

### Two-Digit Addition and Subtraction and Review

In Unit 9, children solve real-world problems about comparing prices and buying items from a school store or vending machine. They also solve silly number stories about animals. To solve these problems, children add and subtract pairs of 1-digit numbers, decade numbers (such as 40, 50 or 80), and 2-digit numbers. After solving the problems, they compare numbers using the symbols  $<$ ,  $>$ , and  $=$ .

Children continue to work on measurement concepts by using paper clips to measure objects and creating a paper-clip ruler to measure more efficiently. *Second Grade Everyday Mathematics* builds on this by introducing rulers with inches and centimeters as units.

Children also find equivalent names for numbers by solving broken-calculator puzzles. This activity requires children to determine how to display numbers when certain calculator keys do not work.

**Example:** Imagine your 3-key is broken.

How can you show the number 13 without using the 3-key?

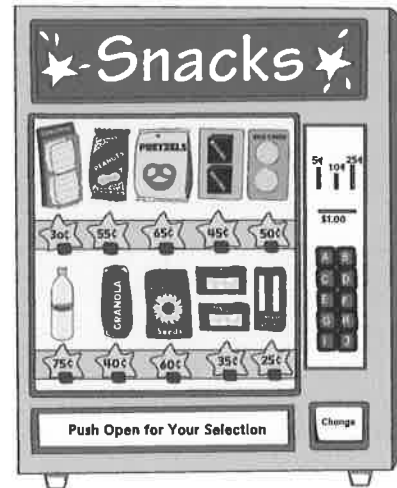
$$9 + 4 \text{ or } 15 - 2$$

Children also review other topics from *First Grade Everyday Mathematics* in Unit 9, including place value and geometry.

### Do-Anytime Activities

To work with your child on the concepts taught in this unit and in previous units, try these activities:

1. Use Fact Triangles and any of the games introduced at school to help your child practice addition and subtraction facts.
2. Say a 2-digit number. Ask your child to mentally find 10 more and 10 less.
3. Have your child tell time to the hour or half-hour.
4. Find and describe geometric shapes in everyday objects with your child.
5. Have your child create the largest and smallest numbers possible when given 2 (or 3) digits.
6. Make up and solve broken-calculator puzzles.



### Operaciones de dos dígitos y repaso

En la Unidad 9, los niños resuelven problemas de la vida real, comparando precios y comprando objetos en una tienda de la escuela o máquina dispensadora. También descifran historias de números absurdas sobre animales. Para ello, suman y restan pares de números de 1 dígito, decenas (como 40, 50 u 80) y números de 2 dígitos. Después de hallar las soluciones, comparan resultados usando los símbolos  $<$ ,  $>$  e  $=$ .

Los niños siguen trabajando sobre los conceptos de medida, utilizando clips para medir objetos y crear una regla que permita medir con mayor eficacia.

*Matemáticas diarias de segundo grado* continúa trabajando en esto e introduce reglas de pulgadas y centímetros.



Además, los niños buscan nombres equivalentes para los números, resolviendo acertijos de calculadoras rotas. Esta actividad requiere que determinen cómo mostrar los números cuando no funcionan ciertas teclas de la máquina.

**Ejemplo:** Imaginen que su tecla del 3 está rota.

¿Cómo puedes mostrar el número 13 sin usar la tecla del 3?

$$9 + 4 \text{ o } 15 - 2$$

Los niños también repasan otros temas de *Matemáticas diarias de primer grado* en la Unidad 9, que incluyen el valor posicional y la geometría.

### Actividades para hacer en cualquier ocasión

Para trabajar con su hijo sobre conceptos aprendidos en esta unidad y las anteriores, intente estas actividades:

1. Use Triángulos de operaciones y cualquiera de los juegos presentados en la escuela para ayudar a su hijo a practicar las operaciones de suma y resta.
2. Diga un número de 2 dígitos. Pida a su hijo que halle 10 más y 10 menos, mentalmente.
3. Pida a su hijo que diga la hora en punto o a la media hora más cercana.
4. Busque y describa con su hijo figuras geométricas en objetos cotidianos.
5. Pida a su hijo o que cree los números más grandes y más pequeños posibles, dándole 2 (o 3) dígitos.
6. Inventen o resuelvan acertijos de calculadora rota.

## Building Skills through Games

Your child will play these games and others in Unit 9:

### **Beat the Calculator**

A "Calculator" (a player who uses a calculator) and a "Brain" (a player who does not use a calculator) race to see who will be first to solve addition facts.

### **Time Match**

Players find pairs of cards showing matching times on analog and digital clocks like in the game *Concentration* (also known as *Memory*). The player with the most matching cards wins.

## As You Help Your Child With Homework

As your child brings home assignments, you may want to go over the instructions together, clarifying them as necessary. The answers listed below will guide you through the Home Links for this unit.

### **Home Link 9-1**

1–5. Answers vary.

6.  $<$ ;  $=$ ;  $>$ ;  $<$

### **Home Link 9-2**

1. Answers vary.

2.  ; 9:00

### **Home Link 9-3**

1. 61

2. 7

### **Home Link 9-4**

1. Sample answers:  $20 + 10 =$ ;  $10 + 10 + 10 =$ ;  
 $29 + 1 =$

2. Sample answers:  $8 + 7 =$ ;  $14 + 1 =$ ;  $16 - 1 =$

3. Sample answers:  $9 + 9 =$ ;  $20 - 2 =$ ;  
 $8 + 8 + 2 =$

4. Sample answer:



### **Home Link 9-5**

1. 95 cents

2. 95 cents

3. Answers vary.

### **Home Link 9-6**

1. No

2. 2¢; Sample answers:  $44 + 2 = 46$ ;  $46 - 44 = 2$

3. 20¢; Sample answers:  $26 + 20 = 46$ ;  
 $46 - 26 = 20$

4. 70¢;  $44 + 26 = 70$

5. 24¢; Sample answers:  $70 - 46 = 24$ ;  
 $46 + 24 = 70$

6. 70; 22; 33

### **Home Link 9-7**

1. 67;  $47 + 20 = 67$

2. 74;  $37 + 37 = 74$

3. 58;  $22 + 26 + 10 = 58$

4. 50; 60; 30; 40

## Desarrollar destrezas por medio de los juegos

Su hijo practicará estos y otros juegos en la Unidad 9:

### **Gánale a la calculadora**

Una "Calculadora" (un jugador que usa una calculadora) y un "Cerebro" (un jugador que no usa una calculadora) compiten para ver quién será el primero en resolver las operaciones de suma.

### **Jugar a la hora**

Los jugadores hallan pares de tarjetas que muestran la misma hora en relojes analógicos y digitales, como en el juego Concentración (también conocido como Memoria). Gana el jugador con la mayor cantidad de tarjetas que coincidan.

## Cuando ayude a su hijo a hacer la tarea

Cuando su hijo traiga tareas a casa, repasen juntos las instrucciones y clarifíquenlas si es necesario. Las siguientes respuestas seleccionadas le servirán de guía para usar los Vínculos con el hogar de esta unidad.

### **Vínculo con el hogar 9-1**

1–5. Las respuestas variarán.

6.  $<$ ;  $=$ ;  $>$ ;  $<$

### **Vínculo con el hogar 9-2**

1. Las respuestas variarán.

2.  ; 9:00

### **Vínculo con el hogar 9-3**

1. 61

2. 7; 4

### **Vínculo con el hogar 9-4**

1. Ejemplos de respuesta:

$$20 + 10 =; 10 + 10 + 10 =; 29 + 1 =$$

2. Ejemplos de respuesta:

$$8 + 7 =; 14 + 1 =; 16 - 1 =$$

3. Ejemplos de respuesta:

$$9 + 9 =; 20 - 2 =; 8 + 8 + 2 =$$

4. Ejemplos de respuesta:



### **Vínculo con el hogar 9-5**

1. 95 centavos

2. 95 centavos

3. Las respuestas variarán.

### **Vínculo con el hogar 9-6**

1. No

2. 2¢; Ejemplos de respuesta:

$$44 + 2 = 46; 46 - 44 = 2$$

3. 20¢; Ejemplos de respuesta:

$$26 + 20 = 46; 46 - 26 = 20$$

4. 70¢;  $44 + 26 = 70$

5. 24¢; Ejemplos de respuesta:

$$70 - 46 = 24; 46 + 24 = 70$$

6. 70; 22; 33

### **Vínculo con el hogar 9-7**

1. 67;  $47 + 20 = 67$

2. 74;  $37 + 37 = 74$

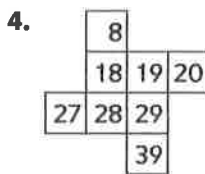
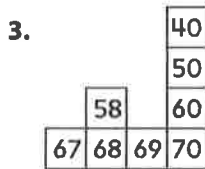
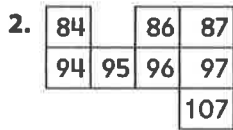
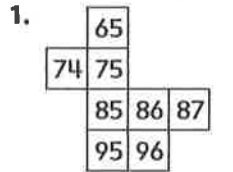
3. 58;  $22 + 26 + 10 = 58$

4. 50; 60; 30; 40

**Home Link 9-8**

1. rubber bands and box of crayons;  
Sample answer:  $56 < 88$
2. eraser and ball; Sample answer:  $62 < 67$
3. Smaller

**Home Link 9-9**

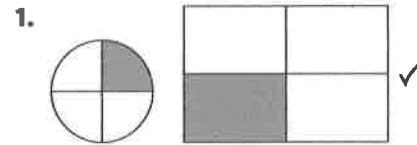


5. 4; 6; 40; 60

**Home Link 9-10**

1. Cube
2. Cylinder
3. Rectangular prism or cube
4. Pyramid
5. Cone or cylinder
6. 13 ribbons;  $6 + 4 + 3 = 13$

**Home Link 9-11**

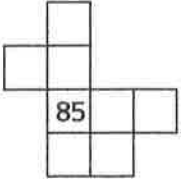
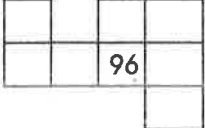
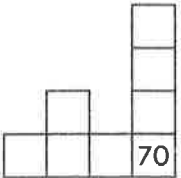
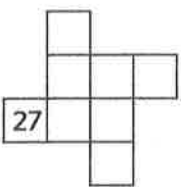


4. 96; 35; 20

**Vínculo con el hogar 9-8**

1. ligas y caja de crayones;  
Ejemplo de respuesta:  $56 < 88$
2. goma de borrar y pelota; Ejemplo de respuesta:  $62 < 67$
3. Más pequeño

**Vínculo con el hogar 9-9**

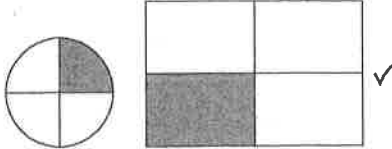
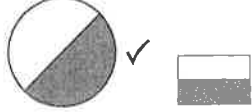
1. 
2. 
3. 
4. 

5. 4; 6; 40; 60

**Vínculo con el hogar 9-10**

1. Cubo
2. Cilindro
3. Prisma rectangular o cubo
4. Pirámide
5. Cono o cilindro
6. 13 cintas;  $6 + 4 + 3 = 13$

**Vínculo con el hogar 9-11**

1. 
2. 
4. 96; 35; 20