



DRIVING NUMBERS

MANEJANDO NÚMEROS

TIME	15 min	SPACE	
GROUP		MOTION	
SETTING	★ ★ ☆	DIFFICULTY	★ ☆ ☆

DOMAIN : Mathematics

ÁREA : Matemática

COMPETENCY : Number Concepts and Operations

COMPETENCIA : Números y operaciones

KEY PRINCIPLES :

Number Concepts. Algorithms. Natural Numbers. Algebraic Expression. Basic Operations: Addition, Subtraction, Multiplication.

CONCEPTOS CLAVES :

Concepto de números. Algoritmos. Números naturales. Expresiones algebraicas. Operaciones básicas: Suma, resta, multiplicación.

MATERIALS | MATERIALES : (Kits: www.TheWittyTeacher.com)

* Dice (2 or 4)
* Counters or Chips

* Boards (Enclosed)

* Dados (2 ó 4)
* Fichas

* Tableros (Adjuntos)

TWT Tips :

GAME MECHANICS + EXTRAS | MECÁNICA DEL JUEGO + EXTRAS :

TEACHER'S OBSERVATIONS | OBSERVACIONES DEL PROFESOR :



#

DRIVING NUMBERS / MANEJANDO NÚMEROS

1



ENG

In this example, players will use basic operations (addition, subtraction and multiplication) in order to reach the goal.

ESP

En este ejemplo los jugadores deben utilizar operaciones matemáticas de suma, resta y multiplicación para poder alcanzar la meta.

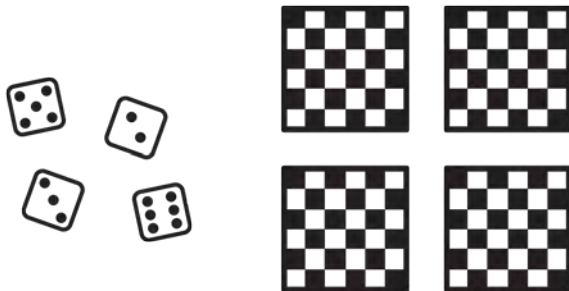
2



Participants will pair to form the groups, however, a group of three is also possible.

Los participantes deben agruparse en parejas, pudiendo quedar un trío de ser necesario.

3



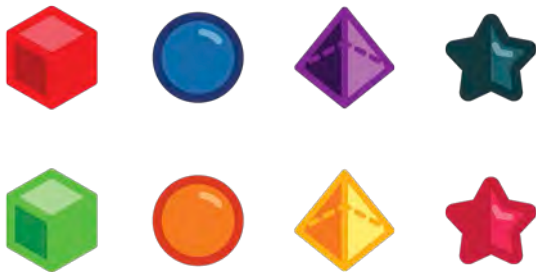
You need:

- 1) Two or four dice based on the level of complexity you want to set the game to.
- 2) Game boards, as many as groups there are. (Gameboards can be downloaded [HERE](#)).

Los materiales necesarios son:

- 1) 2 ó 4 dados de acuerdo a la dificultad que quieras poner al juego.
- 2) Tantos tableros como grupos tengas. Los puedes descargar haciendo click aquí.

4



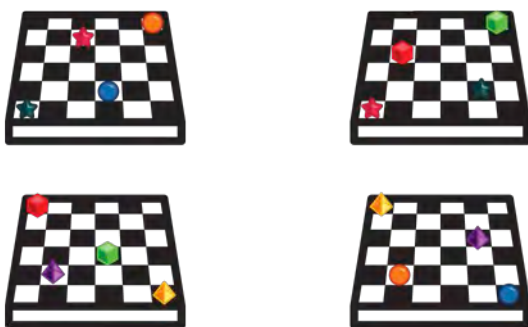
3- Counters, as many as players there are. One counter will represent each player, and another one will be the goal of that player.

*You can use chips, stones, beans, etc.

3) Una ficha que representará a cada jugador y otra ficha que será la meta de ese jugador.

*Pueden ser fichas plásticas de colores, piedras, figuras de cartón, etc.

5



Players will place one chip at the start points: opposite corners of the board. Each player will place the chip representing their opponent's goal on any space of the board.

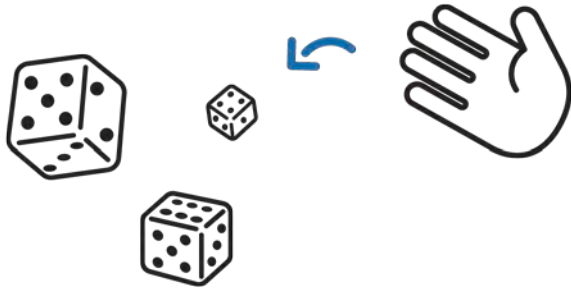
Los jugadores ubican la ficha con la que jugarán en las esquinas de inicio diagonales opuestas, y cada uno de ellos debe colocar libremente la ficha de meta del contrincante en cualquier espacio del tablero.



#

DRIVING NUMBERS / MANEJANDO NÚMEROS

6



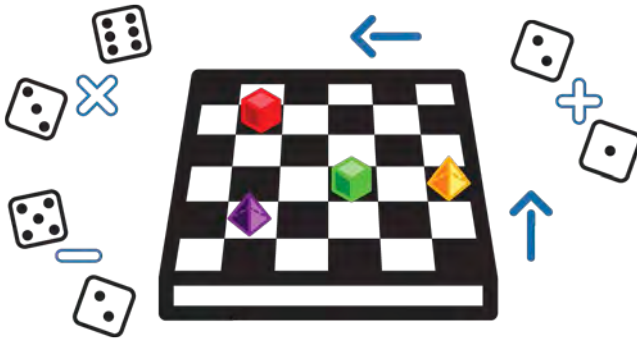
ENG

The player to begin the game will be the one with the higher number when rolling the dice.

ESP

Empieza el jugador que al tirar los dados obtenga mayor número.

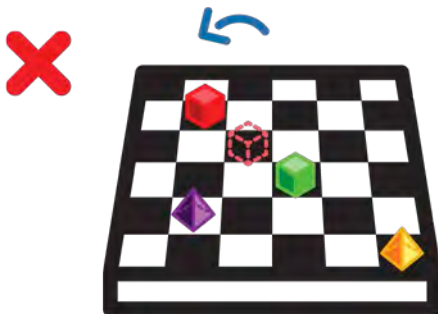
7



Players will roll the dice and do the math operations needed to move their chip closer to the goal or final point. Players will be able to add, subtract or multiply numbers they obtain when rolling the dice. Each player alternates turns with the opponent.

Los jugadores deben lanzar los dados y jugar la mezcla matemática que más les convenga para acercar su pieza a la meta. Pueden sumar, restar o multiplicar los números que hayan salido en los dados. Una vez hecho el movimiento con el resultado es el turno del oponente.

8



*Important: players are not allowed to move their chip backwards on the spaces they have already moved through. Nor can they move their chip diagonally through the game board.

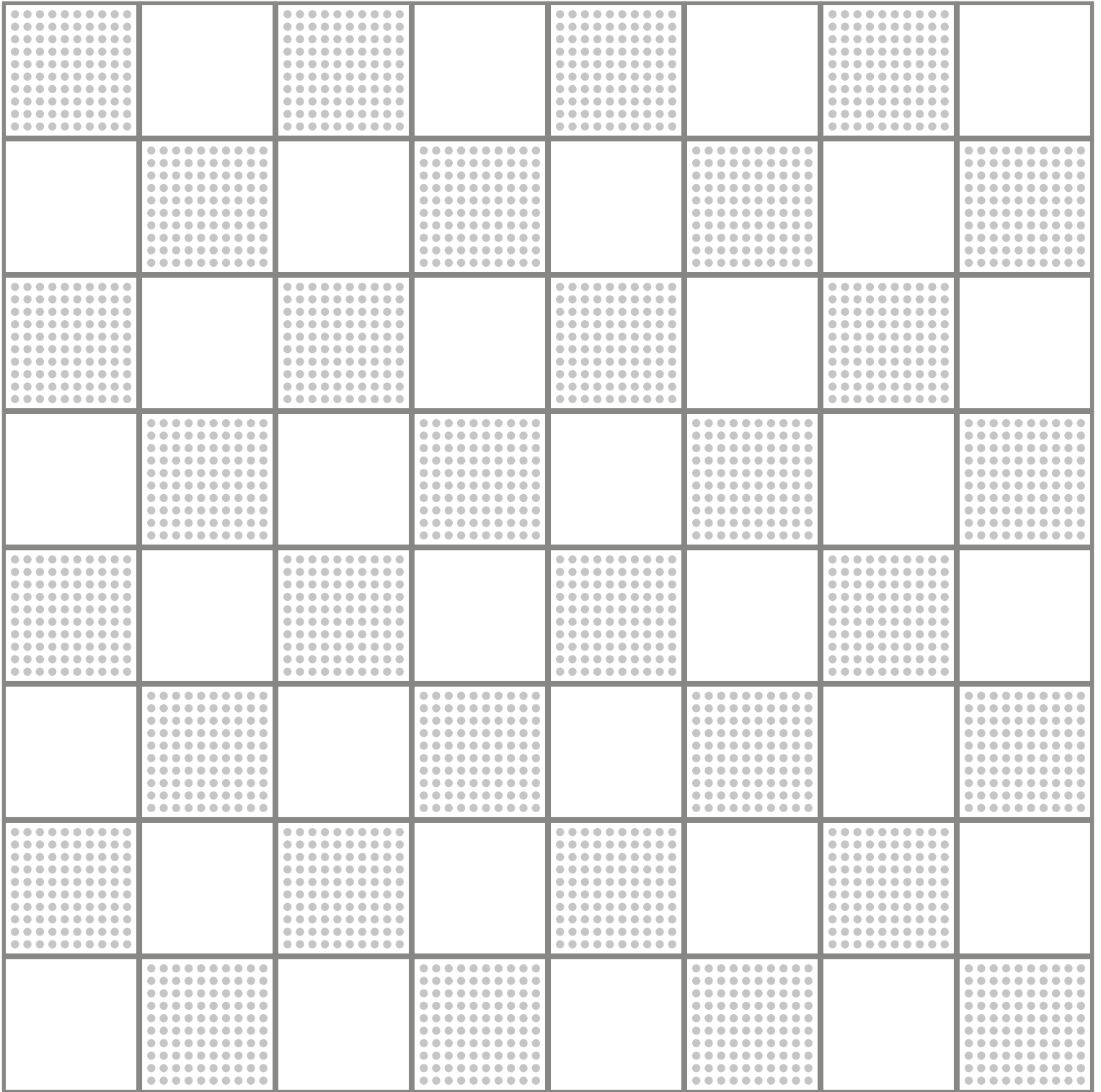
*Importante: No está permitido retroceder sobre el camino recorrido, ni pasar por encima de la ficha del oponente. Tampoco podrán moverse en diagonal por las casillas del tablero.

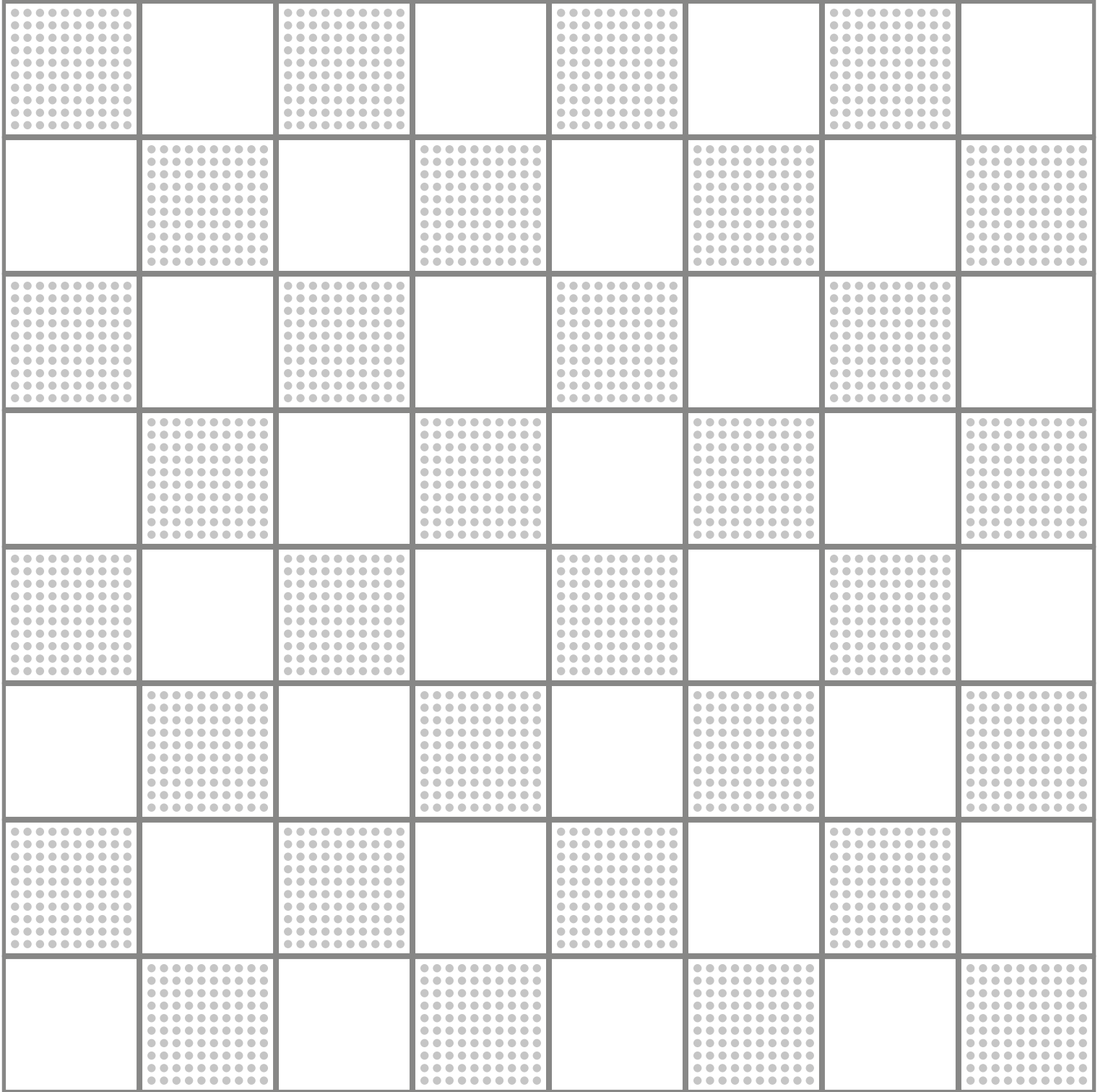
9

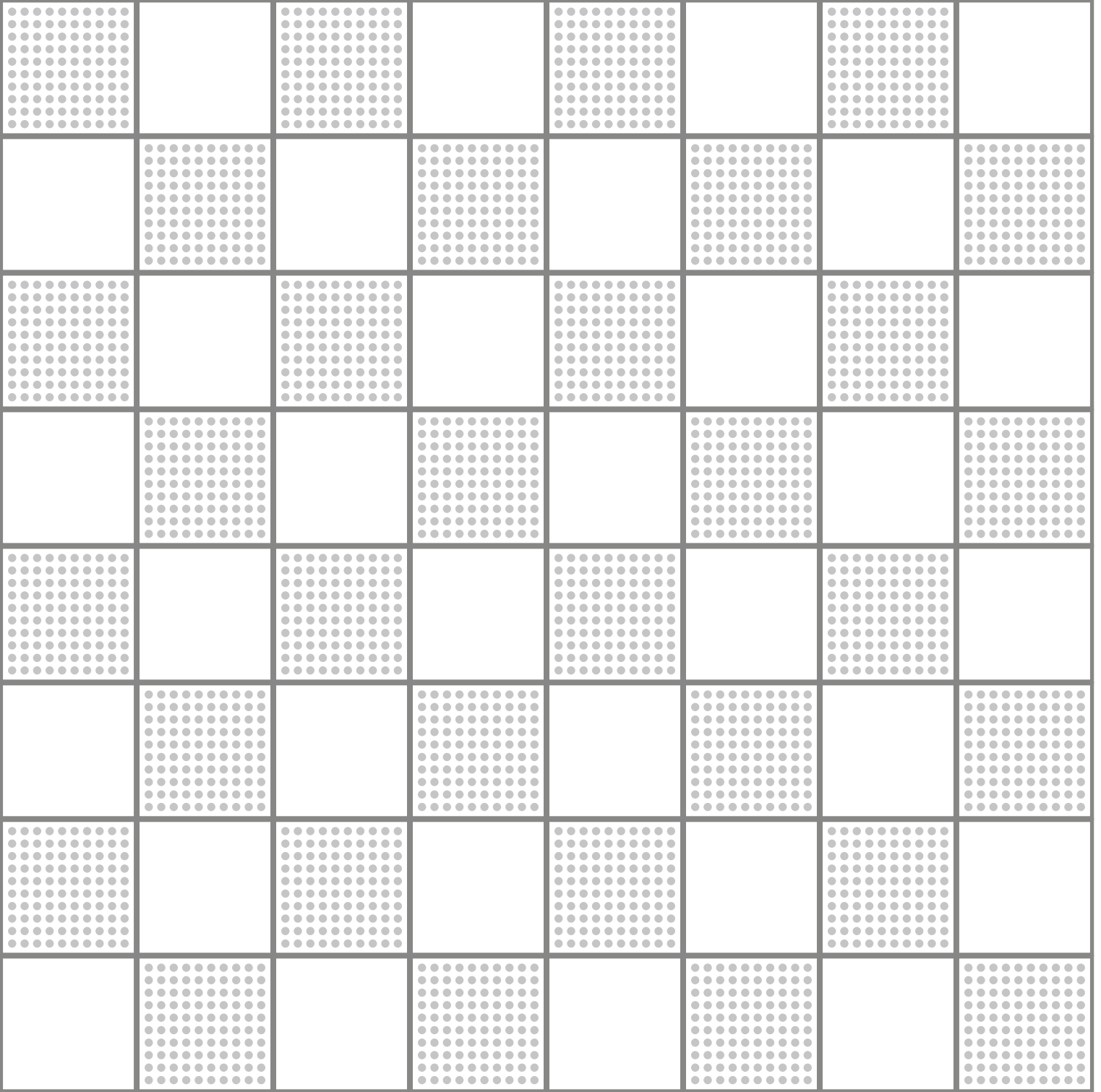


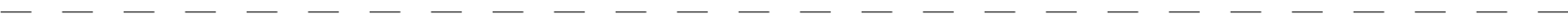
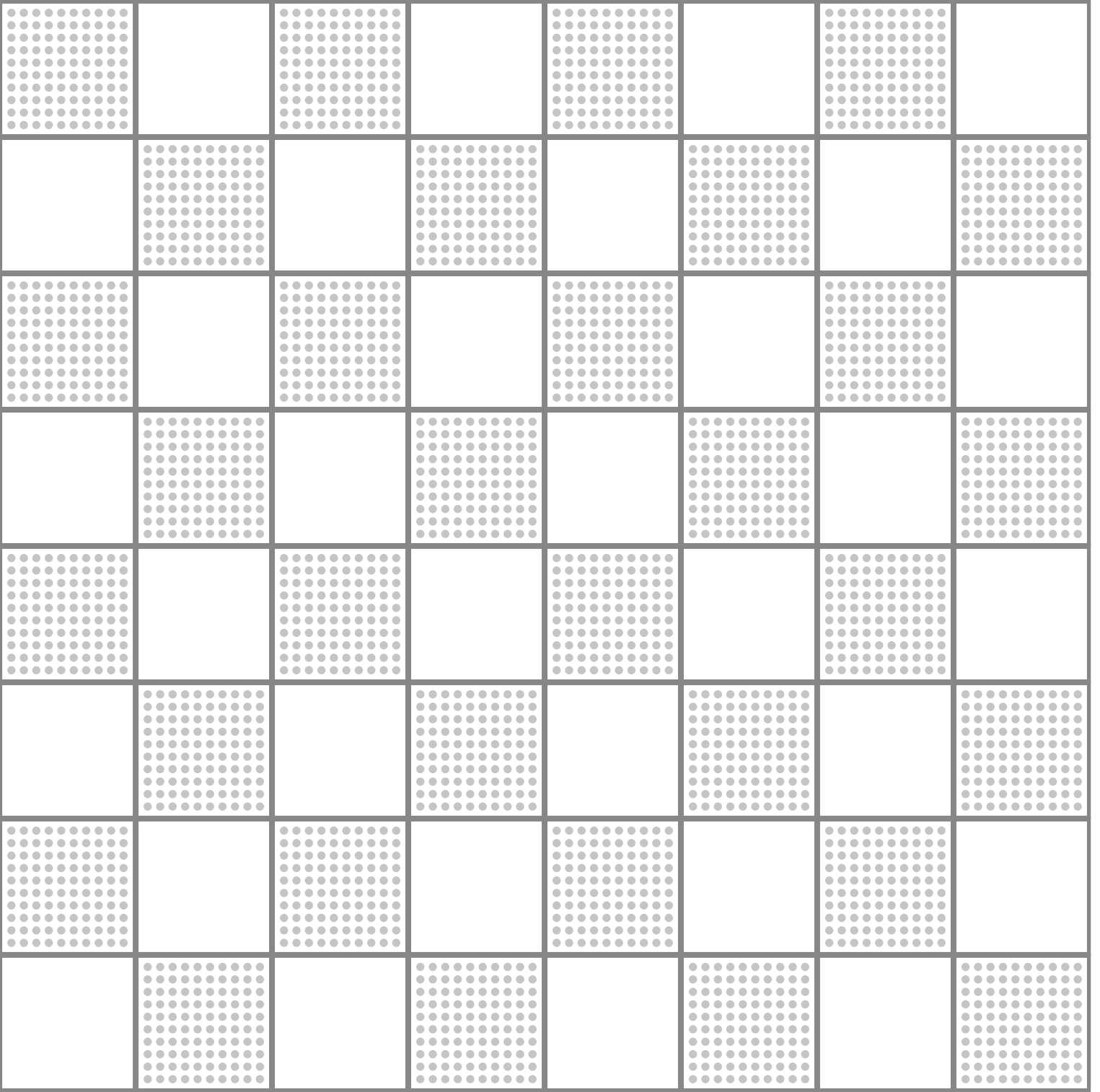
The winner will be the fastest one to reach the goal. Each time the player reaches the goal, he/she will earn one point. All players will play until they reached the amount of points determined by the facilitator as the maximum.

Gana la partida el primero en llegar a la meta y obtiene un punto. Jugarán hasta alcanzar el número de puntos que haya establecido el maestro al iniciar la mecánica de juego.











TIME	15 min SHORT	30 min MEDIUM	SPACE	SMALL CLASS ROOM	MEDIUM PARK/GYM	BIG FIELD
	45 min LARGE	INDEFINITE		STATIC	GENTIL	LONG MOTION
	SOLITARY	1 - 1		ASIMETRIC	TEAMS	LARGE GROUP
SETTING			DIFICULTY			
	ELABORATE EASY			HIGH EASY		