

Big Ideas Math® Game Closet



Elija Sabiamente

● Materiales:

- Dos ruedas, una con números enteros de 0 a 9 y la otra con +, -, ×, ÷
- Cierres de latón (para sujetar la rueda)
- Papel
- Lápiz
- Moneda

● Instrucciones:

Alumnos trabajan en pares. Primero, un alumno echa la moneda al aire para determinar si ellos están tratando de obtener la respuesta superior o inferior (cara – superior, cruz – inferior). Después, el otro alumno gira la rueda de operaciones para determinar la operación. Alumnos entonces usarán el patrón apropiado para sus problemas. Cada alumno tiene su propio.

$$\begin{array}{r}
 \square \square \\
 + \square \square \\
 \hline
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 \square \square \\
 - \square \square \\
 \hline
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 \square \square \\
 \times \square \\
 \hline
 \end{array}
 \quad
 \square \square \div \square =$$

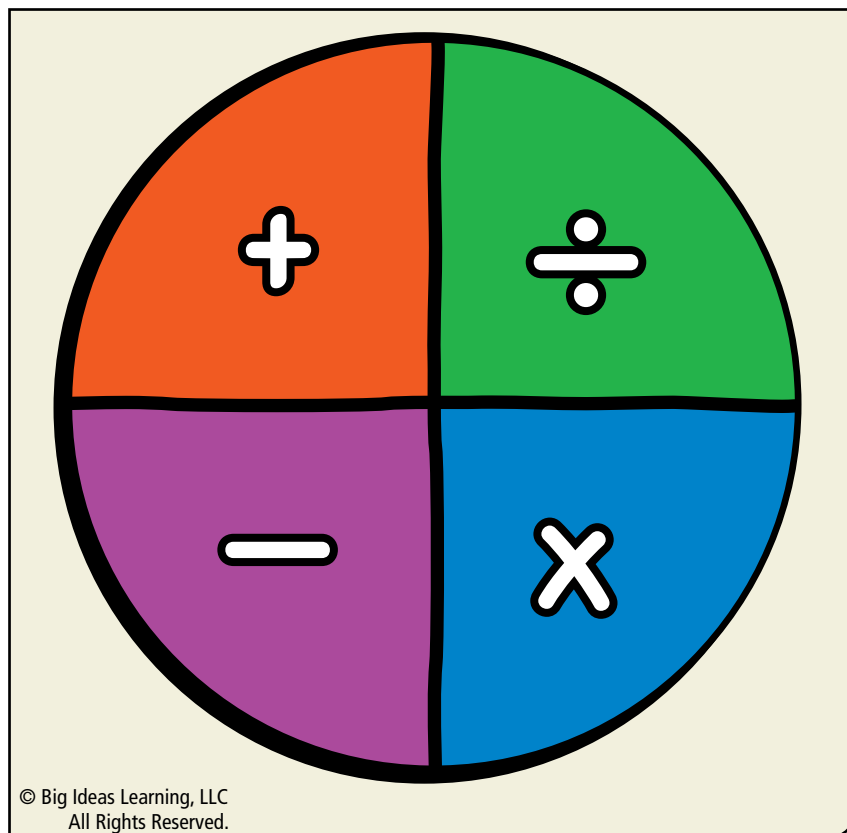
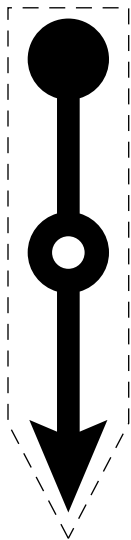
Alumnos se turnan girando la rueda de número. Alumnos pueden colocar el número en cualquier espacio en su patrón. El juego continúa hasta que todos los espacios sean llenados. Una vez que un número es colocado no puede ser cambiado. Cuando todos los espacios son llenados, los alumnos calculan el problema.

● ¿Quién Gana?

El jugador con el resultado superior o inferior (como determinado por el lanzamiento de la moneda) gana la ronda.



Para obtener los mejores resultados, usa una perforadora para hacer un agujero en el centro de la rueda antes de insertar un cierre de latón de .5".



Para obtener los mejores resultados, usa una perforadora para hacer un agujero en el centro de la rueda antes de insertar un cierre de latón de .5".