

Rompecabezas de sumar



$0 + 0$

0

$1 + 0$

1

$2 + 2$

4

$3 + 2$

5

$3 + 3$

6

$4 + 1$

5

Rompecabezas de sumar

$4 + 3$

7

$4 + 5$

9

$4 + 6$

10

$4 + 7$

11

$4 + 9$

13

$5 + 2$

7

Rompecabezas de sumar

$$5 + 3$$

8

$$5 + 5$$

10

$$5 + 8$$

13

$$5 + 9$$

14

$$6 + 0$$

6

$$6 + 2$$

8

Rompecabezas de sumar

$6 + 5$

11

$6 + 6$

12

$7 + 3$

10

$7 + 7$

14

$7 + 9$

16

$8 + 4$

12

Rompecabezas de sumar

$8 + 7$

$8 + 9$

$9 + 5$

15

17

14

$9 + 7$

$9 + 8$

$9 + 9$

16

17

18

Rompecabezas de sumar

Hay maneras incontables de usar tarjetas de rompecabezas. Aquí hay unas ideas:

Emparejamiento del rompecabezas

Ponga las piezas del rompecabezas en una mesa o el piso. Tenga grupos pequeños combinar cada operación de sumar con su respuesta correcta.

Encuentra tu pareja

Déle a cada estudiante una pieza del rompecabezas. La mitad de estudiantes tendrán las operaciones de sumar y la otra mitad tendrá las respuestas. Ellos tendrán que encontrar su "pareja" con la pieza que corresponda.

Rompecabezas magnético

Ponga imán detrás de cada pieza. Póngalos en su pizarra. Los estudiantes pueden combinar las piezas correspondientes.

Combine y pegue

Déle a sus estudiantes pedazos grandes 9x12 de papel de construcción y las piezas del rompecabezas de sumar. Los estudiantes tienen que emparejar las operaciones de sumar con sus respuestas. Ellos pueden pegar el emparejamiento en el papel.

Encuentre la pareja incorrecta

Pongan tres problemas y respuestas en una hoja de papel de construcción. Dos problemas deben estar correctas. Un problema debe estar incorrecta. Lámine para futuro uso. Los estudiantes tienen que identificar el emparejamiento incorrecto.

Carrera al emparejar

Déles a dos (o más) estudiantes un juego de tarjetas con las operaciones de sumar y un juego de tarjetas con respuestas. Los estudiantes tienen que ver quien puede combinar correctamente todas las tarjetas primero.

