

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     |                   |               |        |                   |               |        |

Instrucciones:

- Compañero A:
  - Escoge una longitud objetivo en cuartos de pulgada (hasta 10).
  - Empieza a dibujar una recta con una regla con o 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, la aproximan al cuarto de pulgada más cercano 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 compañero que tenga el puntaje total más bajo.

| ronda | Compañero A       |               |        | Compañero B       |               |        |
|-------|-------------------|---------------|--------|-------------------|---------------|--------|
|       | longitud objetivo | longitud real | puntos | longitud objetivo | longitud real | puntos |
| 1     |                   |               |        |                   |               |        |
| 2     |                   |               |        |                   |               |        |
| 3     |                   |               |        |                   |               |        |
| 4     |                   |               |        |                   |               |        |
| 5     |                   |               |        |                   |               |        |
| 6     |                   |               |        |                   |               |        |
| 7     |                   |               |        |                   |               |        |
| 8     |                   |               |        |                   |               |        |

Instrucciones:

- Compañero A:
  - Escoge una longitud objetivo en octavos de pulgada (hasta 10).
  - 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 al octavo de pulgada más cercano 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     |                   |               |        |                   |               |        |

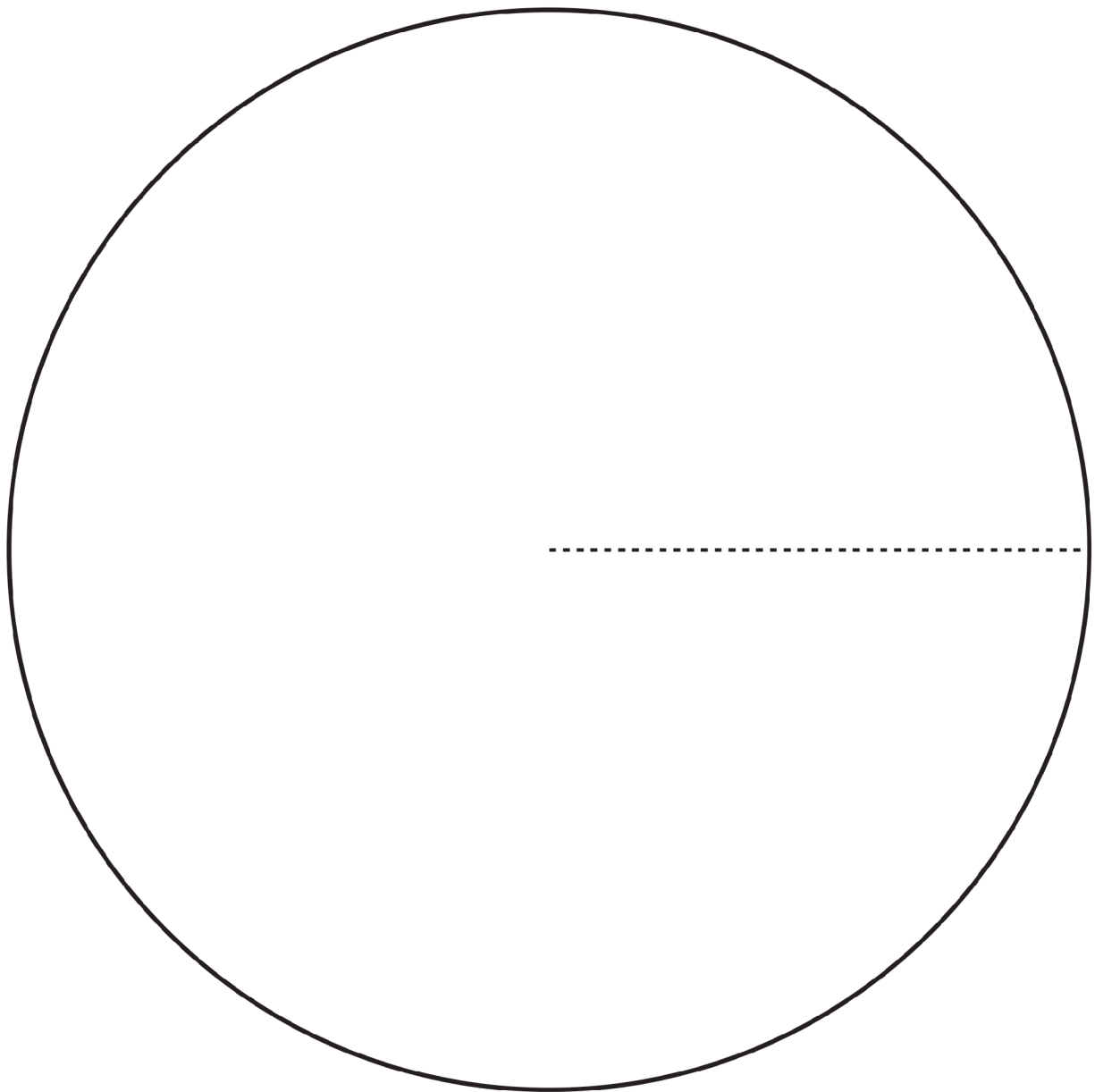
Instrucciones:

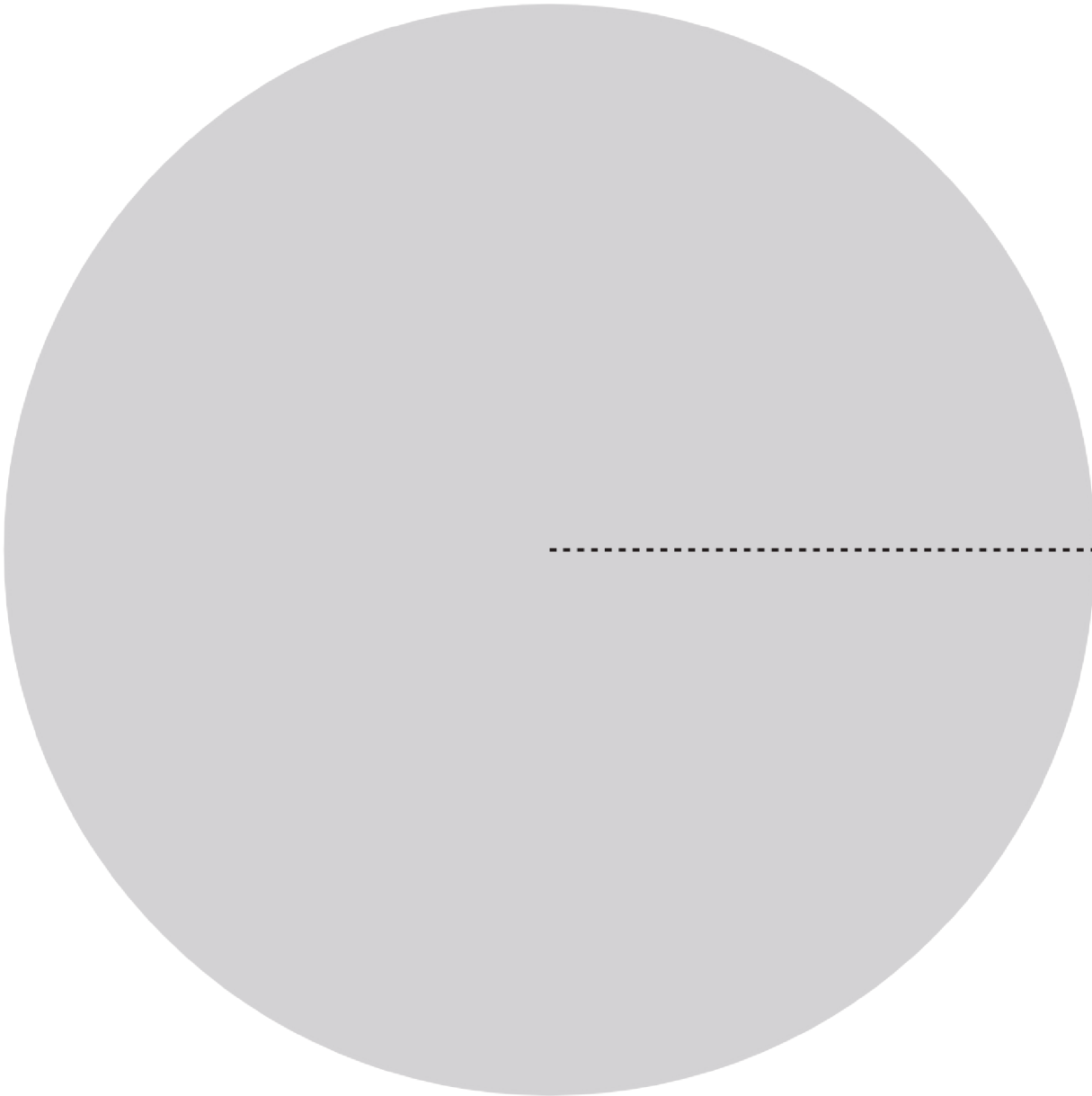
- Arma la plantilla del círculo siguiendo las instrucciones.
- Compañero A:
  - Escoge una medida objetivo del ángulo.
  - Empieza a crear un ángulo girando el círculo de arriba.
- Compañero B:
  - Di “¡Alto!” cuando creas que la medida del ángulo es igual a la medida objetivo.
- Los dos compañeros miden el ángulo y encuentran la diferencia entre su medida real y la medida objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el compañero que tenga el menor puntaje total.

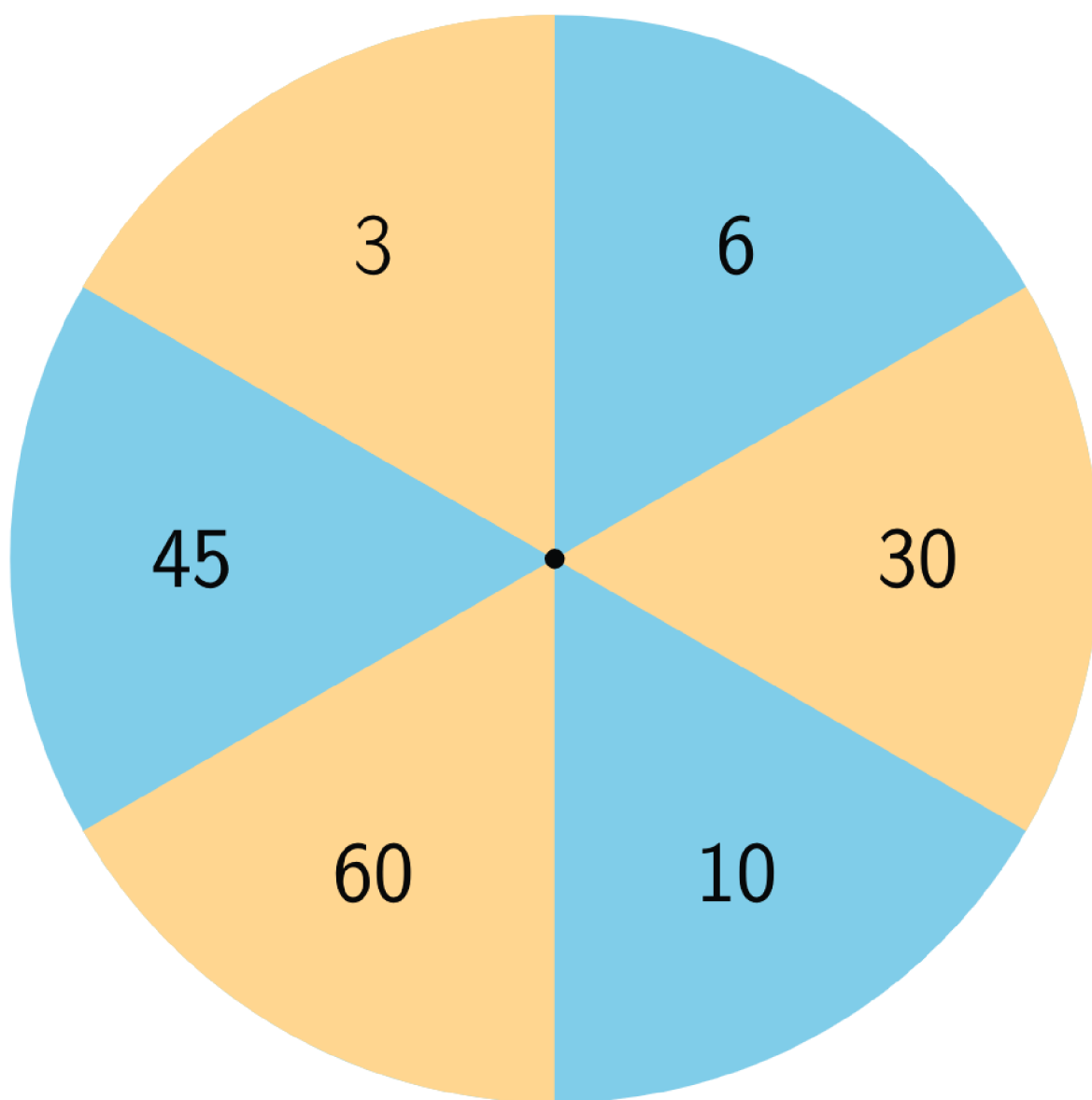
| ronda | Compañero A     |               |        | Compañero B     |               |        |
|-------|-----------------|---------------|--------|-----------------|---------------|--------|
|       | grados objetivo | grados reales | puntos | grados objetivo | grados reales | puntos |
| 1     |                 |               |        |                 |               |        |
| 2     |                 |               |        |                 |               |        |
| 3     |                 |               |        |                 |               |        |
| 4     |                 |               |        |                 |               |        |
| 5     |                 |               |        |                 |               |        |
| 6     |                 |               |        |                 |               |        |
| 7     |                 |               |        |                 |               |        |
| 8     |                 |               |        |                 |               |        |

Para hacer la plantilla de un círculo:

- Recorta cada círculo y haz un corte a lo largo del segmento punteado (se crean dos pestañas).
- Pon los círculos uno encima del otro con los cortes alineados.
- Gira el círculo de arriba en sentido contrario a las manecillas del reloj de modo que las pestañas de los dos círculos encajen.

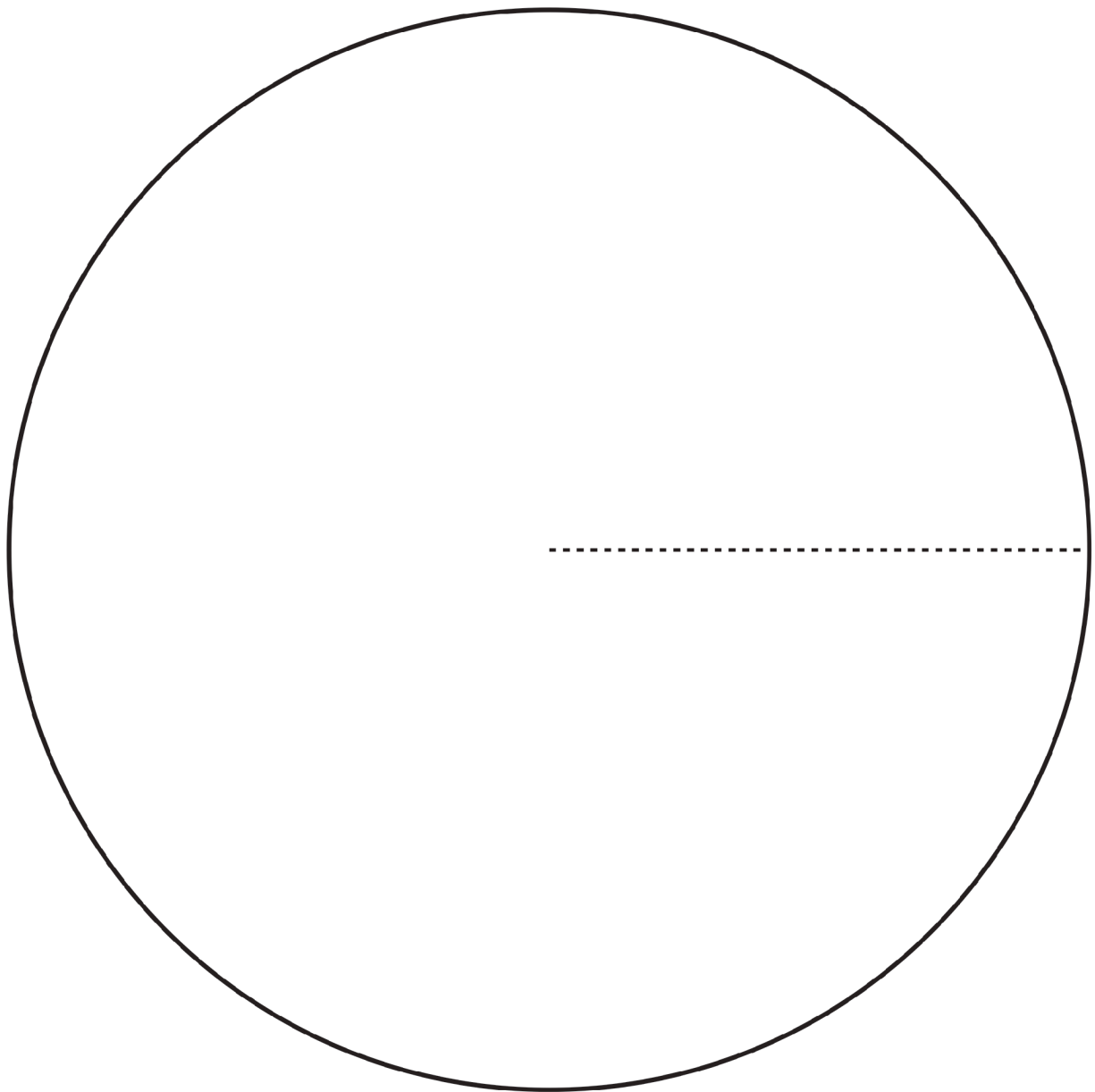


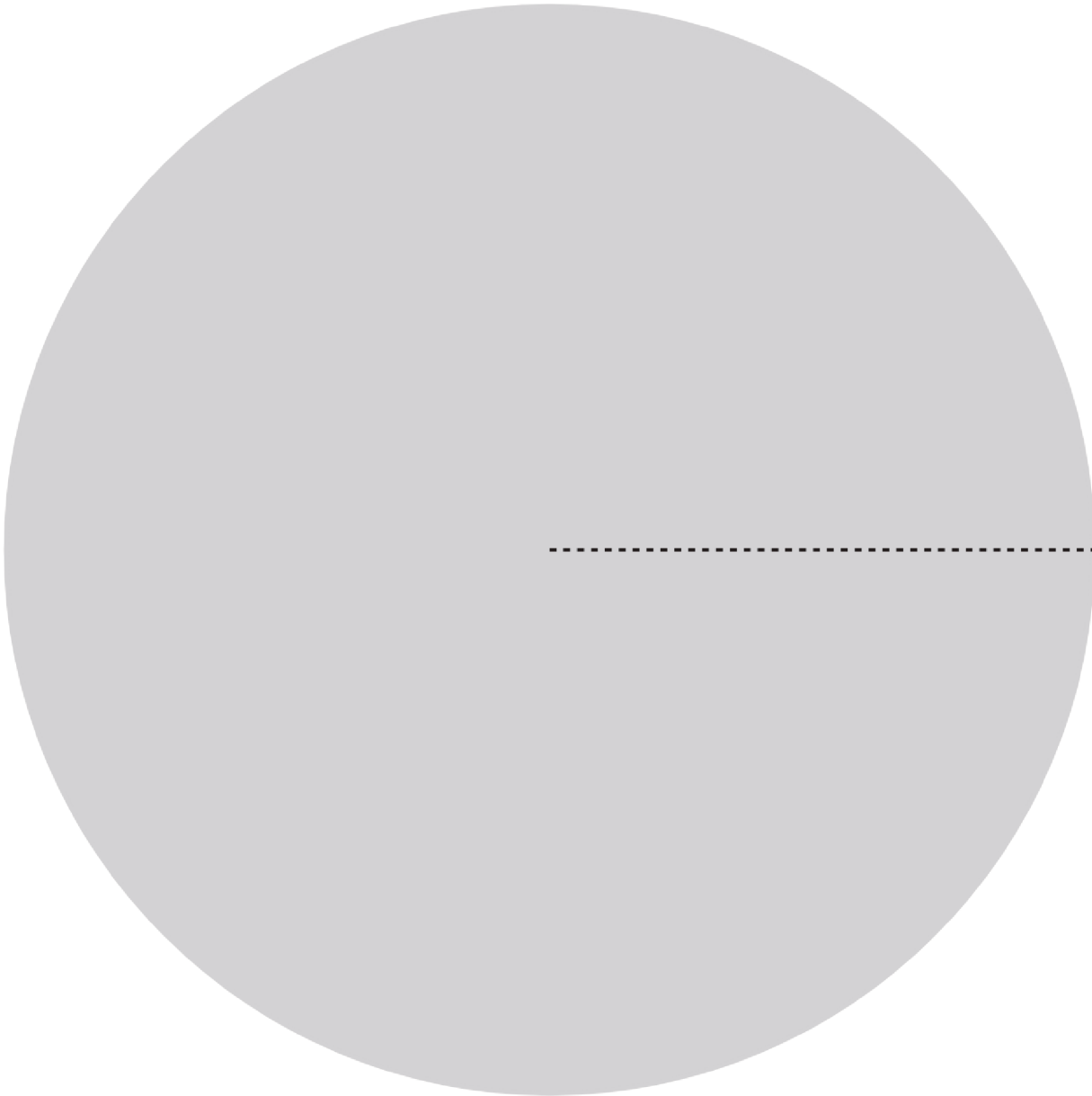




Para hacer la plantilla de un círculo:

- Recorta cada círculo y haz un corte a lo largo del segmento punteado (se crean dos pestañas).
- Pon los círculos uno encima del otro con los cortes alineados.
- Gira el círculo de arriba en sentido contrario a las manecillas del reloj de modo que las pestañas de los dos círculos encajen.





Instrucciones:

- Arma la plantilla del círculo siguiendo las instrucciones.
- Compañero A:
  - Gira la ruleta. El número en que pare va a ser el denominador de tu fracción.
  - Escoge una fracción que sea menor que 1 y que tenga ese denominador. La medida objetivo del ángulo es esa fracción de 180 grados.
  - Empieza a crear el ángulo girando el círculo de arriba.
- Compañero B:
  - Di “¡Alto!” cuando creas que la medida del ángulo es esa fracción de 180 grados.
- Los dos compañeros miden el ángulo y calculan la diferencia entre el número de grados objetivo y el número de grados real. Este 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       |                             |             |        |
|-------|-------------------|-----------------------------|-------------|--------|-------------------|-----------------------------|-------------|--------|
|       | fracción objetivo | fracción objetivo en grados | medida real | puntos | fracción objetivo | fracción objetivo en grados | medida real | puntos |
| 1     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 2     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 3     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 4     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 5     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 6     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 7     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |
| 8     |                   |                             |             |        |                   |                             |             |        |