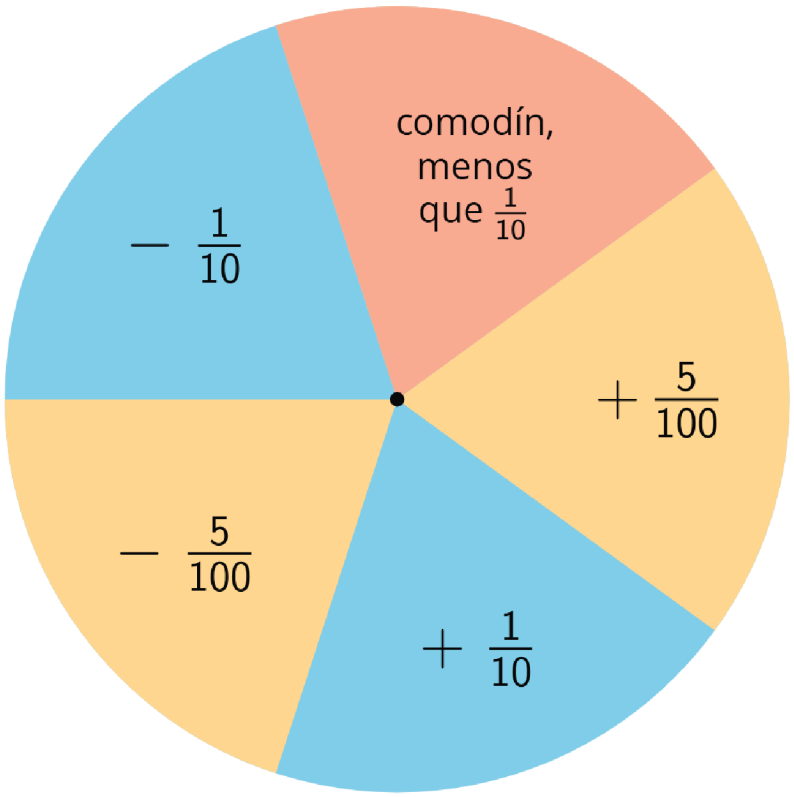


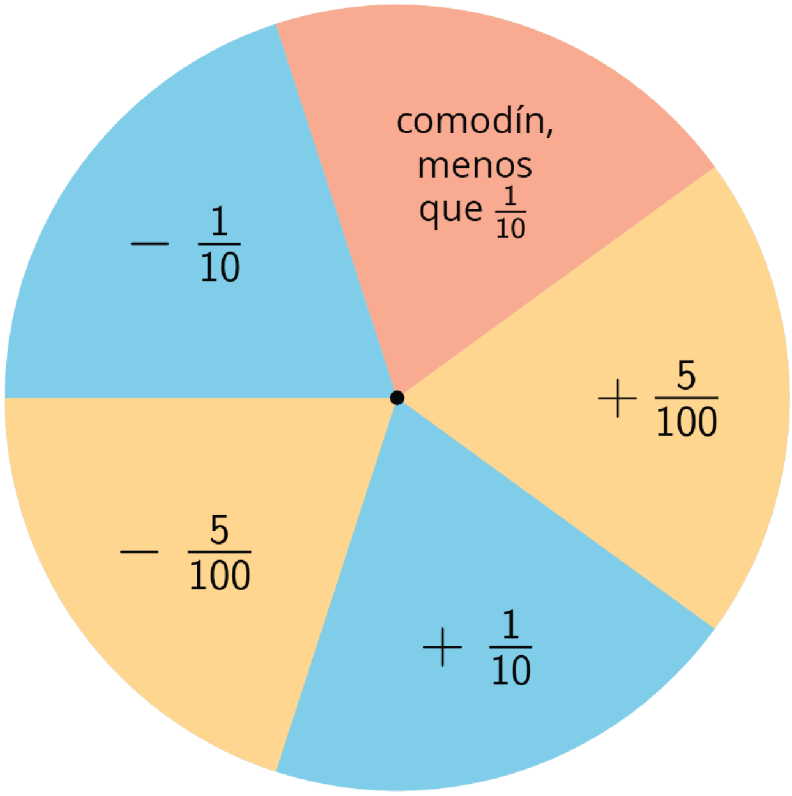
- Escoge 3 números objetivo. Márcalos en la recta numérica.
- Ambos compañeros empiezan en 30.
- Cuando sea tu turno:
  - Gira las 3 ruletas.
  - Escoge un número de una de las ruletas. Muévete esa distancia en la recta numérica. Si el resultado de las 3 ruletas lleva a un lugar que se sale de la recta numérica, gira de nuevo.
  - Marca tu ubicación en la recta numérica.
- Jueguen por turnos. Gana el primero que pare en dos de los números objetivo.



CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

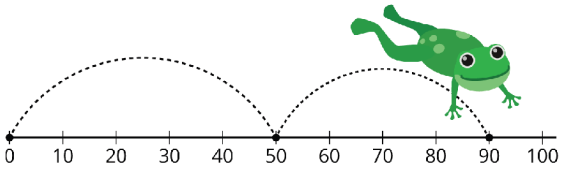

comodín, menos que $\frac{1}{10}$
$+\frac{5}{100}$
$+\frac{1}{10}$
$-\frac{5}{100}$
$-\frac{1}{10}$


comodín, menos que $\frac{1}{10}$
$+\frac{5}{100}$
$+\frac{1}{10}$
$-\frac{5}{100}$
$-\frac{1}{10}$

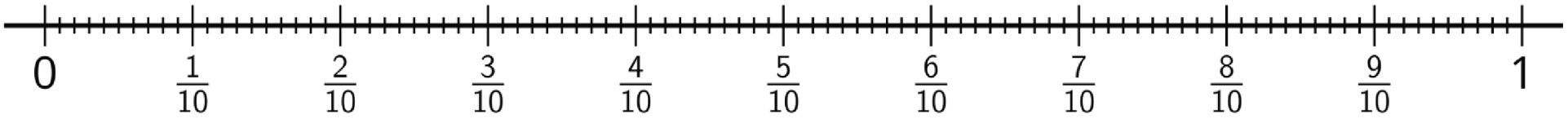

comodín, menos que $\frac{1}{10}$
$-\frac{1}{10}$
$+\frac{5}{100}$
$-\frac{5}{100}$
$+\frac{1}{10}$

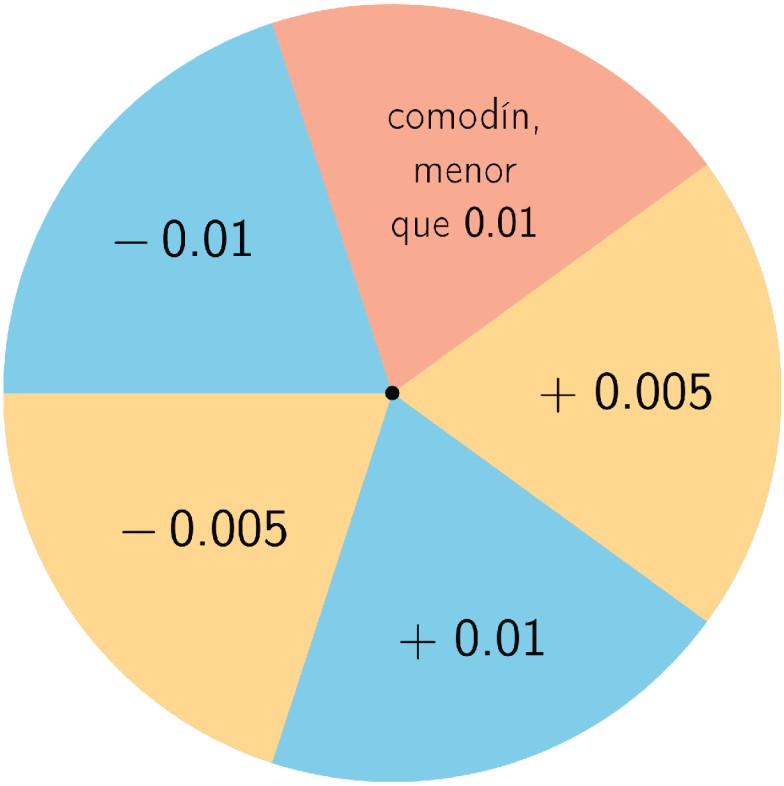
CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

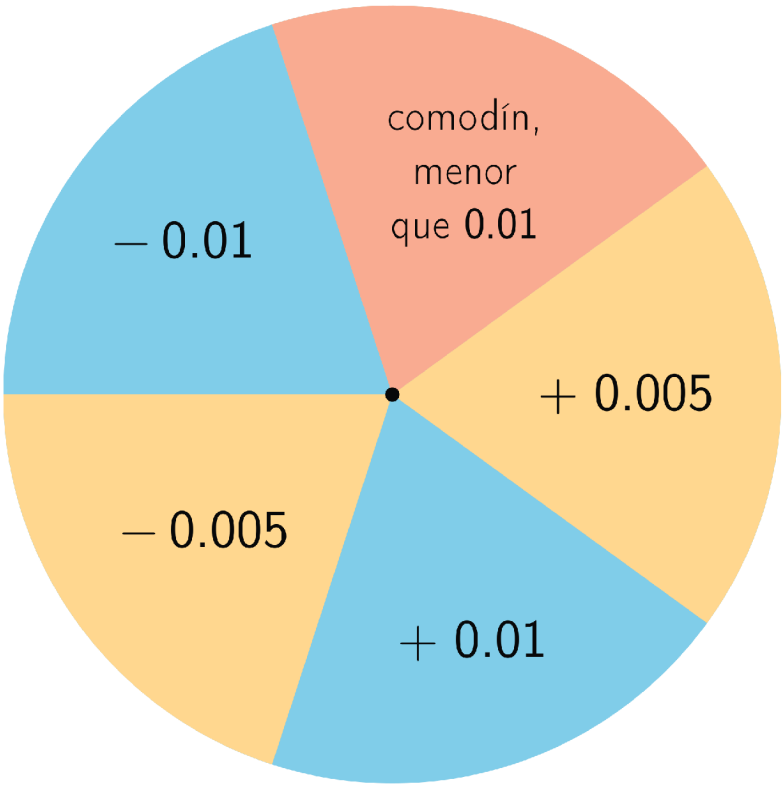
Instrucciones:

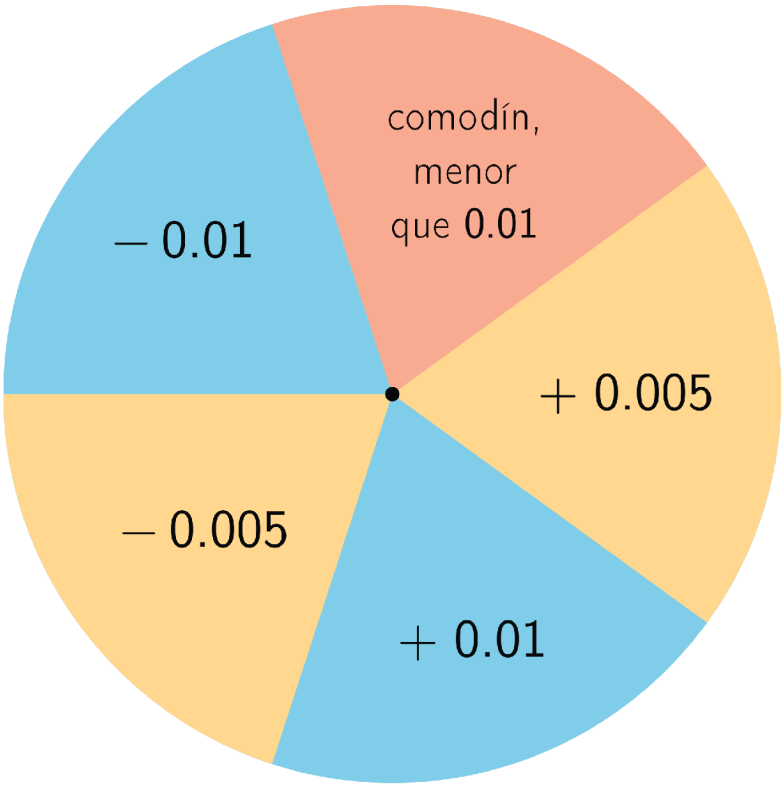


- Escoge 3 números objetivo. Márcalos en la recta numérica.
- Ambos compañeros empiezan en 0.
- Cuando sea tu turno:
  - Gira las 3 ruletas.
  - Escoge un número de una de las ruletas. Si cae en el comodín, suma o resta una fracción menor que $\frac{1}{10}$.
  - Muévete esa distancia en la recta numérica.
  - Marca tu ubicación en la recta numérica.
- Jueguen por turnos. Gana el primero que pare en 2 de los números objetivo.




comodín, menor que 0.01
+ 0.005
+ 0.01
− 0.005
− 0.01


comodín, menor que 0.01
+ 0.005
+ 0.01
− 0.005
− 0.01


comodín, menor que 0.01
+ 0.005
+ 0.01
− 0.005
− 0.01

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®

Instrucciones:

- Escoge 3 números objetivo. Márcalos en la recta numérica.
- Ambos compañeros empiezan en 0.
- Cuando sea tu turno:
  - Gira las 3 ruletas.
  - Escoge un número de una de las ruletas. Si cae en el comodín, suma o resta un número decimal menor que 0.01.
  - Muévete esa distancia en la recta numérica.
  - Marca tu ubicación en la recta numérica.
- Jueguen por turnos. Gana el primero que pare en 2 de los números objetivo.

