

Beat the Teacher!
2nd - 4th grade

A Place Value Game. Players turn over cards to build a number with the greatest value. Players are awarded points for building a number greater than or equal to the teacher's number. Once a number has been placed it cannot be moved.

Supplies:

Cards:

- playing cards with Jokers and Face cards removed
- UNO cards with all word cards removed
- "Junk Mail" cards (see video) make your own number cards, remove the tens

Recording sheet for each player

Pencil/ Pen/ Crayon for each player

Before you play:

- Determine who will be the "teacher"?
- How many rounds will you play before you get a new teacher?
- Decide how many Place Values you will be using. This will determine the number of cards the "teacher" will draw.
- Each player will create their recording sheet on their paper.

Examples of recording sheets:

	Thousands	Hundreds	tens	ones	Score
1					
2					
3					
Total					

This recording sheet shows that we are going to play 3 rounds with numbers up to the thousands place.

	Millions	Hundred Thousands	Ten Thousands	Thousands	Hundreds	tens	ones	Score
1								
2								
3								
4								
5								
Total								

This recording sheet shows that we are going to play 5 rounds with numbers up to the millions place.

	Ten Thousands	Thousands	Hundreds	tens	ones	Tenths	Hundredths	Score
1								
2								
3								
4								
Total								

This recording sheet shows that we are going to play 4 rounds with numbers up to ten thousand and including decimals. 4th Grade

To Play:

1. The teacher draws a number card, says the number aloud to the group.
2. The other player(s) then put the number in whichever place value (on their own recordings sheet) they think will help them make the greatest number.
3. The teacher is also creating their own number on their recording sheet.
4. The teacher continues to draw one card at a time and players repeat steps 2 and 3. After all the place value positions are filled, the teacher shows and reads their number to the class.
5. Moving clockwise from the teacher, each player reads and shows their number to the group.
6. The group determines whether the number is greater than, less than, or equal to the teacher's number.

**Note for Parents: As students practice reading a number with multiple place values we often hear them use the word "and" to separate or group them. "And" signals a decimal and changes the value of a number.*

*For example: 156 is read, one hundred fifty-six, not one hundred **and** fifty-six
one hundred **and** fifty-six would be written as 100.56*

Scoring:

- Your number is **greater than** the teacher: 10 points
- Your number is **equal to** the teacher: 7 points
- Your number is **less than** the teacher: 0 points
- **Teacher's** number is **greater** than the other players: 20 points for a small group,
10 points with a partner

Once your rounds have been completed each player finds the sum of their scores for all rounds. The player with the highest score wins! You may change teachers and continue to play.

****Adapted to be played with a partner***

Partner #1 is the "teacher" and turns over the cards one at a time.

¡Vencer al maestro!
2do - 4to grado

Un juego de valor posicional. Los jugadores dan vuelta las cartas para construir un número con el mayor valor. Los jugadores reciben puntos por construir un número mayor o igual al número del maestro. Cuando se había colocado un numero, no se puede mover.

Materiales:

Tarjetas:

- Cartas sin los Jokers y los Face tarjetas
- Tarjetas de UNO con todas las tarjetas de palabras eliminadas
- Las tarjetas de "Correo basura" (ver video) hacen sus propias tarjetas de números
- Hoja de registro para cada jugador.
- Lápiz / pluma / Crayón para cada jugador.

Antes de jugar:

- ¿Determinar quién será el "maestro"?
- ¿Cuántas rondas jugarás antes de conseguir un nuevo maestro?
- Decidir cuántos valores de lugar vas a usar. Esto determinará la cantidad de cartas que el "maestro" sacará.
- Cada jugador creará su hoja de registro en su papel.

Ejemplos de hojas de registro:

	Miles	Centenas	Decenas	Unidades	El resultado
1					
2					
3					
Total					

Esta hoja de grabación muestra que vamos a jugar 3 rondas con números hasta el lugar de los miles

	Millones	Centenas de millar	Decenas de millar	Miles	Centenas	Decenas	Unidades	El resultado
1								
2								
3								
4								
5								
Total								

Esta hoja de grabación muestra que vamos a jugar 5 rondas con números hasta el lugar de los millones.

	Decenas de Millares	Millares	Centenas	Decenas	Unidades	Décimas	Centésimas	El resultado
1								
2								
3								
4								
Total								

*Esta hoja de registro muestra que vamos a jugar 4 rondas con números de hasta diez mil e incluyendo decimales. **Cuarto grado***

Jugar:

1. El maestro escoja una tarjeta y dice el número en voz alta al grupo.
2. Los otros jugadores luego colocan el número en el valor posicional (en su propia hoja de grabaciones) que creen que les ayudará a hacer el mayor número.
3. El maestro también está creando su propio número en su hoja de registro.
4. El maestro continúa escogiendo cartas una a la vez y los jugadores repiten los pasos 2 y 3. Después de llenar todas las posiciones de valor, el maestro muestra y lee su número a la clase.
5. Moviéndose en sentido horario desde el maestro, cada jugador lee y muestra su número al grupo.
6. El grupo determina si el número es mayor, menor o igual que el número del maestro.

* Nota para los padres: a medida que los estudiantes practican la lectura de un número con múltiples valores posicionales, a veces los escuchamos usar la palabra "y" para separarlos o agruparlos. "Y" señala un decimal y cambia el valor de un número.

Por ejemplo: 156 se lee, ciento cincuenta y seis, no ciento cincuenta y seis.
ciento cincuenta y seis se escribirían como 100.56

Puntuaciones:

- Su número es mayor que el maestro: 10 puntos.
- Su número es igual al profesor: 7 puntos
- Su número es menor que el maestro: 0 puntos
- El número de maestros es mayor que el de otros jugadores: 20 puntos para un grupo pequeño (para el maestro)
10 puntos con un compañero

Una vez que se hayan completado tus rondas, cada jugador encuentra la suma de sus puntajes para todas las rondas. ¡El jugador con el más alto puntaje gana! Puedes cambiar el maestro y seguir jugando.