

FAMILY MATH FUN

Spanish "How to Play" Kindergarten

Kínder 1er - Periodo de Calificaciones (Kindergarten, 1st Quarter)

CÓMO JUGAR Number Top It (Se juega como el juego GUERRA con cartas)

Cómo Jugar:

1. Repártanse todas las cartas entre los dos jugadores y manténgalas bocabajo. Ningún jugador debe mirar sus cartas.
2. Luego, los dos jugadores voltean su respectiva carta de arriba y la ponen en el centro, enseguida de la carta del otro jugador. El jugador debe decir el número de la carta que está poniendo en el centro. Quien tenga el número más alto, agarra las cartas y las agrega a su pila.
3. Esto continúa hasta que las dos cartas tengan el mismo valor y entonces se constituye una "guerra". Los dos jugadores toman dos cartas más y ponen una bocabajo encima de su carta que ya tenían en el centro y otra bocarriba. Quien tenga el número más alto de la carta que está bocarriba, gana todas las seis cartas.
4. El juego lo gana el jugador que recolecte todas las cartas.
- 5.

CÓMO JUGAR Number Sandwich (Sándwich de Números)

Cómo Jugar:

1. Volteen dos cartas.
2. Pongan el número más pequeño a la izquierda y el más grande a la derecha, dejando un espacio entre los dos.
3. Haga que su hijo diga un número que vaya en medio del "sándwich".
4. Por ejemplo, si hay un 2 y un 5, el niño pudiera decir "3", porque está entre esos dos números.

****Note:** Si voltea dos cartas que son números consecutivos, por ejemplo 2 y 3 o 4 y 5, entonces la persona con el número más alto puede voltear otra carta.

Spanish "How to Play" 1st Grade

1° Grado - 1er Periodo de Calificaciones (1st Grade, 1st Quarter)

CÓMO JUGAR **Number Crunch** (Adivinar el Número)

Cómo Jugar:

1. Cada jugador pone sus cartas en orden del 1 al 10.
2. El jugador A secretamente escoge uno de los números que ve y lo escribe en un pedazo de papel.
3. El jugador B hace preguntas para determinar el número secreto. (Por ejemplo: '¿Es número el 7?').
4. Mientras el jugador A responde a cada pregunta (*Mi número es menor que 7*), el jugador B va volteando esas cartas que no se ajustan a la regla. Las preguntas continúan hasta que el número secreto es el único que queda a la vista.

CÓMO JUGAR **Top-It** (Destapar Cartas)

Cómo Jugar:

1. Baraje las cartas y ponga la baraja en el centro de la mesa.
2. Cada jugador toma una carta de arriba de la pila, la voltea y dice el número de la carta.
3. El jugador que tenga el número más alto, toma las dos cartas.
4. Si las dos cartas muestran el mismo número, cada jugador toma otra carta de arriba de la pila. El jugador que tenga la carta más alta, toma todas las cartas que hayan sido destapadas.
5. El juego se acaba cuando todas las cartas hayan sido tomadas. El jugador con más cartas gana.
6. Cuando el juego se acabe, haga que el estudiante adivine quién tiene más cartas, antes de ser contadas, para determinar quién es el ganador.

Spanish "How to Play" 2nd Grade

2° Grado - 1er Periodo de Calificaciones (2nd Grade, 1st Quarter)

CÓMO JUGAR **Number Grid Twist** (Tablero numérico)

Cómo Jugar:

1. Saque los ases, los números 9, los números 10 y las figuras de las baraja de cartas. Barájelos y póngalas bocabajo, enseguida del tablero numérico. En la tabla de abajo se muestra el valor de cada carta:

As (1) negro	As (1) rojo	Nueve negro	Nueve rojo	Diez negro	Diez rojo	J negra	J roja
+ 1	- 1	+ 9	- 9	+ 10	- 10	+ 11	- 11

2. Cada jugador pone su ficha en cualquier número del tablero numérico.
3. El primer jugador voltea una carta y la pone enseguida de la baraja de cartas. Usando la tabla de arriba, el jugador mueve su ficha en el tablero. (Por ejemplo: su ficha está en el número 46 y la carta que volteó en una J roja. Usted mueve su ficha hacia ATRÁS 11 espacios, para caer en el número 35). Anime a su hijo a que use lo que sabe sobre la estructura del tablero numérico.
4. El próximo jugador hace lo mismo que hizo el primer jugador.
5. El juego continúa de esta manera. Cuando lleguen al fondo de la baraja, vuelvan a barajar las cartas y continúen.
6. El juego se acaba cuando alguien llega al número 100 **O** cuando haya pasado por la baraja de cartas tres veces, entonces la persona que esté más cerca del número 100 gana el juego.

Spanish "How to Play" 3rd Grade

3° Grado - 1er Periodo de Calificaciones (3rd Grade, 1st Quarter)

CÓMO JUGAR Deal to 100 (el objeto es llegar hasta 100)

Cómo Jugar: Deal to 100 (el objeto es llegar hasta 100)

1. El objeto del juego es que los jugadores toman turnos volteando cartas hasta cuando quieran parar o hasta que les salga un As (que representa el número 1 en este juego). Cuando le sale un As, el valor de su turno es cero (0) y deben darles las cartas al siguiente jugador.
2. Por ejemplo, el primer jugador saca una carta (un 5) y dice este número en voz alta.
3. El mismo jugador saca otra carta (un 3) y lo pone enseguida de su primera carta (el 5). Entonces el jugador suma las dos cartas y dice la ecuación en voz alta (5 más 3 igual a 8).
4. El mismo jugador saca otra carta (un 8) y lo pone enseguida de las cartas ya descubiertas (5 y 3). El jugador suma este nuevo número al total de las cartas anteriores (8) y dice la ecuación en voz alta a los otros jugadores (8 más 8 iguala a 16).
5. El jugador puede parar ahí y recibir 16 puntos por esa ronda, o puede seguir sacando cartas y seguir sumando hasta que le salga en número 1. Entonces su suma se le reduce automáticamente a cero (0) y le entrega la baraja de cartas al siguiente jugador.
6. Cuando todas las cartas hayan sido usadas y el jugador no haya alcanzado 100, entonces se vuelven a barajar las cartas y siguen jugando. El juego se acaba cuando alguien logra 100 o más puntos.

CÓMO JUGAR Fact Family Flash (Familia de Factores)

Cómo Jugar: Fact Family Flash (Familia de Factores)

1. Baraje las cartas y póngalas bocabajo en el tablero de juego puesto entre los 2 jugadores.
2. El primer jugador voltear la carta de arriba
3. El primer jugador necesita decidir cuál familia de factores usar para la carta que destapó. (Ejemplo: Si el primer jugador destapa el 5, entonces el jugador puede usar 1, 4 y 5. O usar el 2, 3 y 5) Este jugador necesita mostrar la familia de factores escrita en un papel (Ejemplo: $1 + 4 = 5$; $4 + 1 = 5$; $5 - 1 = 4$; $5 - 4 = 1$). Cuando el segundo jugador verifique que esa familia de factores es correcta, entonces el primer jugador puede cubrir en el tablero de juego, los números que usó (Ejemplo: Si usó los números 1, 4 y 5 para la familia de factores, entonces debe cubrir el 1 y el 4 en el tablero)
4. El segundo jugador hace exactamente lo mismo que el primero y también deberá cubrir los números en el tablero.
5. Si un número ya ha sido usado, entonces se puede poner una ficha encima de ese número para saber que ha sido usado más de una vez.
6. El juego continúa de esta manera hasta que uno de los jugadores haya cubierto todos los números de su tablero. Las cartas tal vez necesiten ser barajadas otra vez hasta que se termine el juego.
- 7.

Spanish "How to Play" 4th Grade

4° Grado - 1er Periodo de Calificaciones (4th Grade, 1st Quarter)

CÓMO JUGAR **Name That Number** (Diga ese Número)

Cómo Jugar: **Name That Number** (Diga ese Número)

1. Baraje las cartas y reparta 5 cartas a cada jugador. Ponga el resto de las cartas sobre la mesa, entre los dos jugadores. Voltee la carta de arriba y póngala al lado de la baraja. Ese número será el *número de referencia*.
2. Usando sus cartas, los jugadores tratan de igualar el número de referencia, sumando, restando, multiplicando o dividiendo sus cartas. Cada carta se puede usar una vez.
3. Los jugadores escriben sus respuestas en una hoja de papel y cuando ya tengan su mejor solución posible, deben seguir las instrucciones siguientes:
 - Cada jugador aparta las cartas que ya usó para igualar el número de referencia.
 - Cada jugador reemplaza esas cartas, sacando nuevas cartas de la baraja.
 - La carta que era el número de referencia, se pone debajo de la baraja.
 - Se voltea una nueva carta para que sirva como número de referencia para la segunda ronda.
4. El juego continúa hasta que ya no haya suficientes cartas para reemplazar las cartas de todos los jugadores. El jugador que haya apartado el mayor número de cartas, gana el juego.

Ejemplo: Número de Referencia: 8

Cartas del primer jugador:

4	9	2	10	3
---	---	---	----	---

Soluciones posibles:

$10/2 + 3 = 8$ Q $4 * 9 / 3 - 4 = 8$ Q $10 * 2 - 9 - 3 = 8$

Spanish "How to Play" 5th Grade

5° Grado - 1er Periodo de Calificaciones (5th Grade, 1st Quarter)

CÓMO JUGAR Factor Bingo (Bingo de Factores)

Cómo Jugar: Factor Bingo (Bingo de Factores)

1. Baraje las cartas. Ponga la baraja bocabajo sobre la mesa.
2. Voltee la carta de arriba y póngala al lado de la baraja. Ese número será el *número de referencia*
3. Cada jugador pone una ficha en uno de los cuadros que sea un múltiplo del número de referencia.
4. El primer jugador en 5 fichas en una fila, en una columna, o diagonal, dice "¡Bingo!" y gana el juego. El jugador que ponga 12 fichas en cualquier lugar del tablero de juego, también puede gritar "¡Bingo!" y gana el juego.
5. El juego deberá continuar hasta que haya un ganador. Barajen las cartas si es necesario.

CÓMO JUGAR The Factor Game (Juego de Factores)

Cómo Jugar: The Factor Game (Juego de Factores)

1. Baraje las cartas. Ponga la baraja bocabajo sobre la mesa.
2. El jugador uno saca 2 cartas de la baraja y dice el producto de las dos cartas. (Ejemplo - si las cartas son 3 y 4 entonces el producto es 12)
3. El jugador tiene que decir todos los factores del producto. (Ejemplo - 12 es el producto, por lo tanto los factores son: 1, 12, 2, 6, 3, 4) El jugador recibirá un (1) punto por cada factor correcto. (Seis puntos pudieran ser dados para el producto de 12). Entonces se anota el puntaje del jugador uno y se pasa al próximo jugador.
4. El jugador dos hace lo mismo que el jugador uno y el juego continua.
5. Después que hayan pasado 15 minutos, el jugador con el mayor número de puntos es el ganador del juego.

Spanish "How to Play" Pre-Kindergarten

Pre-Kínder 2^{do} - Periodo de Calificaciones (Pre-Kindergarten, 2nd Quarter)

CÓMO JUGAR *Match This* (Hacer Parejas)

Cómo Jugar:

1. El jugador uno voltea una carta y pone una ficha en cada una de las espadas, corazones o rombos que representa el número de la carta.
2. El jugador dos voltea una carta y hace lo mismo y pone una ficha en cada figura representada.
3. Pregunte, "¿Quién usó más fichas para cubrir su carta?"
4. Continúen hasta que todos los números hayan sido representados.