



# CARRERA A LA LUNA



## SUMA HASTA 50

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

¿Quién será el primero en llegar desde la Tierra a la Luna?

Decorative elements on the left: Earth, stars, Mars, Saturn, rocket.

Decorative elements on the right: Moon, stars, Mars, Saturn, rocket.

Math problems in the grid:

- Row 1:  $24+11$ ,  $31+9$ ,  $21+18$ ,  $18+24$
- Row 2:  $30+12$ ,  $34+8$ ,  $20+26$ ,  $16+32$
- Row 3:  $8+14$ ,  $16+30$ ,  $14+29$ ,  $25+18$
- Row 4:  $20+7$ ,  $22+14$ ,  $26+23$ ,  $20+16$
- Row 5:  $17+13$ ,  $20+13$ ,  $37+11$ ,  $15+27$
- Row 6:  $13+11$ ,  $6+33$ ,  $30+19$ ,  $16+19$
- Row 7:  $40+3$ ,  $31+15$ ,  $19+14$ ,  $32+18$
- Row 8:  $22+9$ ,  $18+22$ ,  $21+22$ ,  $22+26$
- Row 9:  $19+16$ ,  $32+9$ ,  $28+16$ ,  $16+29$
- Row 10:  $24+10$ ,  $39+7$ ,  $23+15$ ,  $19+30$
- Row 11:  $15+10$ ,  $27+16$ ,  $16+32$ ,  $35+15$
- Row 12:  $7+30$ ,  $30+18$ ,  $13+22$ ,  $17+25$
- Row 13:  $21+14$ ,  $13+14$ ,  $28+16$ ,  $15+32$
- Row 14:  $12+20$ ,  $27+10$ ,  $40+9$ ,  $21+19$





# CARRERA A LA LUNA



## SUMA HASTA 50



*CARRERA A LA LUNA es una divertida serie de juegos que implican intentar hacer un camino de contadores ininterrumpidos desde la Tierra a la Luna. Además de desarrollar una memoria rápida de datos numéricos, este juego también implica una estrategia para bloquear a su compañero mientras sigue su camino.*

**Nivel de dificultad:** ②

**Número de jugadores:** 2 o 3

**Aprendizaje:** Sumando con números a 50, estrategia

**Necesitarás**

- Cada jugador necesitará 15-20 fichas de su propio color.
- calculadora (opcional)

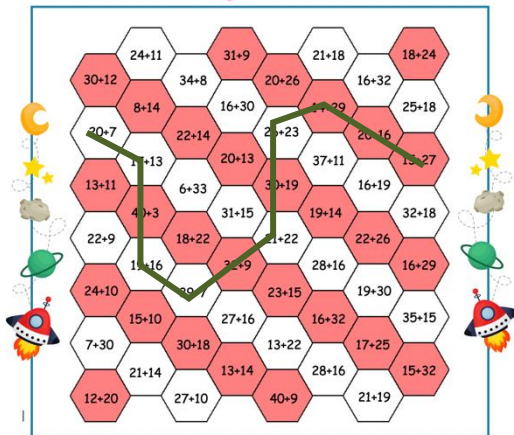


**Instrucciones**

- Elige una adición que desees trabajar en uno de los hexágonos descubiertos en el tablero de juego.
- Calcula la respuesta en tu cabeza. Puedes utilizar la línea de números para ayudarte.
- Di el cálculo y la respuesta.
- Tu pareja lo comprobará mentalmente (o en la calculadora).
- Si tienes razón, coloca una ficha en el hexágono. Entonces es el turno de tu pareja. Si te equivocas, no podrás colocar un ficha.
- El ganador es la primera persona en completar un camino ininterrumpido de fichas desde la Tierra a la Luna (el camino puede cruzar, descender, diagonalmente). Vea abajo.

**Variaciones**

- Si obtienes una respuesta incorrecta, tu compañero puede quitar una de tus fichas del tablero.



Ejemplos de caminos ganadores.

