

Pig: Mental Addition and Critical Thinking: Primary to Intermediate

The goal of Pig is to be the first player to get to 100. The game is played with a pair of dice, and requires a paper and pencil for scoring.

- The first player rolls the dice, calculates the sum (mentally), and then rolls again if he or she wants to. The next sum is added to the first. The player can roll as often as he/she wants before handing dice over to player 2. However...
- If a 1 comes up on one of the dice before the player decides to stop rolling, the player scores 0 for that round. The play goes to the next player.
- Worse still, if a 1 comes up on both of the dice, the turn ends and the player's entire total falls to 0.

Lead a class discussion about strategies used in Pig and how opponents need to be able to use mental math to check that the roller is playing fairly. Be sure to instruct students to continue adding their score on their second and third turn from where they left off on the previous turn.

PIG SCORESHEET



Record your score at the end of each turn. The first player to score 100 or more wins the game of PIG.

ROUND	PLAYER 1	PLAYER 2	ROUND	PLAYER 1	PLAYER 2
1			6		
2			7		
3			8		
4			9		
5			10		

BURRITO: Adición mental. Pensar crítico: Primaria a intermedio

El objetivo del juego CERDO es ser el primer Jugador que alcanza 100 puntos. Se juega con un par de dados y requiere paper y lapis para anotar los puntos.

>El Jugador #1 tira los dados, calcula la suma (mentalmente) y luego tira otra vez si quiere. El Jugador puede tirar los dados tantas veces como quiere antes de pasar los dados al Jugador #2. Sin embargo...

>Si sale el número 1 en uno de los dados antes de pasar los dados, este Jugador recibe un Zero para el turno.

>Aun peor, si el número 1 sale en ambos dados, el turno termina y el número de puntos vuelve a zero.

Empieza un discurso en clase a cerca de las estrategias que se usan en CERDO y como los oponentes tienen que usar la matemática mental para chequear que el otro jugador suma los números bien. Asegure decirles a los estudiantes continuar sumar los puntos después de cada turno.

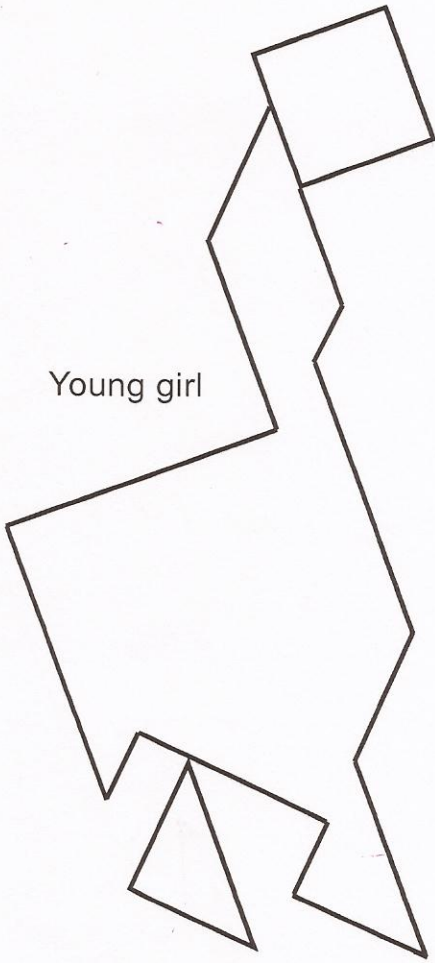
HOJA DE LOS RESULTADOS DE BURRITO

Ronda	Jugador 1	Jugador 2	Ronda	Jugador 1	Jugador 2
1			6		
2			7		
3			8		
4			9		
5			10		

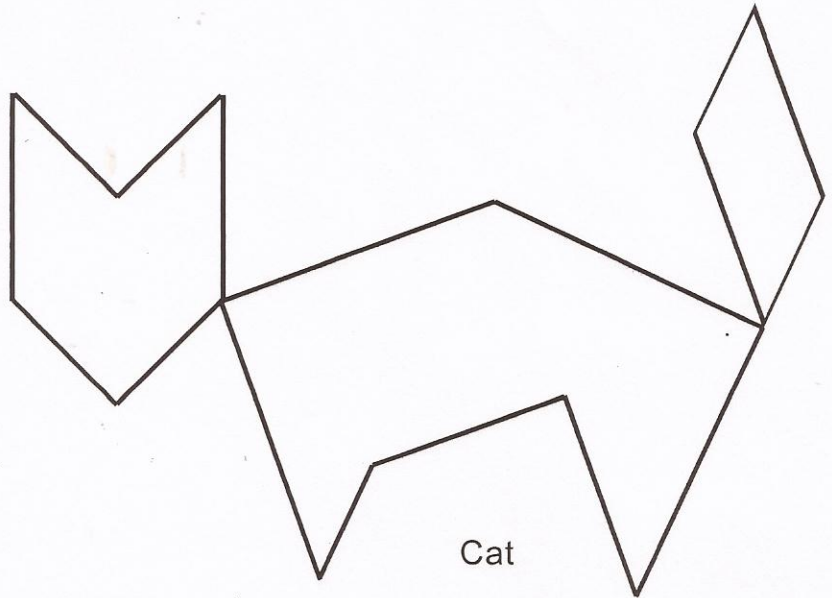
Tangram Puzzles ~ 2

Complete the outlines given to show how the 7 Tangrams can be used to make each of these pictures.

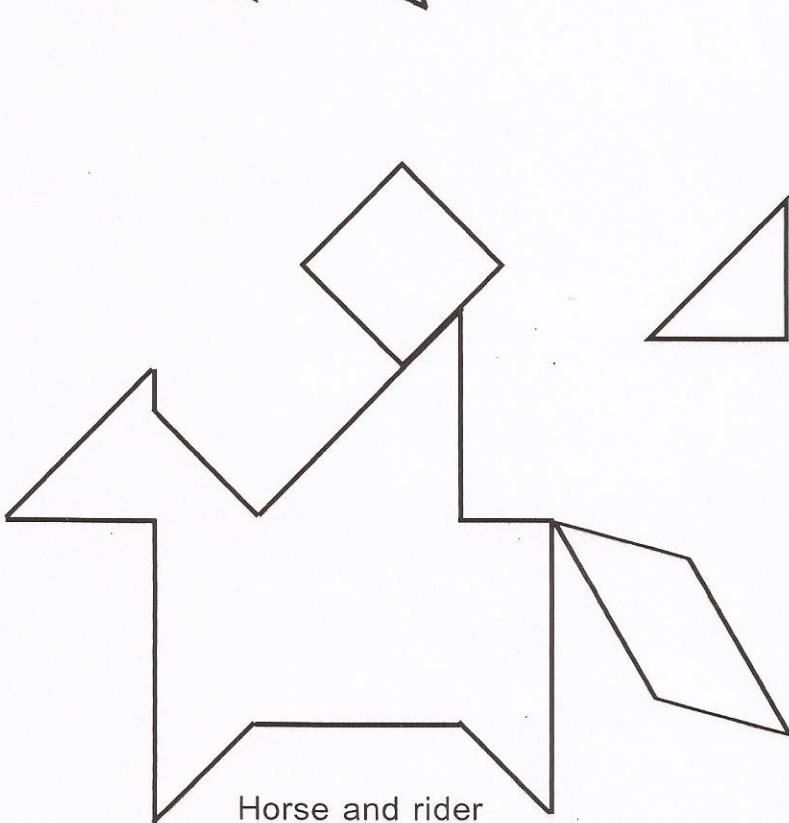
Young girl



Cat



Horse and rider



Lady with handkerchief

