

Adivinanzas, cuadros y juegos para completar sumas

5

Sumas "incompletas".

Escrituras de la forma: $a + \dots = c$ y de la forma $\dots + b = c$.

Estrategias de cálculo para completar sumas.

FICHA Nº1 Adivinanzas y sumas incompletas



1. Adivinanzas con números usando la calculadora...

- a- ¿Qué número hay que agregarle a 8 para que me dé 16?.....
- b- ¿Qué número hay que agregarle a 70 para que me dé 79?.....
- c- ¿Qué número hay que agregarle a 100 para que me dé 139?.....
- d- ¿Qué número hay que agregarle a 500 para que me dé 1000?.....
- e- ¿Qué número hay que agregarle a 1000 para que me dé 1600?.....
- f- ¿Qué número hay que agregarle a 2000 para que me dé 2348?.....

Primero pensá el número y luego probalo en la calculadora.

2. Sumas "incompletas"

Acá van varias sumas a las que les falta uno de los números. Son sumas en las que hay que encontrar "qué número hay que agregar para encontrar el otro", ¿te animás a completarlas?

$4 + \dots = 10$

$5 + \dots = 10$

$7 + \dots = 10$

$9 + \dots = 10$

$40 + \dots = 100$

$50 + \dots = 100$

$70 + \dots = 100$

$90 + \dots = 100$

$400 + \dots = 1000$

$500 + \dots = 1000$

$700 + \dots = 1000$

$900 + \dots = 1000$

FICHA Nº2

Un juego: armar números "redondos"

■ MATERIALES:

- Un mazo de cartas del 1 al 9 para cada jugador.
- 18 tarjetas con números para el equipo que jugará junto, con los números: 16, 18, 21, 24, 32, 37, 43, 49, 51, 54, 65, 68, 72, 77, 85, 89, 93 y 96.

■ CÓMO SE JUEGA:

- Se juega de a 3 ó 4 jugadores.
- Se arma una pila con las tarjetas con números y se pone boca abajo.
- Se juntan todos los mazos de cada jugador, se mezclan y se reparten tres a cada uno. Con las que sobren se arma otra pila y se pone en el centro de la mesa.
- El jugador que inicia la partida da vuelta una de las tarjetas con números. Si puede armar un número con cero (un número redondo) **sumando o restando** una de las cartas que tiene en la mano, se queda con esa carta y con la tarjeta del número y las guarda a un costado. Si no le sirve ninguna de sus cartas para armar un número redondo, entonces roba una del mazo. **Si le sirve**, hace lo que se señaló antes. **Si no le sirve**, pasa el turno al siguiente jugador.
- El jugador que sigue puede usar la tarjeta que quedó sin levantar o sacar una nueva.
- Ganá el jugador que se queda primero sin cartas en la mano.

■ Para hacer después de jugar I

Fijate en cada caso y redondeá la carta que serviría para armar un número redondo...
¿Hay más de una posible?

NÚMEROS	CARTAS		
43	5	8	7
76	2	6	4
85	9	3	5
28	7	2	4
57	8	5	3
89	8	1	9

*Primero pensá el número
y luego probalo en la
calculadora.*

FICHA N°3 Para después de jugar II

1. Sumas para armar números redondos

$63 + \dots = 70$

$67 + \dots = 70$

$72 + \dots = 80$

$167 + \dots = 170$

$138 + \dots = 140$

$23 + \dots = 30$

$123 + \dots = 130$

$423 + \dots = 430$

2. ¡Sumas para completar números redondos más grandes!

$45 + \dots = 100$

$65 + \dots = 100$

$85 + \dots = 100$

$25 + \dots = 100$

$55 + \dots = 100$

$75 + \dots = 100$

$78 + \dots = 100$

$88 + \dots = 100$

$48 + \dots = 100$

#

En el cálculo $78 + \dots = 100$, hay que encontrar un número que cuando lo sumo al 78 llego hasta el 100. Se puede hacer completando en varios pasos, primero redondeando el número así:

A 78 le sumo 2 y llego a 80. Luego a 80 le sumo 20 para llegar al 100.
Entonces $78 + 2 + 20 = 100$.