



# Carrera a 20

---

## Objetivo del Juego

Los jugadores toman turnos tirando el dado y usando fichas para construir el número en sus marcos de doble diez. El jugador que alcance o pase 20 primero gana.

## Materiales

- 2 marcos de doble diez
- 25 fichas de dos colores
- Un dado por cada par de jugadores

## Conceptos Matemáticos

- Los estudiantes construyen agilidad sumando hasta 20.

## Como Jugar

1. Jugador A tira el dado y usa un color de fichas para construir ese número en su marco de doble diez.
2. Jugador B tira el dado y usa el mismo color de fichas para construir ese número en su marco de doble diez.
3. Jugador A tira el dado y usa otro color de fichas para construir ese número en su marco de doble diez.
4. Jugador B tira el dado y usa el mismo color de fichas que Jugador A usó para construir ese número en su marco de doble diez.
5. El juego continúa hasta que un jugador alcanza o pasa 20. Si el jugador pasa 20, se deben poner las fichas adicionales abajo de los marcos de diez.

6. Cada jugador escribe la oración numérica que iguala sus tiradas por el juego en un hoja de papel. Por ejemplo, si Jugador A tira 6, 5, 2, 3, y 5, él debe anotar  $6+5+2+3+5=21$ .

### Plática Matemática

Tire \_\_\_\_ . \_\_\_\_ más \_\_\_\_ más es igual a \_\_\_\_ .

Tengo \_\_\_\_ . Ojala que tire un \_\_\_\_ .

Mi oración numérica es \_\_\_\_\_ .

### Variaciones

#### Carrera a 10

- Los estudiantes pueden jugar Carrera a 10 usando solamente un marco de diez.

#### Carrera a 50

- Los estudiantes pueden jugar Carrera a 50 usando una tabla de 100 y 2 dados.

#### Carrera a 100

- Los estudiantes pueden jugar Carrera a 100 usando una tabla de 100 y 2 dados

# Carrera a 20

