

# Summer Math

Student Packet/  
Paquete de alumno

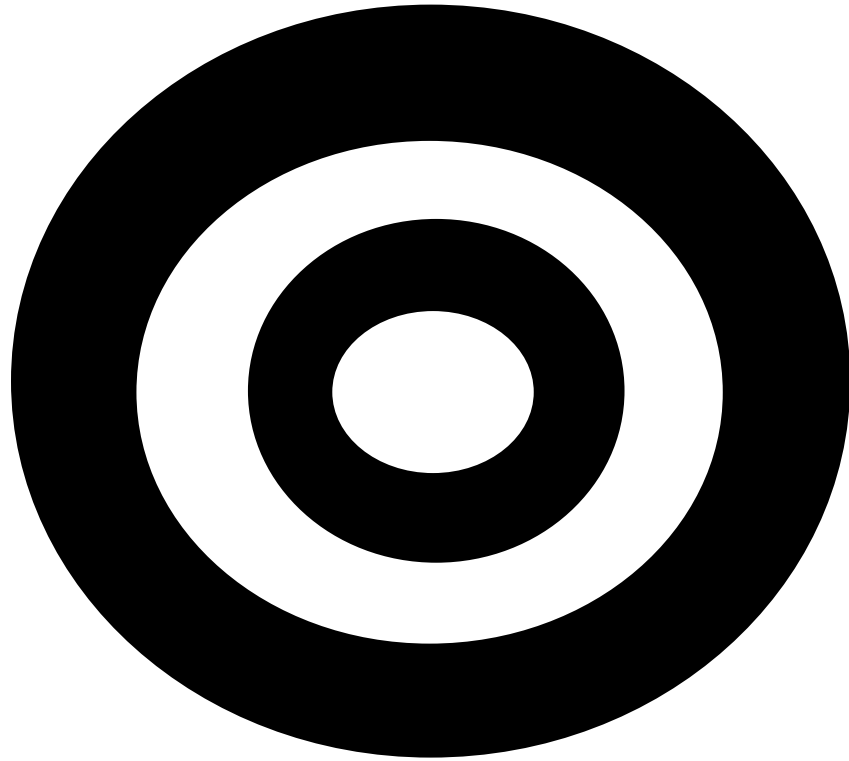


Unit 2/Unidad 2



English/Español





# **Target Number**

**BLM Kinder Unit 2, TV & Follow-up Lesson 3      Family Fun Game Cards**

Printed in Pink – 1 set for the TV Lesson Demo. 1 set per partners for class; 1 set per student for home.  
(There are 2 pages of these cards.)

A.

$$5\text{¢} + 5\text{¢} =$$

B.

$$7\text{¢} + 3\text{¢} =$$

C.

$$3\text{¢} + 9\text{¢} =$$

D.

Jose has 6 cents.  
He found 5 more cents.  
How much money did he  
have then?

*José tiene 6 centavos.  
Encontró 5 centavos más.  
¿Cuánto dinero tenía  
entonces?*

E.

Maria had 8 cents.  
She found 2 more cents.  
How much money did she  
have then?

*María tiene 8 centavos.  
Encontró 2 centavos más.  
¿Cuánto dinero tenía  
entonces?*

F.

Martin had 7 cents.  
He found 5 more cents.  
How much money did he  
have then?

*Martín tiene 7 centavos.  
Encontró 5 centavos más.  
¿Cuánto dinero tenía  
entonces?*

G.

1 dime  
add  
5 pennies

1 “dime”  
suma  
5 centavos

H.

1 dime  
add  
4 pennies

1 “dime”  
suma  
4 centavos

I.

1 dime  
add  
8 pennies

1 “dime”  
suma  
8 centavos



**BLM Kinder Unit 2, TV & Follow-up Lesson 3**

**Family Fun Game Cards**

Printed in Pink – 1 set for the TV Lesson Demo. 1 set per partners for class; 1 set per student for home.  
(There are 2 pages of these cards)

**J.**

**Which combination  
makes 10?**

**6 + 4 or 5 + 4**

*¿Qué combinación hace  
10?*

**K.**

**Which combination  
makes 10?**

**5 + 6 or 5 + 5**

*¿Qué combinación hace  
10?*

**L.**

**Which combination  
makes 10?**

**1 + 9 or 2 + 9**

*¿Qué combinación hace  
10?*

**M.**

**Count by tens  
from 10 to 100.**

*Cuenta por diez  
de 10 a 100.*

**N.**

**The gila monster ate 5 ants.  
Then he ate 4 more ants.  
How many ants did the gila  
monster eat?**

*El monstruo de gila comió 5  
hormigas. Entonces comió 4  
hormigas más. ¿Cuántas  
hormigas comió?*

**O.**

**Roadrunner had 10 bugs he  
had caught. 5 flew away  
before he could eat them.  
How many did he have left?**

*Chaparral tenía 10 bichos  
que había atrapado. 5 se  
volaron antes de comerlos.  
¿Cuántos le quedaron?*

**P. (b1)**

**There were 10 coyotes  
howling at the moon. 6 ran  
away. How many were left  
to howl at the moon?**

*Había 10 coyotes aullando a  
la luna. 6 se fueron.  
¿Cuántos quedaron  
aullando a la luna?*

**Q. (a1)**

**Jack Rabbit nibbled on 3  
sage leaves. Then he  
nibbled on 4 more. How  
many sage leaves did he  
nibble on?**

*Liebre mordisqueó 3 hojas  
de salvia. Entonces  
mordisqueó 4 más.  
¿Cuántas hojas de salvia  
mordisqueó?*

**R.**

**Write the  
number sentence for**



*Escribe la oración  
numérica por*





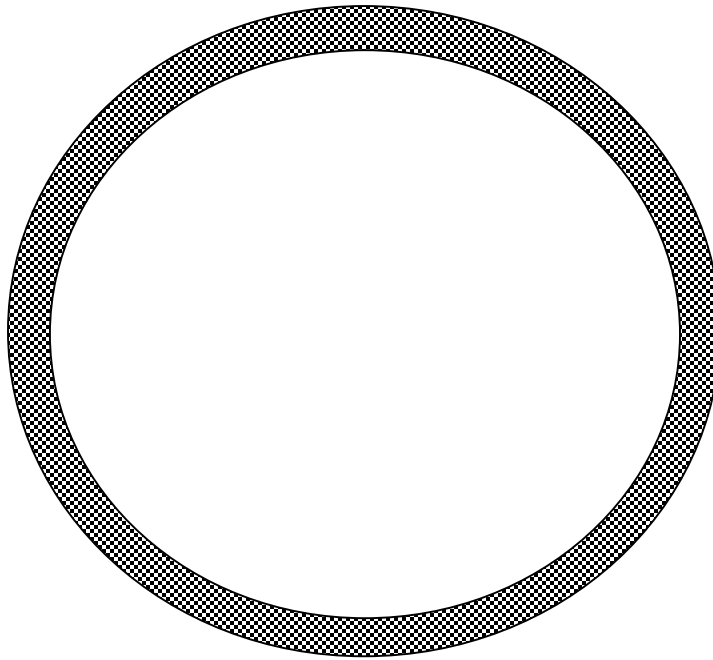
(One sheet per student)

My name is \_\_\_\_\_

*Ni nombre es* \_\_\_\_\_

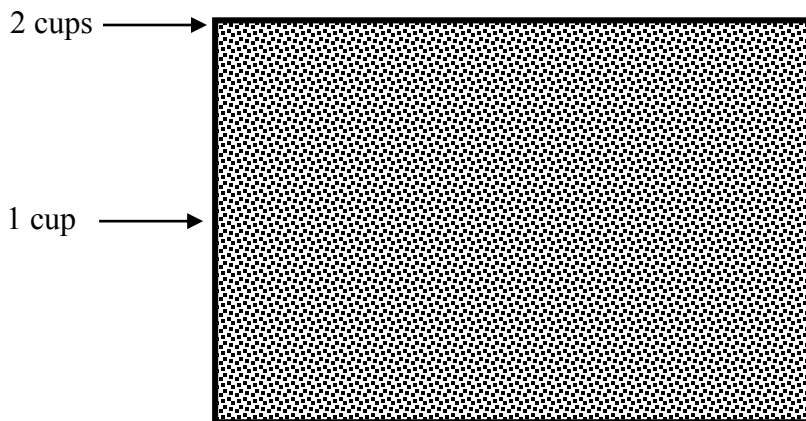
This is my share of the Trail Mix. My share is \_\_\_\_\_

*Esta es mi porción. Mi porción es* \_\_\_\_\_.



Cut out the rectangle below. Divide it into halves. Glue your half to the snack plate above.

*Corta el rectángulo abajo. Divídelo en dos mitades. Pega una mitad el plato arriba.*









## Generic Family Fun Game Board

### Materials Generic to All Units:

- Game Markers
- Game Cards for your Level
- Answer Key for your Level
- Game Movement Cards (white)
- Unit-specific Materials List

### Playing the Game

1. Begin in one of the corner shapes. There may be more than 1 player in each starting shape. Remember where you started.
2. On your turn, draw one of your level game cards and work the problem.
3. One of the other players uses the Answer Key to check your answer. If correct, draw a movement card and move the given places
  - Forward movement in a clockwise direction.
  - Backward movement in a counter clockwise direction.If incorrect, do not move.
4. Game is over when the first person runs the entire track, ending back on the starting shape.



## Tablero de juego

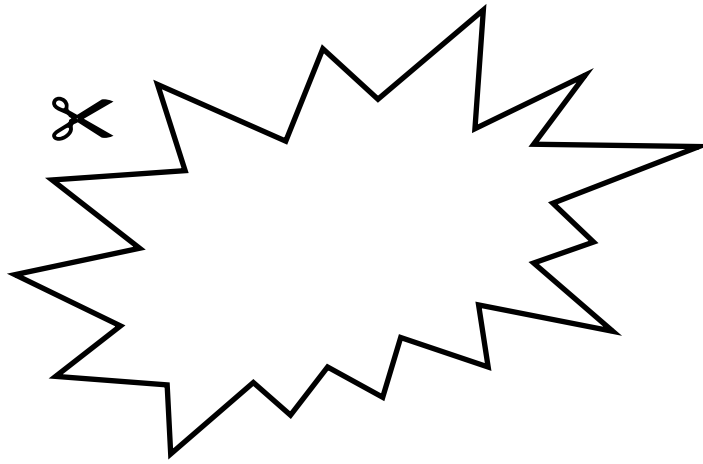
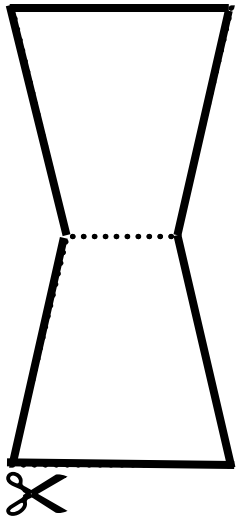
### Materiales genéricos para todas las unidades:

- Fichas para jugar
- Tarjetas del juego para su nivel
- Clave de respuestas para su nivel
- Tarjetas de movimiento del juego (blancas)
- Lista de materiales específicos de la unidad

### Cómo se juega

1. Empiece en una de las esquinas. Puede haber más de 1 jugador en cada figura de inicio.
2. Cuando sea su turno, saque una de las tarjetas de juego de su nivel y resuelva el problema.
3. Uno de los otros jugadores usa la clave de respuestas para ver si su respuesta es correcta. Si es correcta, saque una tarjeta de movimiento y mueva su ficha como lo indica la tarjeta.
  - Movimiento hacia adelante en el sentido de las manecillas del reloj.
  - Movimiento hacia atrás en el sentido contrario a las manecillas del reloj.Si es incorrecta, no se mueve.
4. El juego se acaba cuando la primera persona recorre toda la pista y termina en la figura de inicio.

Family Fun Game Pieces



1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1
4	5	6	1	2	3