

Comparing Products

Home Link 9-1

NAME _____

DATE _____

TIME _____


Family Note Today your child learned a game that involves finding a multiplication product greater than the one just played. The activity below provides practice with this skill. Have your child start at the picture of the Minotaur and use a pencil so that he or she can erase wrong turns.

Please return this Home Link to school tomorrow.



According to Greek mythology, there was a monster called the Minotaur that was half bull and half human. The king had a special mazelike dwelling built, from which the Minotaur could not escape. The dwelling, called a **labyrinth** (la buh rinth), had many rooms and passageways that formed a puzzle. No one who went in could find their way out without help. One day, a Greek hero named Theseus decided to slay the monster. To find his way out of the labyrinth, Theseus's friend Ariadne gave him a very, very long ball of string to unwind as he walked through the passageways. After Theseus slew the Minotaur, he followed the string to escape.

Pretend you are Theseus. To find your way out of the maze, each room you enter must have a product greater than the product in the room you are leaving. Start at the Minotaur's chambers in the middle and draw a path to the exit.

Exit	6×7	8×7	8×6	5×9	7×6	9×3
10×10	9×9	9×8	5×7	4×8	8×5	7×5
8×8	7×4	8×8	6×4	5×5	6×6	8×4
6×9	8×5	7×9	9×6	7×3	4×7	4×6
9×3	4×9	7×8	9×9	2×2	8×3	8×9
9×5	7×7	9×6		4×4	5×4	4×2
6×7	5×5	2×8	2×4	5×2	4×2	5×9
5×8	7×2	2×9	4×4	2×3	8×2	3×3
4×9	4×8	7×4	3×4	3×4	5×3	8×7
6×6	3×7	10×8	5×5	8×4	7×3	5×10

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

Comparar productos

Vínculo con el hogar 9-1

NOMBRE _____

FECHA _____

HORA _____

Nota a la familia Hoy su hijo aprendió un juego que incluye hallar un producto de multiplicación mayor que el recién jugado. La siguiente actividad brinda práctica con esta destreza. Pida a su hijo que comience en la imagen del Minotauro y use un lápiz para poder borrar las equivocaciones.

Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.



Según la mitología griega, había un monstruo llamado el Minotauro que era mitad toro y mitad humano. El rey mandó a construir una casa laberíntica especial, de la que el Minotauro no podía escapar. La casa, llamada **laberinto**, tenía muchas habitaciones y pasillos que formaban un rompecabezas. Nadie podía encontrar la salida sin ayuda. Un día, un héroe griego llamado Teseo decidió matar al monstruo. Para encontrar la salida del laberinto, la amiga de Teseo, Ariadna, le dio una cuerda muy larga para desenrollar mientras caminaba por los pasillos. Después de matar al Minotauro, Teseo se guio por la cuerda para escapar.

Imagina que eres Teseo. Para encontrar la salida del laberinto, cada habitación a la que entras debe tener un producto mayor que el de la habitación de la que sales. Comienza en las cámaras del Minotauro en el centro y dibuja un camino hacia la salida.

	Salida	6×7	8×7	8×6	5×9	7×6	9×3
10×10	9×9	9×8	5×7	4×8	8×5	7×5	
8×8	7×4	8×8	6×4	5×5	6×6	8×4	
6×9	8×5	7×9	9×6	7×3	4×7	4×6	
9×3	4×9	7×8	9×9	2×2	8×3	8×9	
9×5	7×7	9×6		4×4	5×4	4×2	
6×7	5×5	2×8	2×4	5×2	4×2	5×9	
5×8	7×2	2×9	4×4	2×3	8×2	3×3	
4×9	4×8	7×4	3×4	3×4	5×3	8×7	
6×6	3×7	10×8	5×5	8×4	7×3	5×10	

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

Multiplication and Division Number Stories

Home Link 9-2

NAME

DATE

TIME

Family Note Today your child solved number stories involving multiples of 10. The class examined a map displaying the masses of adult North American birds to make sense of the stories and used multiplication/division diagrams to organize information. For the problems below, encourage your child to use a known basic fact to help solve the number models with extended facts involving multiples of 10.

Please return this Home Link to school tomorrow.



Write a number model. Then solve each number story. You may draw a picture or use the multiplication/division diagram.

- ① One American flamingo has a mass of about 2 kg. What is the mass of 40 American flamingos that each have a mass of about 2 kg?

number of flamingos	mass of 1 flamingo in kg	total mass in kg

_____ (number model with ?)

40 flamingos have a mass of about _____ kg.

- ② There are 9 bluebirds that each have about the same mass. Together they have a mass of about 270 g. What is the mass of one bluebird?

number of bluebirds	mass of 1 bluebird in g	total mass in g

_____ (number model with ?)

One bluebird has a mass of about _____ g.

- ③ Explain to someone at home how you can use a basic fact to help you solve Problem 2.

Historias de multiplicación y división

Vínculo con el hogar 9-2

NOMBRE

FECHA

HORA

Nota a la familia Hoy su hijo resolvió historias de números con múltiplos de 10. La clase examinó un mapa con las masas de aves de América del Norte para comprender las historias, y usó diagramas de multiplicación/división para organizar la información. En los siguientes problemas, anime a su hijo a usar una operación básica conocida como ayuda para resolver los modelos numéricos con operaciones extendidas que incluyen múltiplos de 10.

Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.



Escribe un modelo numérico. Luego resuelve las historias. Haz un dibujo o usa el diagrama multiplicación/división.

- ① Un flamenco tiene una masa de alrededor de 2 kg. ¿Cuál es la masa total de 40 flamencos?

cantidad de flamencos	masa de 1 flamenco en kg	masa total en kg

(modelo numérico con ?)

40 flamencos tienen una masa de alrededor de _____ kg.

- ② Hay 9 azulejos con casi la misma masa cada uno. Juntos tienen una masa de alrededor de 270 g. ¿Cuál es la masa de un solo azulejo?

cantidad de azulejos	masa de 1 azulejo en g	masa total en g

(modelo numérico con ?)

Un azulejo tiene una masa de alrededor de _____ g.

- ③ Explícale a alguien en tu casa cómo usar una operación básica como ayuda para resolver el Problema 2.

Using Mental Math to Multiply

Home Link 9-3

NAME _____

DATE _____

TIME _____

Family Note Today your child practiced applying efficient fact strategies to solve multiplication problems with larger factors. Your child broke apart factors into easier numbers to mentally solve problems involving masses of North American birds.

Please return this Home Link to school tomorrow.

Solve each problem in your head. Use number models and words to show your thinking.



- ① The mass of one California condor is 9 kilograms. What is the mass of twelve 9-kilogram California condors?

My thinking:

Answer: _____
(unit)

- ② The mass of one mountain bluebird is 25 grams. What is the mass of seven 25-gram bluebirds?

My thinking:

Answer: _____
(unit)

- ③ Explain to someone at home how you can use the break-apart and doubling strategies to solve problems with larger factors.

Usar el cálculo mental para multiplicar

Vínculo con el hogar 9-3

NOMBRE

FECHA

HORA

Nota a la familia Hoy su hijo aplicó estrategias eficaces para resolver problemas de multiplicación con factores más grandes. Descompuso factores en números más simples para resolver mentalmente problemas con masas de aves de América del Norte.

Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.

Resuelve los problemas mentalmente. Usa modelos numéricos y palabras para mostrar tu razonamiento.



- ① La masa de un cóndor de California es de 9 kilogramos. ¿Cuál es la masa total de doce cóndores de California?

Mi razonamiento:

Respuesta: _____
(unidad)

- ② La masa de un azulejo de montaña es de 25 gramos. ¿Cuál es la masa total de siete azulejos de montaña?

Mi razonamiento:

Respuesta: _____
(unidad)

- ③ Explícale a alguien en tu casa cómo usar las estrategias de descomponer y duplicar para resolver problemas con factores más grandes.

Measuring the Lengths of Activities

Home Link 9-4

NAME

DATE

TIME

Family Note Today your child practiced measuring time intervals by planning a schedule for a field trip. After completing Problem 1, have your child explain how he or she figured out the length of each activity.

Please return this Home Link to school tomorrow.

- ① Isabella wants to know how long each camp activity lasts. Use the table below to find the length of each activity. You may use open number lines, clocks, or another strategy.



Camp Activities		
Activity	Schedule	Length, in minutes
Art	8:30 A.M.–9:20 A.M.	
Swimming	9:20 A.M.–10:20 A.M.	
Snack	10:35 A.M.–10:55 A.M.	
Nature walk	10:55 A.M.–12:10 P.M.	

Practice

Solve.

② $4 \times 60 = \underline{\hspace{2cm}}$

③ $70 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

④ $\underline{\hspace{2cm}} = 60 \times 8$

⑤ $\underline{\hspace{2cm}} = 80 \times 9$

Medir duraciones de actividades

Vínculo con el hogar 9-4

NOMBRE _____

FECHA _____

HORA _____

Nota a la familia Hoy su hijo midió intervalos de tiempo planificando un horario para una excursión. Después de completar el Problema 1, pídale que le explique cómo calculó la duración de cada actividad.

Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.

- ① Isabella quiere saber cuánto dura cada actividad de campo. Usa la siguiente tabla para hallar la duración de cada actividad. Puedes usar rectas numéricas abiertas, relojes u otra estrategia.



Actividades de campo		
Actividad	Horario	Duración, en minutos
Arte	8:30 a. m. - 9:20 a. m.	
Natación	9:20 a. m. - 10:20 a. m.	
Merienda	10:35 a. m. - 10:55 a. m.	
Caminata por la naturaleza	10:55 a. m. - 12:10 a. m.	

Practica

Resuelve.

② $4 \times 60 = \underline{\hspace{2cm}}$

③ $70 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

④ $\underline{\hspace{2cm}} = 60 \times 8$

⑤ $\underline{\hspace{2cm}} = 80 \times 9$

Multidigit Multiplication

Home Link 9-5

NAME _____

DATE _____

TIME _____

Family Note Today your child multiplied 2-digit numbers by 1-digit numbers using area models. Children drew a rectangle to represent the multiplication problem and then broke apart the larger factor into smaller, easier-to-multiply numbers.

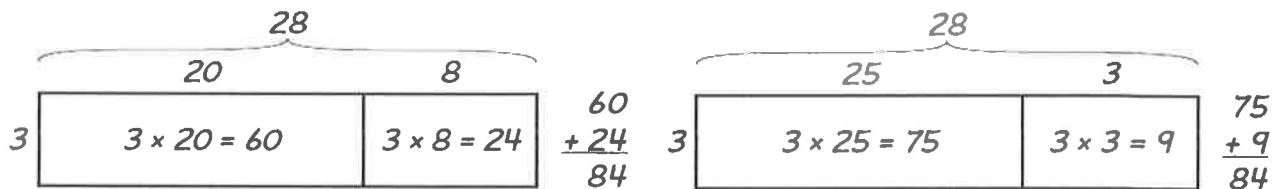
Please return this Home Link to school tomorrow.

Use the break-apart strategy to solve the multiplication problems. Draw and partition a rectangle. Then record number sentences to show how you broke apart the factor.



Example:

$$3 \times 28 = 84$$



Two ways to break apart 28 to help solve 3×28 .

① $5 \times 42 = \underline{\hspace{2cm}}$

② $6 \times 54 = \underline{\hspace{2cm}}$

③ Explain to someone at home how you broke apart the larger factors.

Multiplicación de varios dígitos

Vínculo con el hogar 9-5

NOMBRE

FECHA

HORA

Nota a la familia Hoy su hijo multiplicó números de 2 dígitos por números de 1 dígito usando modelos de área. Los estudiantes dibujaron un rectángulo para representar el problema de multiplicación y, luego, descompusieron el factor más grande en números más pequeños y fáciles de multiplicar.

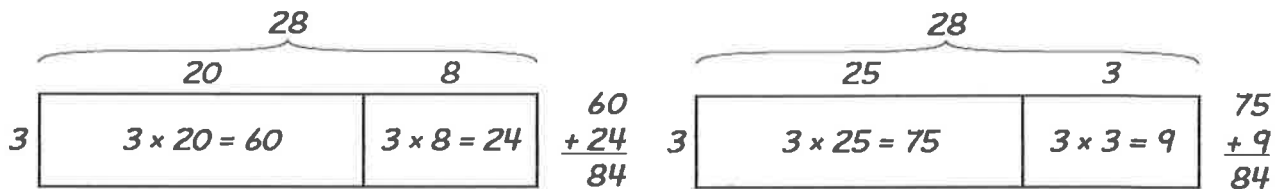
Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.

Usa la estrategia de descomponer números para resolver los problemas de multiplicación. Dibuja y particiona un rectángulo. Luego anota oraciones numéricas para mostrar cómo descompusiste el factor.



Ejemplo:

$$3 \times 28 = 84$$



Dos maneras de descomponer 28 como ayuda para resolver 3×28 .

① $5 \times 42 = \underline{\hspace{2cm}}$

② $6 \times 54 = \underline{\hspace{2cm}}$

③ Explícale a alguien en tu casa cómo descompusiste los factores más grandes.

Using Tools Effectively

Home Link 9-6

NAME

DATE

TIME

Family Note Today your child pretended to use a calculator with a broken division key to solve a number story. In the problem below, your child is asked to solve a similar problem with a broken calculator. Ask your child to explain why both strategies work and how they are different.

Please return this Home Link to school tomorrow.

Ask someone at home for a calculator you can use to solve this problem.



A third-grade class is planning to buy eggs for the school's pancake breakfast. They need 180 eggs for the breakfast. The teacher reminded the class that eggs come in cartons of 12 and asked them to figure out how many cartons they need. Lucy wants to use her calculator to solve the problem, but the \div and \times keys are both broken. Help Lucy find a way to use her broken calculator to solve the problem.

- ① Show or tell how to use Lucy's broken calculator to find the number of cartons of eggs the class needs to buy.

The class needs to buy _____ cartons of eggs.

- ② Show or tell another way for Lucy to use her broken calculator to solve the problem.

Usar herramientas con eficacia

Vínculo con el hogar 9-6

NOMBRE

FECHA

HORA

Nota a la familia Hoy su hijo imaginó que usaba una calculadora con la tecla de división rota para resolver una historia de números. Ahora debe resolver un problema similar con una calculadora rota. Pídale que le explique por qué las dos estrategias funcionan y en qué se diferencian.

Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.

Pídele a alguien en tu casa una calculadora para resolver este problema.



La clase de tercer grado planea comprar huevos para el desayuno de panqueques de la escuela. Necesitan 180 huevos. El maestro les recordó que los huevos vienen en cartones de 12 y les pidió que calculen cuántos cartones necesitan. Lucy quiere usar la calculadora para resolver el problema, pero las teclas $\boxed{+}$ y $\boxed{\div}$ están rotas. Ayuda a Lucy a hallar una manera de usar la calculadora rota para resolver el problema.

- 1 Muestra o cuenta cómo usar la calculadora rota de Lucy para hallar la cantidad de cartones de huevos que le clase debe comprar.

La clase debe comprar _____ cartones de huevos.

- 2 Muestra o cuenta otra manera en la que Lucy puede usar la calculadora rota para resolver el problema.

Calculating Elapsed Time

Home Link 9-7

NAME _____

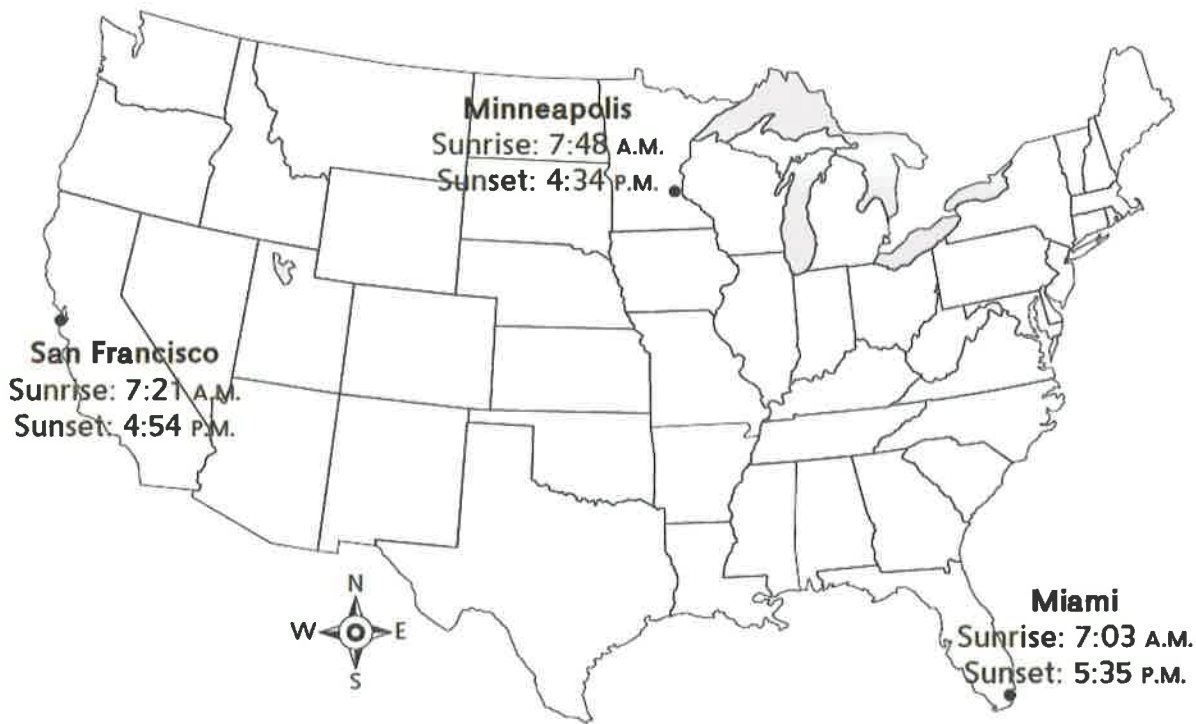
DATE _____

TIME _____

Family Note Throughout the year, your child has practiced calculating the length of day (hours of sunlight) using sunrise and sunset data. Children have used clocks and open number lines to figure out the total minutes and hours that pass from a start time to an end time. Today children analyzed graphs showing the length-of-day data for our location and for other locations around the world.

Please return this Home Link to school tomorrow.

- ① On the map below, look at the sunrise and sunset times for December 21, 2016. On the back of this page, calculate the length of day for all three cities. Record the times next to each city on the map.



- ② Which city has the *most* hours of sunlight? _____
- ③ Which city has the *least* hours of sunlight? _____

Calcular el tiempo transcurrido

Vínculo con el hogar 9-7

NOMBRE

FECHA

HORA

Nota a la familia A lo largo del año, su hijo calculó la duración del día (horas de luz solar) usando datos sobre la salida y puesta del sol. Los estudiantes usaron relojes y rectas numéricas abiertas para calcular los minutos y horas totales que pasan desde una hora inicial hasta una hora final. Analizaron gráficas con datos de la duración del día para nuestra ubicación y otros lugares del mundo.

Por favor, devuelva este Vínculo con el hogar a la escuela mañana.

- ① Mira en el siguiente mapa los horarios de salida y puesta del sol para el 21 de diciembre de 2016. Calcula la duración del día en las tres ciudades marcadas en el mapa. Anota las horas junto a cada ciudad.



- ② ¿Qué ciudad tiene *más* horas de luz solar? _____
- ③ ¿Qué ciudad tiene *menos* horas de luz solar? _____

End-of-Year Family Letter

Home Link 9-8

NAME

DATE

TIME

Congratulations! By completing *Third Grade Everyday Mathematics* your child has accomplished a great deal. Thank you for all of your support.

This Family Letter is provided for you as a resource throughout your child's school vacation. It includes a list of Do-Anytime Activities, game directions, titles of mathematics-related books, and a sneak preview of what your child will be learning in *Fourth Grade Everyday Mathematics*.

Enjoy your summer!



Do-Anytime Activities

The following activities are for you and your child to do together during the summer to help review concepts your child learned in third grade. These activities build on the skills from this year and help prepare your child for *Fourth Grade Everyday Mathematics*.

1. Pose number stories with single-digit numbers or multiples of 10 that can be solved using multiplication and division. Examples: *I have 12 crackers to share equally among you and your two sisters. How many crackers will you each get? $12 \div 3 = 4$ crackers. 30 children can ride in one bus. How many can ride in 3 buses? $30 \times 3 = 90$ children.*
2. Have your child review and practice multiplication and division facts. Your child can use Fact Triangles or play a multiplication game (as described on page 324 of this letter).
3. Pose simple fraction stories for your child to solve and encourage him or her to draw pictures to show his or her thinking. Examples: *The pizza is the whole. If you eat $\frac{1}{4}$ of the pizza and your sister eats $\frac{1}{2}$ of the pizza, who eats more? How do you know? My sister eats more because 1 out of 2 parts is larger than 1 out of 4 parts of the same pizza.*
4. Have your child practice reading analog clocks to the nearest minute.
5. Encourage your child to identify and describe geometric shapes that can be seen in the world. Example: *The window is a rectangle and a parallelogram because it has four sides and two sets of parallel sides.*
6. Examine food and drink labels to prompt discussions about mass and liquid volume units in the real world, such as milliliters, liters, grams, and kilograms. At the grocery store, look for items that have a mass of about 1 gram (blueberry) or 1 kilogram (pineapple).
7. Measure real-world objects or distances to the nearest inch, $\frac{1}{2}$ inch, and $\frac{1}{4}$ inch. Talk about when you need to make more precise measurements. Example: Hold a watermelon-seed spitting contest and measure the distances the seeds travel.
8. Find the areas and perimeters of rooms at home. Have your child estimate which room could have the largest area and largest perimeter (they might not be the same).
9. Practice multidigit addition and subtraction.
10. Practice extended facts using basic facts for multiplication and division. Example: If you know $3 \times 3 = 9$, then it helps you know that $3 \times 30 = 90$.

Carta a la familia de fin de año

Vínculo con el hogar 9-8

NOMBRE

FECHA

HORA

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

Esta Carta a la familia se ofrece como un recurso para que use con su hijo durante las vacaciones escolares. Incluye una lista de actividades para hacer en cualquier ocasión, instrucciones de juegos, títulos de libros relacionados con las matemáticas y un adelanto de lo que aprenderá su hijo en *Matemáticas diarias de cuarto grado*.

¡Disfruten del verano!

Actividades para hacer en cualquier ocasión

Las siguientes actividades son para que usted y su hijo las hagan juntos durante el verano a fin de ayudarlo a repasar conceptos que aprendió en tercer grado. Estas actividades refuerzan las destrezas de este año y ayudan a preparar a su hijo para *Matemáticas diarias de cuarto grado*.

1. Presente historias de números con números de un solo dígito o múltiplos de 10 que se puedan resolver mediante la multiplicación y la división. Ejemplos: *Tengo 12 galletas para compartir en partes iguales entre tú y tus dos hermanas. ¿Cuántas galletas recibirá cada una? $12 \div 3 = 4$ galletas. Caben 30 niños en un autobús. ¿Cuántos caben en 3 autobuses? $30 \times 3 = 90$ niños.*
2. Pida a su hijo que repase y practique operaciones de multiplicación y división. Puede usar triángulos de operaciones o un juego de multiplicación (como se describe en la página 324 de esta carta).
3. Presente historias de fracciones simples para que su hijo las resuelva y anímelo a hacer dibujos para mostrar su razonamiento. Ejemplos: *La pizza es el entero. Si tú comes $\frac{1}{4}$ de pizza y tu hermana come $\frac{1}{2}$. ¿Quién come más? ¿Cómo lo sabes? Mi hermana come más porque 1 de 2 partes es más grande que 1 de 4 partes de la misma pizza.*
4. Pida a su hijo que practique la lectura de relojes analógicos al minuto más cercano.
5. Anime a su hijo a identificar y describir figuras geométricas que se pueden ver en el mundo real. Ejemplo: *La ventana es un rectángulo y un paralelogramo porque tiene cuatro lados y dos conjuntos de lados paralelos.*
6. Examine etiquetas de comidas y bebidas para comentar acerca de unidades de masa y volumen de líquidos en el mundo real, como mililitros, litros, gramos y kilogramos. En el supermercado, busque artículos que tengan una masa de aproximadamente 1 gramo (arándano) o 1 kilogramo (piña).
7. Mida objetos del mundo real o distancias a la pulgada, a la $\frac{1}{2}$ pulgada y al $\frac{1}{4}$ de pulgada más cercanos. Hable acerca de las ocasiones en que se necesitan hacer mediciones más precisas. Ejemplo: Mantenga un concurso de lanzar semillas de sandía y mida las distancias que recorren las semillas.
8. Halle las áreas y los perímetros de las habitaciones de la casa. Pida a su hijo que haga una estimación de qué habitación podría tener el área más grande y el perímetro más grande (podrían no ser iguales).
9. Practique las operaciones de suma y resta de varios dígitos.
10. Practique las operaciones extendidas usando operaciones básicas de multiplicación y división. Ejemplo: Saber que $3 \times 3 = 9$, ayuda a saber que $3 \times 30 = 90$.



Building Skills through Games

Multiplication Top-It

Materials	Number cards 0–10* (4 of each)
Players	2 to 4
Skill	Multiplication facts 0 to 10
Object of the Game	To collect the most cards

Directions

Shuffle the cards and place them facedown in a pile. Each player turns over 2 cards and calls out the product of the numbers. The player with the largest product wins the round and takes all the cards. In case of a tie for the largest product, each tied player turns over 2 more cards and calls out the product of the numbers. The player with the largest product then takes all the cards from both plays. The game ends when there are not enough cards left for each player to have another turn. The player with the most cards wins.

Variation: *Extended Multiplication Top-It*

Turn over 2 cards and make the second card a multiple of 10. For example, if you turn over 2 and 4, the 4 becomes 40. Multiply the single digit by the multiple of 10.

Name That Number

Materials	Number cards 0–20* (4 of each card 0–10, and 1 of each card 11–20)
Players	2 to 4 (the game is more interesting when played by 3 or 4 players)
Skill	Finding equivalent names for numbers
Object of the Game	To collect the most cards

Directions

1. Shuffle the deck and place 5 cards number-side up on the table. Leave the rest of the deck number-side down. Then turn over the top card of the deck and lay it down next to the deck. The number on this card is the target number.
2. Players take turns. When it is your turn, try to name the target number by adding, subtracting, multiplying, or dividing the numbers on 2 or more of the 5 cards that are number-side up. A card may be used only once for each turn. If you can name the target number, take the target number card and the cards you used to name it. Then replace all the cards you took by drawing from the top of the deck. If you cannot name the target number, your turn is over. Turn over the top card of the deck and lay it down on the target-number pile. The number on this card becomes the new target number to be named.
3. Play continues until all of the cards in the deck have been turned over. The player who has taken the most cards wins.

Desarrollar destrezas por medio de los juegos

Supera la multiplicación

Materiales	tarjetas de números del 0 al 10* (4 de cada una)
Jugadores	2 a 4
Destreza	Operaciones de multiplicación de 0 a 10
Objetivo del juego	Reunir la mayor cantidad de tarjetas

Instrucciones

Mezclen las tarjetas y colóquenlas boca abajo en una pila. Cada jugador da vuelta 2 tarjetas y dice el producto de los números. El jugador con el producto más grande gana la ronda y toma todas las tarjetas. En caso de empate para el producto más grande, cada jugador empatado da vuelta 2 tarjetas más y dice el producto de los números. El jugador que tenga el producto más grande toma todas las tarjetas de las dos jugadas. El juego termina cuando ya no quedan suficientes tarjetas para que cada jugador tenga otro turno. Gana el jugador que tenga más tarjetas.

Variación: Supera la multiplicación extendida

Den vuelta 2 tarjetas y conviertan la segunda tarjeta en un múltiplo de 10. Por ejemplo, si se da vuelta 2 y 4, el 4 se convierte en 40. Multipliquen el dígito simple por el múltiplo de 10.

Dale nombre a ese número

Materiales	tarjetas de números del 0 al 20* (4 de cada una del 0 al 10 y 1 de cada una del 11 al 20)
Jugadores	2 a 4 (el juego es más interesante si se juega con 3 o 4 jugadores)
Destreza	Hallar nombres equivalentes para los números
Objetivo del juego	Reunir la mayor cantidad de tarjetas

Instrucciones

1. Mezclen una pila y coloquen 5 tarjetas con el número boca arriba sobre la mesa. Dejen el resto de la pila con los números boca abajo. De vuelta la tarjeta de arriba de la pila. El número de esta tarjeta es el número objetivo.
2. Los jugadores se turnan. En su turno, los jugadores tratan de dar nombre a un número objetivo sumando, restando, multiplicando o dividiendo los números en 2 o más de las 5 tarjetas que están boca arriba. Cada tarjeta se puede usar solo una vez por turno. Si el jugador puede dar nombre al número objetivo, toma la tarjeta del número objetivo y las tarjetas usadas para nombrarlo. Luego, se reemplazan todas las tarjetas tomadas sacando otras de la parte de arriba de la pila. Si el jugador no puede dar nombre al número objetivo, se acaba su turno. Den vuelta la tarjeta de arriba de la pila, y colóquenla sobre las tarjetas de números objetivo. El número de esta tarjeta se convierte en el nuevo número objetivo que se debe nombrar.
3. El juego continúa hasta que se hayan dado vuelta todas las tarjetas de la pila. Gana el jugador que tenga más tarjetas.

Salute!

Materials	Number cards 1–10* (4 of each)
Players	3
Skill	Practicing multiplication and division facts
Object of the Game	To solve for a missing factor

Directions

One person begins as the Dealer. The Dealer gives one card to each of the other two Players. Without looking at their cards, the Players hold them on their foreheads with the numbers facing out. The Dealer looks at both cards and says the product of the two numbers. Each Player looks at the other Player's card. They use the number they see and the product said by the Dealer to figure out the number on their card (the missing factor). They say that number out loud. Once both Players have said their numbers, they can look at their own cards to check their answers. Rotate roles clockwise and repeat the game. Play continues until everyone has been the Dealer five times.

*The number cards used in some games can be made from index cards or from a regular deck of playing cards. (Use jacks for zeros, aces for ones, and other face cards for teen numbers.)

Product Pile-Up

Materials	Number cards 1–10 (4 of each)
Players	3
Skill	Practicing multiplication facts 1 to 10
Object of the Game	To play all of your cards

Directions

1. Take turns being the dealer. Shuffle and deal 8 cards to each player. Place the rest of the deck number-side down.
2. The player to the left of the dealer begins. This player selects 2 cards from his or her hand, places them number-side up on the table, multiplies the numbers, and says the product aloud.
3. Play continues with each player playing 2 cards with a product *greater than* the product of the last 2 cards played. If a player states an incorrect product, other players may suggest a helper fact or strategy to help find the correct product.
4. If a player is not able to play 2 cards with a greater product, the player draws 2 cards from the deck.
 - If the player is now able to make a greater product, those cards are played and the game continues. If the player still cannot make a greater product, the player keeps the cards and says "Pass." The game continues to the next person.
 - If all players must pass, the player who laid down the last 2 cards starts a new round beginning with Step 2 above.
5. The winner is the first player to run out of cards, or the player with the fewest cards when there are no more cards to draw.

Saludo

Materiales	tarjetas de números del 1 al 10* (4 de cada una)
Jugadores	3
Destreza	Practicar operaciones de multiplicación y división
Objetivo del juego	Hallar un factor que falta

Instrucciones

Se selecciona una persona para repartir. El repartidor le da una tarjeta a cada uno de los otros dos jugadores Sin mirar sus tarjetas, los jugadores se las colocan en la frente con el número mirando hacia fuera. El repartidor observa las dos tarjetas y dice el producto de los dos números. Cada jugador mira la tarjeta del otro. Usan el número que ven y el producto que dijo el repartidor para calcular el número de su propia tarjeta (el factor que falta). Dicen el número en voz alta. Una vez que los dos jugadores hayan dicho sus números, pueden mirar sus propias tarjetas para comprobar sus respuestas. Se intercambian los roles y vuelven a jugar. El juego continúa hasta que cada uno haya sido el repartidor cinco veces.

*Las tarjetas de números que se usan en algunos juegos se pueden hacer con tarjetas en blanco o con una pila de cartas comunes. (Se pueden usar los *jacks* para los ceros, los ases para los unos y las demás cartas con figuras para los números del 11 al 19).

Amontonar productos

Materiales	tarjetas de números del 1 al 10 (4 de cada una)
Jugadores	3
Destreza	Practicar operaciones de multiplicación de 1 a 10
Objetivo del juego	Jugar todas las tarjetas

Instrucciones

1. Túrñense para repartir. Mezclen las tarjetas y repartan 8 para cada jugador. Coloquen el resto de la pila con los números boca abajo.
2. Comienza el jugador que está a la izquierda de quien reparte. Este jugador selecciona 2 tarjetas de su mano, las coloca con el número boca arriba sobre la mesa, multiplica los números y dice el producto en voz alta.
3. Cada jugador debe hallar un producto mayor al anterior, usando 2 de sus tarjetas. Si un jugador dice un producto incorrecto, los otros pueden sugerir una operación de ayuda o una estrategia como ayuda para hallar el producto correcto.
4. Si un jugador no puede jugar 2 tarjetas con un producto mayor, debe sacar 2 tarjetas de la pila.
 - Si el jugador ahora puede formar un producto mayor, se juegan esas tarjetas y el juego continúa. Si el jugador sigue sin poder formar un producto mayor, conserva las tarjetas y dice "Paso". El juego continúa con la siguiente persona.
 - Si todos los jugadores deben pasar, el jugador que colocó las últimas 2 tarjetas comienza una nueva ronda desde el Paso 2.
5. Gana el primer jugador en quedarse sin tarjetas o el que tenga la menor cantidad de tarjetas cuando ya no haya más en la pila para sacar.

Vacation Reading with a Mathematical Twist

Books can contribute to children's learning by presenting mathematics in a combination of real-world and imaginary contexts. The titles below were recommended by teachers who use *Everyday Mathematics*. Visit your local library and check out these mathematics-related books with your child.

Geometry

A Cloak for the Dreamer by Aileen Friedman

Fractals, Googols, and Other Mathematical Tales
by Theoni Pappas

Measurement

How Tall, How Short, How Far Away by David Adler

Math Curse by Jon Scieszka

Measuring on Penny by Loren Leedy

Numeration

Fraction Fun by David Adler

How Much Is a Million? by David Schwartz

Operations

The Grapes of Math by Gregory Tang

The King's Chessboard by David Birch

The I Hate Mathematics! Book by Marilyn Burns

A Remainder of One by Elinor J. Pinczes

Anno's Mysterious Multiplying Jar by Masaichiro
Anno and Mitsumasa Anno

Patterns, Functions, and Algebra

Eight Hands Round: A Patchwork Alphabet
by Ann Whitford Paul

A Million Fish . . . More or Less by Patricia C.
McKissack

Reference Frames

Pigs on a Blanket by Amy Axelrod

Three Days on a River in a Red Canoe
by Vera B. Williams

Looking Ahead: Fourth Grade Everyday Mathematics

Next year your child will:

- Solve multistep problems involving the four operations.
- Explore multiples, factors, and prime and composite numbers.
- Explore multidigit multiplication and division methods.
- Add and subtract fractions with like denominators and multiply fractions by whole numbers.
- Read, write, compare, and order fractions and decimals.
- Convert between metric and U.S. customary units of measure.
- Apply formulas to find the area and the perimeter of rectangles.
- Identify geometric properties in a variety of shapes.
- Collect and interpret data.
- Identify lines of symmetry and symmetric shapes.
- Explore partial quotients for division.
- Solve number stories involving different units of measurement.

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

Lectura con un giro matemático para las vacaciones

Los libros pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes al representar las matemáticas en una combinación de contextos reales e imaginarios. Los títulos a continuación fueron recomendados por maestros que usan *Matemáticas diarias*. Visite su biblioteca local y, con su hijo, eche un vistazo a estos libros relacionados con las matemáticas.

Geometría

A Cloak for the Dreamer, de Aileen Friedman

Fractals, Googols, and Other Mathematical Tales,
de Theoni Pappas

Medidas

How Tall, How Short, How Far Away, de David Adler

Math Curse, de Jon Scieszka

Measuring on Penny, de Loren Leedy

Numeración

Fraction Fun, de David Adler

How Much Is a Million?, de David Schwartz

Operaciones

The Grapes of Math, de Gregory Tang

The King's Chessboard, de David Birch

The I Hate Mathematics! Book, de Marilyn Burns

A Remainder of One, de Elinor J. Pinczes

Anno's Mysterious Multiplying Jar, de Masaichiro
Anno y Mitsumasa Anno

Patrones, funciones y álgebra

Eight Hands Round: A Patchwork Alphabet,
de Ann Whitford Paul

A Million Fish . . . More or Less,

de Patricia C. McKissack

Marcos de referencia

Pigs on a Blanket, de Amy Axelrod

Three Days on a River in a Red Canoe,
de Vera B. Williams

Más adelante: *Matemáticas diarias de cuarto grado*

El próximo año su hijo:

- Resolverá problemas de varios pasos con las cuatro operaciones.
- Explorará múltiplos, factores y números primos y compuestos.
- Explorará métodos de multiplicación y división de varios dígitos.
- Sumará y restará fracciones con el mismo denominador y multiplicará fracciones por números enteros.
- Leerá, escribirá, comparará y ordenará fracciones y decimales.
- Hará conversiones entre unidades de medida métricas y usuales de EE. UU.
- Aplicará fórmulas para hallar el área y el perímetro de rectángulos.
- Identificará propiedades geométricas en una variedad de figuras.
- Recopilará e interpretará datos.
- Identificará ejes de simetría y figuras simétricas.
- Explorará cocientes parciales para la división.
- Resolverá historias de números que incluyen diferentes unidades de medida.

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