

## Casi 100

**Materiales:** Mazo de cartas / papel y lapiz

**Propósito:** El estudiante practica pensar con flexibilidad sobre los números para sumar y restar números de dos dígitos usando estrategias apropiadas

Retira las cartas 10, J, Q, K y Joker del mazo y luego reparte cuatro cartas al estudiante y cuatro a sí mismo. Usted y el alumno reorganizan las tarjetas en la mesa para formar dos números de dos dígitos que elijan. (Ver ejemplo a continuación).

El objetivo del juego es que la suma de cada jugador sea lo más "cercana a 100" posible. El puntaje de un jugador al final de cada ronda es su distancia de 100. Juega cuatro rondas, contando los puntajes de cada jugador en una hoja como se muestra a continuación. La persona con el puntaje más bajo gana.

Asegúrese de que el alumno explique sus pensamientos y utilice estrategias apropiadas.



Ejemplo de hoja de puntaje del alumno:

Rondas	Puntos
$\underline{83} + \underline{26} = \underline{109}$	<u>9</u>
___ + ___ = ___	___
___ + ___ = ___	___
___ + ___ = ___	___
Final:	___

Ejemplo de respuesta del alumno:

“80 más 20 es 100. Luego 6 y 3 es 9.  
Si mi total es 109, entonces tengo  
que marcar 9 puntos.”