

## Actividad 3a: Carrera a 100

Grados recomendados: K – 1

### *Instrucciones de actividad*

1. Al comienzo de un turno, tira un par de dados.
2. Suma los puntos (o pepitas) y reúna ese número de unidades.
3. Cuando consigas 10 unidades, puedes cambiarlas por 10 barras.
4. Si sacas un doble (dos del mismo número), obtienes una barra de 10 gratis junto con la suma de la tirada.
5. Cuando tenga diez barras de 10, cámbielas por un cuadrado de 100 para ganar.

### Enlace de juego virtual:

[https://www.education.ky.gov/curriculum/conpro/Documents/NBT\\_Race\\_to\\_100\\_KFMN.pptx](https://www.education.ky.gov/curriculum/conpro/Documents/NBT_Race_to_100_KFMN.pptx)

### *Avisos familiares*

- Durante el juego, pregúntele a su hijo si tiene 10 o más unidades y puede cambiarlas por una barra de 10.
- Pregúntele a su hijo cuántas unidades tiene en total durante el juego. Entonces, ¿qué jugador está más cerca de 100?
- ¿Puede dar un ejemplo de otras cosas que podríamos contar así?
- ¿Cuándo / por qué fue útil usar las barras en lugar de los bloques unitarios?