

Búsqueda del tesoro de objetos más largos y más cortos**Tu reto**

Usa este papel para encontrar artículos para la búsqueda del tesoro.

Usa la **Hoja de respuestas** para dibujar y rotular los artículos que encuentres.

1. Busca objetos en el salón que sean **más largos** que tu papel.
2. Busca objetos en el salón que sean **más cortos** que tu papel.
3. Busca objetos en el salón que sean **casi de la misma longitud** que tu papel.



Búsqueda del tesoro de objetos más largos y más cortos

Las respuestas variarán.

Más largos

Posibles respuestas: escritorio, silla, estantería, regla de 1 yarda.

Más cortos

Posibles respuestas: lápiz, goma de borrar, grapadora.

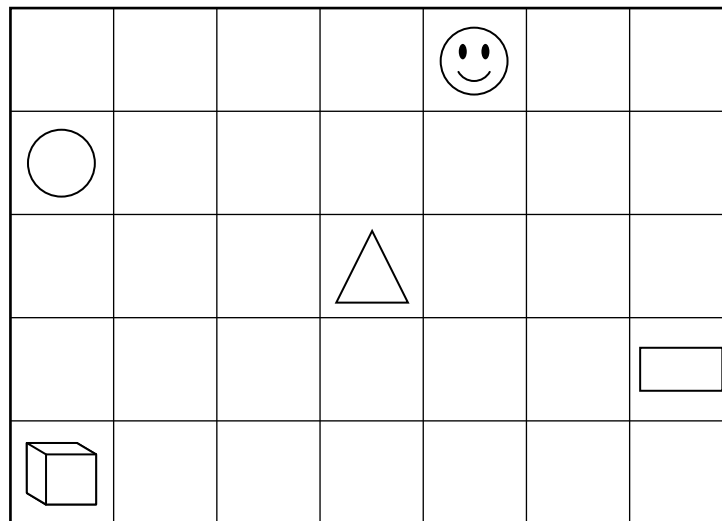
Casi de la misma longitud

Posibles respuestas: libro de cuentos, cuaderno, regla.

Juegos de cuadrículas

Tu reto

Tim está jugando un antiguo juego de computadora. Puede avanzar hacia arriba y hacia abajo en la cuadrícula. También puede avanzar hacia un lado y hacia otro. No puede avanzar en diagonal.



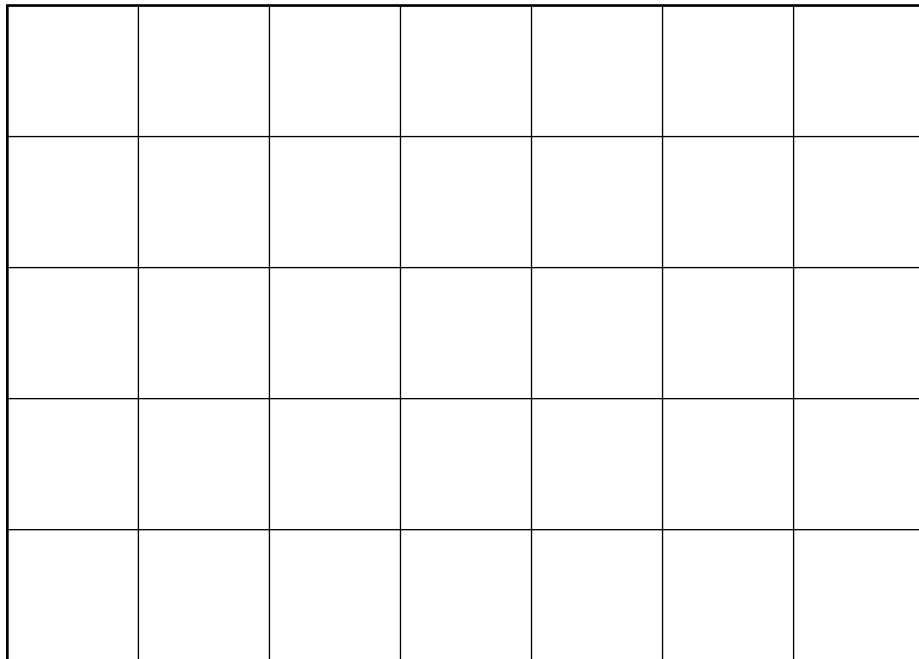
Un espacio va de un cuadrado al cuadrado siguiente.

Tim está en el cuadrado de la carita feliz.

¿Cuántos espacios debe avanzar Tim para llegar al triángulo? **3 espacios**

¿Cuántos espacios debe avanzar Tim para llegar de la carita feliz al cubo? **8 espacios**

¿Cuál es el menor número de espacios que Tim debe avanzar para llegar de la carita feliz a todas las figuras? **16 espacios**

Juegos de cuadrículas (*continuación*)**Tu reto**

1. Dibuja una carita feliz en la cuadrícula para mostrar dónde estás ubicado en el juego. **Los dibujos variarán.**
2. Dibuja un círculo que esté en uno de los cuadrados más cercanos a la carita feliz. ¿Cuántos espacios debes avanzar para llegar al cuadrado?
Los dibujos variarán; 1 espacio
3. Dibuja una X que esté lo más alejada posible de tu carita feliz. ¿Cuántos espacios debes avanzar para llegar de la carita feliz a la X? **Las respuestas variarán.**
4. ¿Cuál es la menor cantidad de espacios que debes avanzar para llegar de la X al círculo? **Las respuestas variarán.**