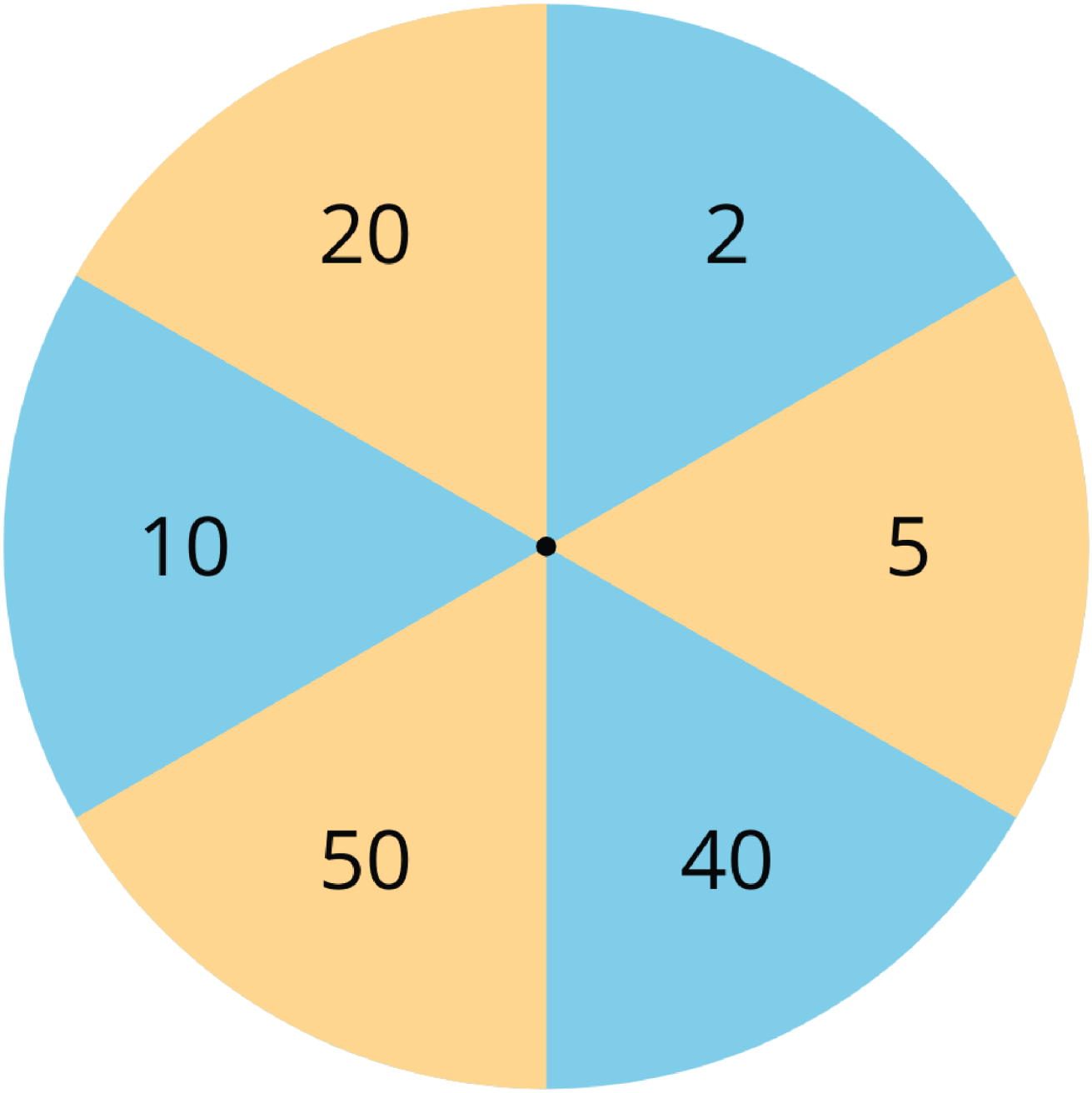



CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®


20
2
10
5
50
40

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.

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®


0
1/4
2/4
3/4
1
5/4
6/4
7/4
2
9/4
10/4
11/4
3
13/4
14/4
15/4
4


0
1/3
2/3
1
4/3
5/3
2
7/3
8/3
3
10/3
11/3
4


0
1/2
1
3/2
2
5/2
3
7/2
4

Instrucciones:

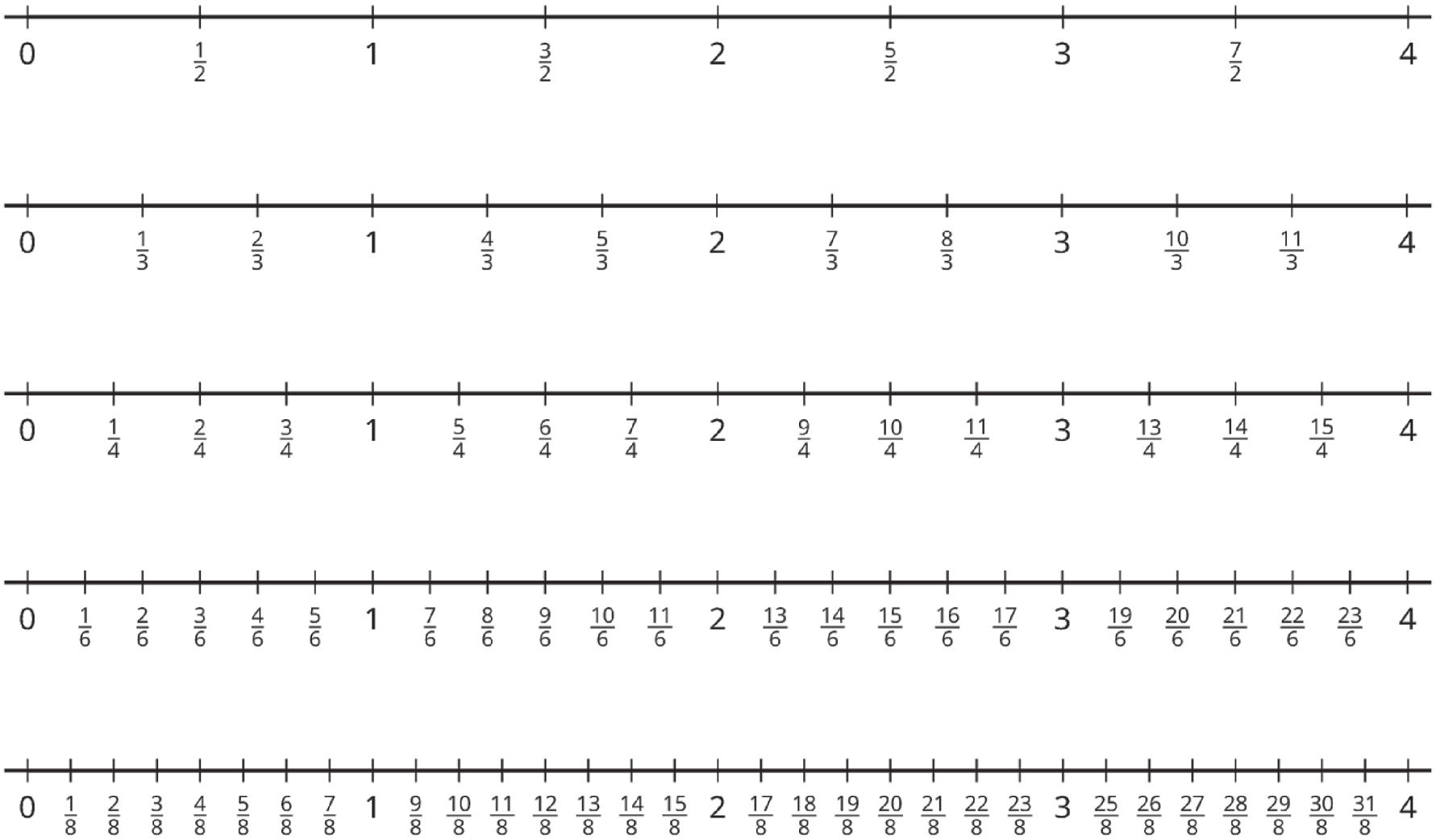
- En cada recta numérica, coloca un cubo pequeño en el cero.
- Cuando sea tu turno:
    - Lanza un dado numérico.
    - El número que sacaste es el numerador de tu fracción. Escoge uno de estos números como el denominador de tu fracción: 2, 3 o 4.
    - Mueve un cubo esa distancia en la recta numérica 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.

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics® 

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics®



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.

CC BY NC 2024 Illustrative Mathematics® 