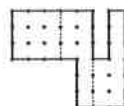


Equal Shares and Whole Number Operations

In Unit 9 children partition shapes into same-size parts, or equal shares. They practice using fraction vocabulary to name these equal shares and learn that equal shares do not necessarily have to be the same shape.



These equal shares are the same shape. These equal shares are not the same shape.

Children also work with fractional units of length. They identify half-inches and quarter-inches on their rulers and measure objects to the nearest half-inch.

Later in the unit, children extend their work with place value to the thousands place and apply their understanding of place value to learn a new subtraction method called *expand-and-trade subtraction*. Children learn the expand-and-trade method by using expanded form to think about making trades.

Example: $45 - 27$.

$$\begin{array}{r} 45 \rightarrow 40 + 5 \\ - 27 \rightarrow 20 + 7 \\ \hline 10 + 8 = 18 \end{array}$$

Expand-and-trade subtraction will be reviewed in Grade 3. By the end of Grade 2, children are expected to subtract within 1,000 using any strategy or method.

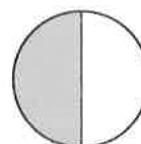
In the final part of the unit, children review the values of coins and find coin combinations to pay for a variety of items using exact change. They use dimes and nickels as a context for finding multiples of 10 and 5 and also use doubling and doubles facts as a context for finding multiples of 2. These activities lay the foundation for multiplying by 2, 5, and 10 early in Grade 3.

Please keep this Family Letter for reference as your child works through Unit 9.

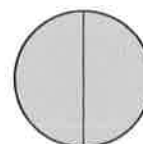
Vocabulary Important terms in Unit 9:

one-half (1-half) A name for 1 out of 2 equal shares. The standard notation for one-half is $\frac{1}{2}$, but children do not use standard notations in Grade 2.

two-halves (2-halves) A name for the whole when it is divided into 2 equal shares. The standard notation for two-halves is $\frac{2}{2}$.



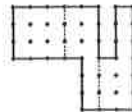
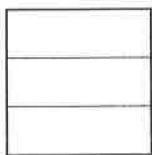
one-half



two-halves

Partes iguales y operaciones con números enteros

En la unidad 9, los niños particionan figuras en partes iguales. Practican el uso de vocabulario de fracciones para nombrar estas partes iguales y aprenden que las partes iguales no tienen que ser necesariamente la misma figura.



Estas partes iguales son la misma figura. Estas partes iguales no son la misma figura.

Los niños, además, trabajan con unidades fraccionarias de longitud. Identifican medias pulgadas y cuartos de pulgadas en sus reglas y miden objetos a la media pulgada más cercana.

Más adelante en la unidad, los niños amplían su trabajo con el valor posicional hasta el lugar de los millares y aplican su conocimiento del valor posicional para aprender un nuevo método de resta denominado *resta de expansión e intercambio*. Los niños aprenden el método de expansión e intercambio que propone la forma desarrollada para razonar sobre hacer intercambios.

Ejemplo: $45 - 27$.

$$\begin{array}{r} 45 \rightarrow \cancel{40} + \cancel{5} \\ - 27 \rightarrow \underline{20} + \underline{7} \\ \hline 10 + 8 = 18 \end{array}$$

La resta de expansión e intercambio se repasará en tercer grado. A finales de segundo grado, se espera que los niños resten números menores a 1,000 usando cualquier estrategia o método.

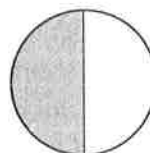
En la parte final de la unidad, los niños repasan los valores de las monedas y buscan combinaciones de monedas para pagar una variedad de artículos usando el cambio exacto. Usan *dimes* y *nickels* como el contexto para hallar múltiplos de 10 y de 5, y además, usan la duplicación y las operaciones con dobles como contexto para hallar múltiplos de 2. Estas actividades sientan las bases para la multiplicación por 2, 5 y 10 a comienzos de tercer grado.

Por favor, guarde esta Carta a la familia como referencia mientras su hijo trabaja en la unidad 9.

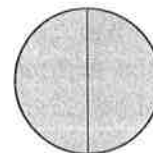
Vocabulario Términos importantes de la unidad 9:

un medio (1 medio) El nombre de 1 de 2 partes iguales. La notación estándar para un medio es $\frac{1}{2}$, pero los niños no usan las notaciones estándar en segundo grado.

dos medios (2 medios) El nombre del entero cuando está dividido en 2 partes iguales. La notación estándar para dos medios es $\frac{2}{2}$.



un medio

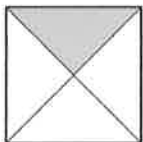


dos medios

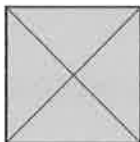
Unit 9: Family Letter, *continued*

one-fourth (1-fourth) A name for 1 out of 4 equal shares. The standard notation for one-fourth is $\frac{1}{4}$. Also called *one-quarter* or *1-quarter*.

four-fourths (4-fourths) A name for the whole when it is divided into 4 equal shares. The standard notation for four-fourths is $\frac{4}{4}$. Also called *four-quarters* or *4-quarters*.

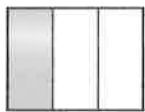


one-fourth
or
one-quarter



four-fourths
or
four-quarters

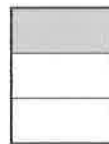
equal share Another name for equal parts. The result of dividing something into parts that are all the same size.



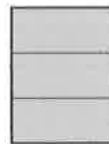
Home Links 9-1 and 9-2 provide more information about equal shares and the fraction language that appears in the definitions on this page.

one-third (1-third) A name for 1 out of 3 equal shares. The standard notation for one-third is $\frac{1}{3}$.

three-thirds (3-thirds) A name for the whole when it is divided into 3 equal shares. The standard notation for three-thirds is $\frac{3}{3}$.

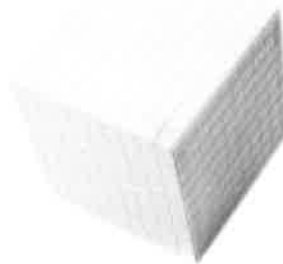


one-third



three-thirds

thousand cube In *Everyday Mathematics*, a base-10 block that measures 10 cm by 10 cm by 10 cm. A thousand cube consists of one thousand 1-centimeter cubes.



A thousand cube

expand-and-trade subtraction A subtraction algorithm in which expanded notation is used to facilitate place-value exchanges. Home Links 9-6 and 9-7 provide more information about expand-and-trade subtraction.

multiple The product of a certain number and any counting number. For example, the multiples of 2 are 2, 4, 6, 8, and so on (because those numbers are obtained by multiplying 2 by 1, 2, 3, 4, and so on, respectively). The multiples of 5 are 5, 10, 15, 20, and so on. And the multiples of 10 are 10, 20, 30, 40, and so on.

Do-Anytime Activities

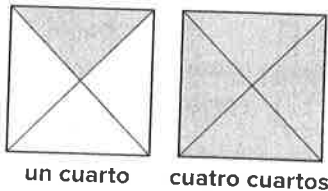
To work with your child on Grade 2 concepts, try these interesting and rewarding activities:

1. Ask your child to divide food items or other objects into 2, 3, or 4 equal parts. For example, ask your child to fairly share a sandwich with a sibling or cut a piece of paper into four pieces that are the same size. Ask your child to name the parts of the object using language such as *one-half*, *1-third*, or *1 out of 4 equal parts*. Then ask your child to name the whole object using language such as *whole*, *three-thirds*, or *4-fourths*.
2. Have your child measure the lengths of objects to the nearest inch and use the measurements to compare the objects. When your child is comfortable measuring to the nearest inch, have him or her measure the same objects to the nearest half-inch.

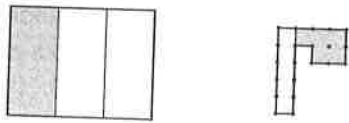
unidad 9: Carta a la familia, continuación

un cuarto (1 cuarto) El nombre de 1 de 4 partes iguales. La notación estándar para un cuarto es $\frac{1}{4}$. También se denomina *un cuarto* o *1 cuarto*.

cuatro cuartos (4 cuartos) El nombre del entero cuando está dividido en 4 partes iguales. La notación estándar para cuatro cuartos es $\frac{4}{4}$. También se denomina *cuatro cuartos* o *4 cuartos*.



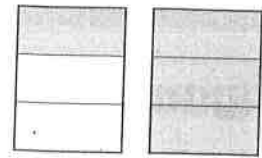
partes iguales El resultado de dividir algo en partes que tienen el mismo tamaño.



Los vínculos con el hogar 9-1 y 9-2 ofrecen más información acerca de las partes iguales y el vocabulario sobre fracciones que aparece en las definiciones de esta página.

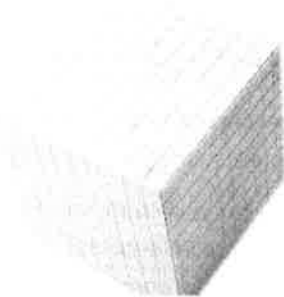
un tercio (1 tercio) El nombre de 1 de 3 partes iguales. La notación estándar para un tercio es $\frac{1}{3}$.

tres tercios (3 tercios) El nombre del entero cuando está dividido en 3 partes iguales. La notación estándar para tres tercios es $\frac{3}{3}$.



un tercio tres tercios

cubo de un millar En *Matemáticas diarias*, un bloque de base 10 que mide 10 cm por 10 cm por 10 cm. Un cubo de un millar consta de mil cubos de un centímetro.



cubo de un millar

resta de expansión e intercambio Un algoritmo de resta en el cual se usa la forma desarrollada para facilitar los intercambios de valor posicional. Los Vínculos con el hogar 9-6 y 9-7 ofrecen más información acerca de esta resta.

múltiplo El producto de un determinado número y un número cardinal. Por ejemplo, los múltiplos de 2 son 2, 4, 6, 8 y así sucesivamente (porque dichos números se obtienen al multiplicar 2 por 1, 2, 3, 4, etc., respectivamente). Los múltiplos de 5 son 5, 10, 15, 20 y así sucesivamente. Y los múltiplos de 10 son 10, 20, 30, 40 y así sucesivamente.

Actividades para hacer en cualquier ocasión

Para trabajar con su hijo sobre los conceptos aprendidos en segundo grado, hagan juntos estas interesantes y provechosas actividades:

1. Pida a su hijo que divida alimentos u otros objetos en 2, 3 o 4 partes iguales. Por ejemplo, pídale que comparta de manera equitativa un sándwich con un hermano que recorte un trozo de papel en cuatro partes del mismo tamaño. Pídale que nombre las partes del objeto usando términos como *un medio*, *1 tercio* o *1 de 4 partes iguales*. Luego, dígame que nombre el objeto entero usando términos como *entero*, *tres tercios* o *4 cuartos*.
2. Pida a su hijo que mida las longitudes de objetos a la pulgada más cercana y que use las mediciones para compararlos. Cuando él se sienta cómodo con la medición a la pulgada más cercana, pídale que mida los mismos objetos a la media pulgada más cercana.

3. Pose subtraction problems involving 2-digit numbers and ask your child to explain his or her strategy for solving them.
4. Point to an item in a store or an ad and have your child tell you what coins and bills he or she could use to pay for the item with exact change.

Building Skills through Games

In Unit 9 your child will play the following games to practice his or her mathematical skills.

Array Concentration

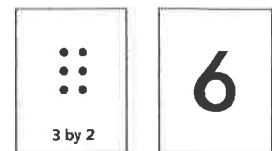
Players arrange a set of *Array Concentration* Number Cards and *Array Cards* facedown in front of them. A player flips over one of each type of card. If the cards “match”—that is, if the number on the number card equals the total number of dots in the array—the player takes the cards and takes another turn.

Shape Capture

Players have a set of *Shape Cards* spread out in front of them. One at a time players draw an *Attribute Card* and “capture” all the shapes that have that attribute. The player who captures the most shapes wins.

Beat the Calculator

One player is the *Caller*, who names two 1-digit numbers. Another player is the *Brain*, who adds the two numbers mentally. A third player is the *Calculator*, who adds the numbers with a calculator. The *Brain* tries to find the sum faster than the *Calculator*.



These cards match because there are 6 dots in the array.

Hit the Target

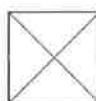
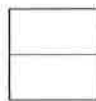
Players choose a 2-digit multiple of 10 (such as 10, 20, or 30) as a target number. One player chooses a starting number less than or greater than the target number, which the second player enters into a calculator. The second player tries to change it to the target number by adding or subtracting on the calculator.

As You Help Your Child with Homework

When your child brings home assignments, you may want to go over the instructions together, clarifying them. The answers listed below will guide you through the Unit 9 Home Links.

Home Link 9-1

1. one-half; 1-half; 1 out of 2 equal parts; 2-halves; two-halves; 2 out of 2 equal parts
2. 1 out of 4 equal parts; 1-fourth; one-quarter; whole; four-fourths; 4 out of 4 equal parts



Home Link 9-2

1. Sample answer: 1 out of 2 equal parts; 2 out of 2 equal parts
2. Sample answer: 1-third; three-thirds

3. Presente problemas de resta que incluyan números de 2 dígitos y pida a su hijo que explique su estrategia para resolverlos.
4. Señale un artículo en una tienda o un anuncio y pida a su hijo que le indique qué monedas y billetes podría usar para pagarlo con cambio exacto.

Desarrollar destrezas por medio de los juegos

En la unidad 9, su hijo participará en los siguientes juegos para practicar sus destrezas matemáticas.

Concentración con matrices

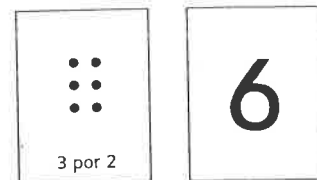
Los jugadores ordenan boca abajo frente a ellos un conjunto de tarjetas de números y tarjetas de matrices de *Concentración con matrices*. Uno de los jugadores da vuelta una tarjeta de cada tipo. Si las tarjetas "coinciden", es decir, si el número de la tarjeta de números es igual a la cantidad total de puntos en la matriz, el jugador toma la tarjeta y juega otro turno.

Captura de figuras

Los jugadores tienen un conjunto de tarjetas de figuras esparcidas frente a ellos uno a la vez, los jugadores sacan una tarjeta de atributos y "capturan" todas las figuras que tienen dicho atributo. Gana el jugador que captura más figuras.

Gánale a la calculadora

Uno de los jugadores es el Árbitro, quien anuncia dos números de 1 dígito. Otro es el Cerebro, que suma mentalmente los dos números. Un tercer jugador es el Calculador, que suma los números con una calculadora. El Cerebro trata de hallar la suma más rápido que el Calculador.



Estas tarjetas coinciden porque hay 6 puntos en la matriz.

Alcanza el objetivo

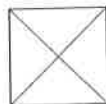
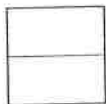
Los jugadores seleccionan un múltiplo de diez de 2 dígitos (por ejemplo, 10, 20 o 30), que será el número objetivo. Un jugador elige un número inicial menor o mayor que el número objetivo, y el segundo jugador lo marca en la calculadora. El segundo jugador intenta cambiarlo al número objetivo sumando o restando en la calculadora.

Cuando ayude a su hijo a hacer la tarea

Cuando él traiga tareas a casa, pueden repasar juntos las instrucciones y clarificarlas. Las siguientes respuestas le servirán de guía para usar los Vínculos con el hogar de la unidad 9.

Vínculo con el hogar 9-1


1. un medio; 1 medio; 1 de 2 partes iguales; 2 medios; dos medios; 2 de 2 partes iguales
2. 1 de 4 partes iguales; 1 cuarto; un cuarto; entero; cuatro cuartos; 4 de 4 partes iguales



Vínculo con el hogar 9-2

1. Ejemplo de respuesta: 1 de 2 partes iguales; 2 de 2 partes iguales
2. Ejemplo de respuesta: 1 tercio; tres tercios

Home Link 9-3

1. Sample answer: 

- Sample answer: Cut the rectangle out and fold it along the lines to see if the parts are the same size.
- Sample answers: 1-fourth; one-quarter
- Sample answers: four out of four equal shares; 4-fourths
- 107 6. 47 7. 82

Home Link 9-4

- About 2 inches
- Possible answers: 3 and one-half; 3 and 1-half
- About 2 inches 4.–7. Answers vary.

Home Link 9-5

- 329 2. 183
- Three hundred twenty-nine; one hundred eighty-three
- $400 + 90 + 1$ $400 + 70 + 1$ $491 > 471$
- $<$ 6. $>$ 7. 158 8. 26 9. 102

Home Link 9-6

- Sample estimates: $50 - 30 = 20$; $60 - 35 = 25$
Sample sketch:

 Answer: 19

- Sample estimate: $60 - 30 = 30$
Sample sketch:

 Answer: 36

Home Link 9-7

- Sample estimate: $60 - 40 = 20$

$$\begin{array}{r} 40 \quad 15 \\ \cancel{50} \quad \cancel{5} \\ - 30 \quad 7 \\ \hline 10 \quad 8 \end{array} \quad 10 + 8 = 18$$

- Sample estimate: $80 - 30 = 50$

$$\begin{array}{r} 70 \quad 11 \\ \cancel{80} \quad \cancel{1} \\ - 20 \quad 8 \\ \hline 50 \quad 3 \end{array} \quad 50 + 3 = 53$$

Home Link 9-8

- Possible answers: 10¢ or \$0.10; 50¢ or \$0.50; 100¢ or \$1.00; 250¢ or \$2.50
- Answers vary.

Home Link 9-9

- Sample explanations given.
 - No. 59¢ is almost 60¢, and 49¢ is almost 50¢.
 $60¢ + 50¢$ is more than \$1.
 - No. $30 + 10 = 40$ and 2 and 8 make another 10, so the total for the radio and headphones is \$50. I couldn't buy the calculator, too.
- 38 4. 91 5. 25

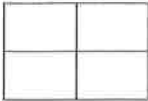
Home Link 9-10

- 14 fingers; $7 + 7 = 14$
- 4 shells; $4 + 4 = 8$
- 58 4. 130 5. 25

Home Link 9-11

- 10 cents, 10, 10; 30 cents, 30, 30
- 40 cents, 40, 40; 70 cents, 70, 70
- 80 cents, 80, 80; 40 cents, 40, 40
- 140 5. 43 6. 175

Vínculo con el hogar 9-3

1. Ejemplo de respuesta: 

2. Ejemplo de respuesta: Recortar el rectángulo y doblarlo por las líneas para ver si las partes tienen el mismo tamaño.
3. Ejemplos de respuestas: 1 cuarto; un cuarto
4. Ejemplos de respuestas: cuatro de cuatro partes iguales; 4 cuartos
5. 107 6. 47 7. 82

Vínculo con el hogar 9-4

1. Alrededor de 2 pulgadas
2. Respuestas posibles: 3 y un medio; 3 y 1 medio
3. Alrededor de 2 pulgadas 4.-7. Las respuestas variarán.

Vínculo con el hogar 9-5

1. 329 2. 183
3. Trescientos veintinueve; ciento ochenta y tres
4. $400 + 90 + 1$ $400 + 70 + 1$
 $491 > 471$
5. $<$ 6. $>$ 7. 158 8. 26 9. 102

Vínculo con el hogar 9-6

1. Ejemplos de estimaciones: $50 - 30 = 20$;
 $60 - 35 = 25$
Ejemplo de bosquejo:

 Respuesta: 19

2. Ejemplo de estimación: $60 - 30 = 30$
Ejemplo de bosquejo:

 Respuesta: 36

Vínculo con el hogar 9-7

1. Ejemplo de estimación: $60 - 40 = 20$

$$\begin{array}{r} 55 \rightarrow \overset{40}{\cancel{50}} + \overset{15}{\cancel{5}} \\ - 37 \rightarrow \underline{30 + 7} \\ 10 + 8 = 18 \end{array}$$

2. Ejemplo de estimación: $80 - 30 = 50$

$$\begin{array}{r} 81 \rightarrow \overset{70}{\cancel{80}} + \overset{11}{\cancel{1}} \\ - 28 \rightarrow \underline{20 + 8} \\ 50 + 3 = 53 \end{array}$$

Vínculo con el hogar 9-8

1. Respuestas posibles: 10¢ o \$0.10; 50¢ o \$0.50; 100¢ o \$1.00; 250¢ o \$2.50
2. Las respuestas variarán.

Vínculo con el hogar 9-9

- 1-2. Se dan ejemplos de explicaciones.
1. No. 59¢ son casi 60¢, y 49¢ son casi 50¢.
 $60¢ + 50¢$ es más que \$1.
2. No. $30 + 10 = 40$ y 2 y 8 forman otros 10, por lo tanto, el total para la radio y los auriculares es \$50. No podría comprar también la calculadora.
3. 38 4. 91 5. 25

Vínculo con el hogar 9-10

1. 14 dedos; $7 + 7 = 14$
2. 4 caracoles; $4 + 4 = 8$
3. 58 4. 130 5. 25

Vínculo con el hogar 9-11

1. 10 centavos, 10, 10; 30 centavos, 30, 30
2. 40 centavos, 40, 40; 70 centavos, 70, 70
3. 80 centavos, 80, 80; 40 centavos, 40, 40
4. 140 5. 43 6. 175

End-of-Year: Family Letter:

Home Link 9-12

NAME

DATE

Congratulations!

By completing *Second Grade Everyday Mathematics*, your child has accomplished a great deal. Thank you for your support!

This Family Letter is provided as a resource for you to use throughout your child's vacation. It includes an extended list of Do-Anytime Activities, directions for games that can be played at home, and a sneak preview of what your child will be learning in *Third Grade Everyday Mathematics*. Enjoy your vacation!



Do-Anytime Activities

Mathematics concepts are more meaningful and easier to understand when they are rooted in real-life situations. To help your child review some of the concepts he or she has learned in second grade, we suggest the following activities for you and your child to do together over vacation. Doing so will help your child maintain and build on the skills learned this year and help prepare him or her for *Third Grade Everyday Mathematics*.

1. Pose addition and subtraction number stories about everyday life. For example, ask your child to count the number of grapes he or she has and then ask: *How many will you have if you eat 6 of them? How many will you have if you eat 2 of them and then I eat 3 more?* Here's another example: *If you have 1 quarter, 3 dimes, and 2 nickels, how many cents do you have?*
2. Review and practice addition and subtraction facts. Your child can use Fact Triangle cards to practice or play *Addition Top-It* or *Subtraction Top-It* as described on the second page of this letter.
3. Select everyday objects and have your child estimate their lengths and then measure to check the estimates. Your child could also measure objects to determine how much longer one thing is compared with another.
4. Ask your child to tell you the time to the nearest 5 minutes. Encourage your child to specify whether it is A.M. or P.M.
5. Encourage your child to identify and describe geometric shapes that can be seen in the world. For example: *I see rectangles in that bookcase. They all have 4 right angles.* You can also play *I Spy* to practice identifying and describing shapes. For example: *I spy a shape with 5 sides. All of the sides are the same length.*
6. Ask your child to share food items or other objects fairly with 1, 2, or 3 other people by dividing them into equal shares.
7. Count on or back by 10s and 100s from any given number.

¡Felicidades!

Al completar *Matemáticas diarias de segundo grado*, su hijo ha logrado mucho. ¡Muchas gracias por su apoyo!

Esta Carta a la familia se ofrece como un recurso para que lo emplee con su hijo durante las vacaciones escolares. Incluye una lista completa de Actividades para hacer en cualquier ocasión, instrucciones de juegos que se pueden hacer en su casa y un adelanto de lo que aprenderá en *Matemáticas diarias de tercer grado*.

¡Disfruten las vacaciones!



Actividades para hacer en cualquier ocasión

Los conceptos matemáticos tienen mayor significado cuando se experimentan en situaciones de la vida real. Para ayudar a su hijo a repasar algunos de los conceptos aprendidos en segundo grado, le sugerimos las siguientes actividades que pueden hacer juntos en las vacaciones. Estas actividades le servirán para recordar lo aprendido este año y a prepararse para *Matemáticas diarias de tercer grado*.

1. Presente historias de suma y resta acerca de temas cotidianos. Por ejemplo, pídale que cuente la cantidad de uvas que tiene y, luego, pregúntele: *¿Cuántas tendrás si te comes 6? ¿Cuántas tendrás si te comes 2 y yo me como 3 más?* Aquí hay otro ejemplo: *Si tienes 1 quarter, 3 dimes y 2 nickels, ¿cuántos centavos tienes?*
2. Repasen y practiquen operaciones de suma y resta. Su hijo puede usar tarjetas de Triángulos de operaciones para practicar o jugar a *Supera la suma* o *Supera la resta*, como se describe en la segunda página de esta carta.
3. Seleccione objetos de la vida cotidiana y pídale que estime sus longitudes y que luego mida para comprobar sus estimaciones. También podría medir objetos para determinar cuánto más largo es uno comparado con el otro.
4. Pídale que le diga la hora a los 5 minutos más cercanos. Anímelo(a) a especificar si es A.M. o P.M.
5. Anime a su hijo a identificar y describir figuras geométricas que se pueden ver en el mundo real. Por ejemplo: *Veo rectángulos en ese librero. Todos tienen 4 ángulos rectos.* También pueden jugar al *Veo, veo* para practicar cómo identificar y describir figuras. Por ejemplo: *Veo, veo una figura con 5 lados. Todos los lados tienen la misma longitud.*
6. Pídale que comparta los alimentos u otros objetos entre 1, 2 o 3 personas para dividirlos en partes iguales.
7. Cuenten hacia adelante o hacia atrás de 10 en 10 y de 100 en 100 a partir de un número dado.

Building Skills Through Games

This section describes games that can be played at home. The number cards used in some games can be made from 3"-by-5" index cards or from a regular playing-card deck. (Use jacks for zeros and write the numbers 11 through 20 on the four queens, four kings, and two jokers.)

Addition Top-It

- Materials** 4 cards for each of the numbers 0–10
Players 2 or more
Skill Adding two numbers
Object of the game To have the most cards

Directions

Shuffle the cards and place them facedown in a pile. Each player turns up a pair of cards from the deck and says the sum of the numbers. The player with the greater sum takes all the cards from that round. Players continue turning up cards and saying the sums until there are no more cards left in the draw pile. The player with the most cards at the end of the game wins.

Variation: Subtraction Top-It

Add cards for the numbers 11–20 to the *Addition Top-It* deck. Each player turns up a pair of cards from the deck and says the difference between the two numbers. The player with the greater difference takes all the cards from that round.

Salute!

- Materials** 4 cards for each of the numbers 0–10
Players 3
Skill Finding missing addends
Object of the game To have the most cards

Directions

Shuffle the cards and place them facedown in a pile. One person is the Dealer and gives the two Players one card each. Without looking at the numbers, the Players place the cards on their foreheads facing out, so everyone can see the numbers. The Dealer, who sees both numbers, says the sum of the two cards. The others use the sum and the number on the other card to figure out the number on their foreheads. The Player that finds his or her number first takes both cards. Players rotate roles, with someone new taking over as Dealer in each round. Play continues until everyone has been Dealer five times. The one with the most cards at the end is the winner.

Sample round:

Tom is the Dealer. He gives Raul a 5 and Cheri a 7. Tom looks at both cards and says, "The sum is 12." Raul can see Cheri's 7 and thinks, "What plus 7 is 12?" Raul says, "My number is 5." Because he figures out his number faster than Cheri figures out hers, Raul takes both cards.

Desarrollar destrezas por medio de los juegos

La siguiente sección describe los juegos que se pueden jugar en su casa. Las tarjetas de números que se usan en algunos de ellos se pueden hacer con tarjetas en blanco de 3 por 5 o con una baraja de naipes comunes. (Se pueden usar los *jacks* para los ceros y escribir los números del 11 al 20 en las cuatro reinas, los cuatro reyes y los dos comodines).

Supera la suma

- Materiales** 4 de cada una de las tarjetas del 0 al 10
Jugadores 2 o más
Destreza Sumar dos números
Objetivo del juego Tener el mayor número de tarjetas

Instrucciones

Se revuelven las tarjetas de números y se colocan boca abajo en un montón. Cada jugador da vuelta un par de tarjetas de la baraja y dice la suma de los números. El niño que tenga la suma mayor toma todas las tarjetas de esa ronda. Los jugadores continúan dando vuelta las tarjetas y diciendo las sumas hasta que no queden más tarjetas en el montón. Al finalizar el juego, gana quien tenga el mayor número de tarjetas.

Variación: Supera la resta

Se deben agregar las tarjetas para los números del 11 al 20 a la baraja de *Supera la suma*. Cada jugador da vuelta un par de tarjetas de la baraja y dice la diferencia entre los dos números. El niño que tenga la diferencia mayor toma todas las tarjetas de esa ronda.

Saludo

- Materiales** 4 de cada una de las tarjetas del 0 al 10
Jugadores 3
Destreza Hallar los sumandos que faltan
Objetivo del juego Tener el mayor número de tarjetas

Instrucciones

Se revuelven las tarjetas y se colocan boca abajo en un montón. Un niño es el repartidor y le da una tarjeta a cada uno de los dos jugadores. Sin mirar los números, los jugadores se colocan las tarjetas en la frente con el número hacia afuera, de modo que todos puedan ver los números. El repartidor, que ve ambos números, dice la suma. Los otros usan la suma y el número en la otra tarjeta para descubrir el número en su propia frente. El jugador que descubre primero su número toma ambas tarjetas. Los jugadores intercambian roles y alguien nuevo toma el lugar del repartidor en cada ronda. El juego continúa hasta que cada uno haya sido el repartidor cinco veces. Al finalizar el juego, quien tenga el mayor número de tarjetas es el ganador.

Ejemplo de ronda:

Tomás es el repartidor. Le da a Raúl un 5 y a Cheri un 7. Tomás mira ambas tarjetas y dice "la suma es 12". Raúl puede ver el 7 de Cheri y piensa "¿qué número sumado a 7 me da 12?" Raúl dice, "mi número es 5". Como calcula su número más rápido que Cheri, Raúl toma las dos tarjetas.

End-of-Year: Family Letter, continued

Name That Number

- Materials** 4 cards for each of the numbers 0–10
1 card for each of the numbers 11–20
- Players** 2 or 3
- Skill** Adding or subtracting numbers to reach a target number
- Object of the game** To have the most cards

Directions

Shuffle the cards and place them facedown in a pile. Turn the top five cards faceup and place them in a row. Turn over the next card and place it faceup by the pile. This is the target number.

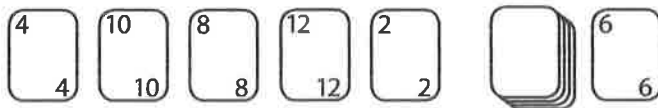
Players take turns trying to name the target number by adding or subtracting the numbers on two or more of the five cards that are faceup. Cards may be used only once for each turn. When a player is unable to name the target number using the faceup cards, his or her turn is over. The target is replaced with a card drawn from the top of the deck.

When players are able to name the target number, they collect the cards they used to name it along with the target-number card. Replacement cards for the five faceup cards are drawn from the deck. The next card from the top of the deck is the new target number.

Play continues until there are not enough cards left in the deck to replace the faceup cards. The player who has collected the most cards wins.

Sample turn:

Mae's turn:



The target number is 6. Mae names it with $12 - 4 - 2$. She could also have used $4 + 2$ or $8 - 2$. Mae takes the 12, 4, 2, and 6 cards. She replaces them by drawing cards from the deck as well as a new target number. Now it is Mike's turn.

Hit the Target

- Materials** calculator
record sheet (see example below)

Target number: 30

Starting Number	Change	Result	Change	Result	Change	Result
<u>17</u>	<u>+23</u>	<u>40</u>	<u>-10</u>	<u>30</u>		

- Players** 2
- Skill** Finding differences between 2-digit numbers and multiples of 10
- Object of the game** To reach the target number.

Copyright © McGraw-Hill Education. Permission is granted to reproduce for classroom use.

Carta a la familia de fin de año, *continuación*

Dale nombre a ese número

Materiales 4 de cada una de las tarjetas del 0 al 10
1 de cada una de las tarjetas del 11 al 20

Jugadores 2 o 3

Destreza Sumar o restar números para alcanzar un número objetivo

Objetivo del juego Tener el mayor número de tarjetas

Instrucciones

Se revuelven las tarjetas y se colocan boca abajo en un montón. Se dan vuelta las primeras cinco tarjetas boca arriba y se las pone en fila. Se da vuelta la siguiente tarjeta y se la coloca boca arriba cerca del montón. Este es el número objetivo.

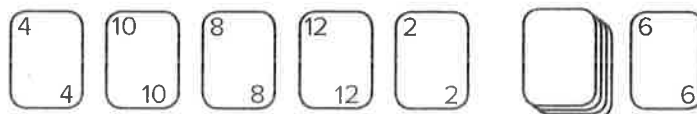
Los jugadores se turnan y tratan de dar nombre al número objetivo sumando o restando los números en dos o más de las cinco tarjetas que están boca arriba. Cada tarjeta se puede usar solo una vez por turno. Cuando un jugador no puede dar nombre al número objetivo usando las tarjetas que están boca arriba, se termina su turno. El objetivo se reemplaza con una tarjeta tomada de la parte superior de la baraja.

Cuando los jugadores pueden dar nombre al número objetivo, toman las tarjetas que usaron para nombrarlo y también la del número objetivo. Se reemplazan las tarjetas boca arriba con cinco tarjetas escogidas de la baraja. La siguiente tarjeta de la parte superior de la baraja es el nuevo número objetivo.

El juego continúa hasta que no haya suficientes tarjetas en la baraja para reemplazar las tarjetas que están boca arriba. Gana el jugador que tenga más tarjetas.

Ejemplo de turno:

Turno de Mae:



El número objetivo es 6. Mae lo nombra con $12 - 4 - 2$. También podría haber usado $4 + 2$ u $8 - 2$. Mae toma las tarjetas del 12, 4, 2 y 6. Las reemplaza con tarjetas tomadas de la baraja, y también reemplaza el nuevo número objetivo. Ahora es el turno de Mike.

Alcanza el objetivo

Materiales calculadora

hoja de registro (ver el ejemplo a continuación)

Número objetivo: 30

Número inicial	Cambio	Resultado	Cambio	Resultado	Cambio	Resultado
<u>17</u>	<u>+23</u>	<u>40</u>	<u>-10</u>	<u>30</u>		

Jugadores 2

Destreza Hallar diferencias entre números de 2 dígitos y múltiplos de 10

Objetivo del juego Alcanzar el número objetivo

Directions

Players agree on a multiple of 10 (10, 20, 30, 40, and so on) as a target number and write it on the record sheet. Player 1 names a starting number that is less than or greater than the target number and records it on the record sheet. Player 2 enters the starting number on a calculator and tries to hit the target number by adding or subtracting a number to it. Player 2 continues adding and subtracting until he or she reaches the target number, recording the change and results on the record sheet. Then players switch roles: Player 2 chooses a starting number and Player 1 tries to change the starting number to the target number by adding and subtracting on the calculator. The player who reaches the target number in fewer tries wins the round.

Sample turn:

Kylie and Aiden agree on 30 as the target number. Kylie chooses 17 as the starting number. Aiden tries to change 17 to 30 by adding 23 but gets a result of 40. He subtracts 10, hitting the target in two tries. His record sheet looks like the one shown on page 284.

Fact Power

Another way addition and subtraction facts can be practiced is by using the Addition/Subtraction Facts Table shown below. The table can also be used to keep a record of facts that have been learned. For example, your child might color the squares for the sums that he or she knows from memory.

+, -	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Instrucciones

Los jugadores se ponen de acuerdo en un múltiplo de 10 (10, 20, 30, 40, etc.) como número objetivo y lo escriben en la hoja de registro. El jugador 1 dice un número inicial menor o mayor que el número objetivo y lo anota en la hoja de registro. El jugador 2 marca el número inicial en la calculadora y trata de alcanzar el número objetivo sumándole o restándole un número. El jugador 2 sigue sumando y restando hasta alcanzar el número objetivo y anota el cambio y los resultados en la hoja. Luego, los jugadores intercambian los roles: el jugador 2 elige un número inicial y el jugador 1 trata de cambiarlo al número objetivo sumando y restando en la calculadora. El jugador que alcanza el número objetivo con menos intentos gana la ronda.

Ejemplo de turno:

Kylie y Aiden acuerdan el número 30 como número objetivo. Kylie elige el 17 como número inicial. Aiden trata de cambiar el 17 al 30 sumando 23 pero obtiene como resultado el 40. Resta 10 y alcanza el objetivo en dos intentos. Su hoja de registro se parece a la que se muestra en la página 284.

Dominio de las operaciones básicas

Otra manera de practicar la suma y la resta es mediante el uso de la tabla de operaciones de suma y resta que se muestra a continuación. La tabla también puede usarse para llevar un registro de las operaciones aprendidas. Por ejemplo, su hijo podría colorear los cuadrados para las sumas que sabe de memoria.

+, -	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Looking Ahead: Third Grade Everyday Mathematics

Next year your child will . . .

- Learn multiplication facts.
- Explore the relationship between multiplication and division.
- Write number models for addition, subtraction, multiplication, and division number stories.
- Further explore addition and subtraction of 2- and 3-digit numbers.
- Continue partitioning figures and number lines to build an understanding of fractions.
- Tell time to the nearest minute.
- Measure length to the nearest quarter inch.
- Find perimeters and areas of rectangles.
- Further explore the attributes of shapes.

Again, thank you for your support this year. Have fun continuing your child's mathematical adventures throughout the vacation.

Con vistas al futuro: Matemáticas diarias de tercer grado

El próximo año su hijo. . .

- Aprenderá operaciones de multiplicación.
- Explorará la relación entre la multiplicación y la división.
- Escribirá modelos numéricos para historias de suma, resta, multiplicación y división.
- Explorará aún más la suma y resta de números de 2 y 3 dígitos.
- Continuará dividiendo figuras y rectas numéricas para desarrollar la comprensión de las fracciones.
- Dirá la hora al minuto más cercano.
- Medirá longitudes al cuarto de pulgada más cercano.
- Hallará los perímetros y las áreas de rectángulos.
- Explorará aún más los atributos de las figuras.

Una vez más, gracias por su apoyo a lo largo de este año. Diviértase con las experiencias matemáticas de su hijo durante las vacaciones.