



## LESSON 24

# Number Sense

## What You Need

- Recording Sheet, 1 per player
- number cube (1–6)

## What You Do

**KEEP IN MIND . . .**

It may be helpful to use a number line to compare the decimals.

- 1 In this activity, you will roll a number cube to generate decimals with four place values. You will write your numbers on your **Recording Sheet**.
- 2 Take turns. Roll the number cube. Each player writes the number rolled in any of the spaces in their decimal for Round 1. Players may not move a number once it is recorded.
- 3 Roll three more times to complete the decimal for Round 1.
- 4 Players compare their decimals on the **Recording Sheet** by using inequality symbols or writing the decimals in order from least to greatest. Check each other's work.
- 5 The player with the greatest decimal for the round scores 1 point. If more than one player ties for the greatest decimal, each player scores 1 point.
- 6 After six rounds, the player with the most points wins.



## Check Understanding

Is  $-13.25 > -11.25$ ? Explain.



## Go Further

Choose two decimals from the **Recording Sheet**. Write a word problem that involves comparing the two decimals. Trade papers with a partner and solve each other's problems. Then check each other's work.



# Number Sense

**RECORDING SHEET**

Round	My Decimal	Compare Decimals	Points
1	—     _____ . _____		
2	—     _____ . _____		
3	—     _____ . _____		
4	—     _____ . _____		
5	—     _____ . _____		
6	—     _____ . _____		
Total Points:			



## LESSON 24

# Number Sense

## What You Need

- Recording Sheet, 1 per player
- number cube (1–6)

## What You Do

- 1 In this activity, you will roll a number cube to generate decimals with five place values. You will write your numbers on your **Recording Sheet**.
- 2 Take turns. Roll the number cube. Each player writes the number rolled in any of the spaces in their decimal for Round 1. Players may not move a number once it is recorded. Once per round, a player may select to pass and not record the number rolled.
- 3 Roll five more times to complete the decimal for Round 1.
- 4 Players compare their decimals on the **Recording Sheet** by using inequality symbols or writing the decimals in order from least to greatest. Check each other's work.
- 5 The player with the greatest decimal for the round scores 1 point. If more than one player ties for the greatest decimal, each player scores 1 point.
- 6 After six rounds, the player with the most points wins.

**KEEP IN MIND . . .**

If you do not pass during the first five rolls, you cannot change any of the digits in your decimal on the sixth roll.



## Check Understanding

Are the numbers shown in order from least to greatest? Explain.

 $-130.25$  $-130.17$  $-130.7$ 

## Go Further

Choose three decimals from the **Recording Sheet**. Write a word problem that involves ordering the three decimals. Trade papers with a partner and solve each other's problems. Then check each other's work.



# Number Sense

**RECORDING SHEET**

Round	My Decimal	Compare Decimals	Points
1	— _____ • _____		
2	— _____ • _____		
3	— _____ • _____		
4	— _____ • _____		
5	— _____ • _____		
6	— _____ • _____		
Total Points:			



## LESSON 24

# Number Sense

## What You Need

- Recording Sheet, 1 per player
- number cube (1–6)

## What You Do

- 1 In this activity, you will roll a number cube to generate numbers with three place values. You will write your numbers on your **Recording Sheet**.
- 2 Take turns. Roll the number cube. Each player writes the digit rolled in any of the spaces in their number for Round 1. Players may not move a digit once it is recorded.
- 3 Roll two more times to complete the number for Round 1.
- 4 Players compare their numbers on the **Recording Sheet** by using inequality symbols or writing the numbers in order from least to greatest. Check each other's work.
- 5 The player with the greatest number for the round scores 1 point. If more than one player ties for the greatest number, each player scores 1 point.
- 6 After six rounds, the player with the most points wins.

**KEEP IN MIND . . .**

It may be helpful to use a number line to compare the numbers.

For Round 5 and Round 6, you will write and compare decimals.



## Check Understanding

Is  $-132 > -112$ ? Explain.



## Go Further

Choose two numbers from the **Recording Sheet**. Write a word problem that involves comparing the two numbers. Trade papers with a partner and solve each other's problems. Then check each other's work.



# Number Sense

**RECORDING SHEET**

Round	My Number	Compare Numbers	Points
1	— _____		
2	— _____		
3	— _____		
4	— _____		
5	— _____ • _____		
6	— _____ • _____		
Total Points:			



## Number Sense

### ● Check Understanding

No; Possible explanation:  $-132$  is to the left of  $-112$  on a horizontal number line, so  $-132 < -112$ .

#### RECORDING SHEET

Student numbers and comparisons will vary with the numbers rolled. Students should show an understanding of comparing negative numbers.

### ● ● Check Understanding

No; Possible explanation:  $-13.25$  is to the left of  $-11.25$  on a horizontal number line, so  $-13.25 < -11.25$ .

#### RECORDING SHEET

Student numbers and comparisons will vary with the numbers rolled. Students should show an understanding of comparing negative numbers.

### ● ● ● Check Understanding

No; Possible explanation: On a horizontal number line,  $-130.7$  is farthest to the left,  $-130.17$  is farthest to the right, and  $-130.25$  is between the other two numbers. So, the correct order from least to greatest is  $-130.7$ ,  $-130.25$ ,  $-130.17$ .

#### RECORDING SHEET

Student numbers and comparisons will vary with the numbers rolled. Students should show an understanding of comparing negative numbers.



## LECCIÓN 24

## Sentido numérico

### Se necesita

- Hoja de respuestas, 1 por jugador
- 1 cubo numérico (1–6)

### Lo que se hace

**CONSIDERA QUE...**

Usar una recta numérica puede ayudarte a comparar los decimales.

- 1 En esta actividad, lanzarás un cubo numérico para generar decimales con cuatro valores de posición. Escribirás tus números en tu **Hoja de respuestas**.
- 2 Tórnense. Lanza el cubo numérico. Cada jugador escribe el número que sale en cualquiera de los espacios de su decimal en la Ronda 1. Los jugadores no pueden mover un número una vez que lo anotaron.
- 3 Lanza tres veces más para completar el decimal de la Ronda 1.
- 4 Los jugadores comparan sus decimales en la **Hoja de respuestas** usando símbolos de desigualdad o escribiendo los decimales en orden, del menor al mayor. Comprueban el trabajo de los demás.
- 5 El jugador que tiene el decimal mayor en la ronda anota 1 punto. Si hay un empate del decimal mayor entre más de un jugador, cada jugador anota 1 punto.
- 6 Después de seis rondas, gana el jugador con más puntos.



### Comprobar la comprensión

¿Es  $-13.25 > -11.25$ ? Explica.



### ¡Da un paso más!

Elige dos decimales de la **Hoja de respuestas**. Escribe un problema verbal que requiera que se comparen los dos decimales. Intercambia tu trabajo con un compañero y resuelvan el trabajo del otro. Luego comprueben el trabajo.





## Sentido numérico

**HOJA DE RESPUESTAS**

Ronda	Mi decimal	Comparación de decimales	Puntos
1	—      —      — • —      —      —		
2	—      —      — • —      —      —		
3	—      —      — • —      —      —		
4	—      —      — • —      —      —		
5	—      —      — • —      —      —		
6	—      —      — • —      —      —		
Puntos totales:			



## LECCIÓN 24

## Sentido numérico

### Se necesita

- Hoja de respuestas, 1 por jugador
- 1 cubo numérico (1–6)

### Lo que se hace

- 1 En esta actividad, lanzarás un cubo numérico para generar decimales con cinco valores de posición. Escribirás tus números en tu **Hoja de respuestas**.
- 2 Tórnense. Lanza el cubo numérico. Cada jugador escribe el número que sale en cualquiera de los espacios de su decimal en la Ronda 1. Los jugadores no pueden mover un número una vez que lo anotaron. Una vez por ronda, un jugador puede decidir pasar y no anotar el número que sacó.
- 3 Lanza cinco veces más para completar el decimal de la Ronda 1.
- 4 Los jugadores comparan sus decimales en la **Hoja de respuestas** usando símbolos de desigualdad o escribiendo los decimales en orden, del menor al mayor. Comprueban el trabajo de los demás.
- 5 El jugador que tiene el decimal mayor en la ronda anota 1 punto. Si hay un empate del decimal mayor entre más de un jugador, cada jugador anota 1 punto.
- 6 Después de seis rondas, gana el jugador con más puntos.

#### CONSIDERA QUE...

Si no pasas en alguno de tus primeros cinco lanzamientos, no puedes cambiar ningún dígito de tu decimal en el sexto lanzamiento.



### Comprobar la comprensión

¿Están en orden del menor al mayor los números que se muestran? Explica.

 $-130.25$  $-130.17$  $-130.7$ 

### ¡Da un paso más!

Elige tres decimales de la **Hoja de respuestas**. Escribe un problema verbal que requiera que se ordenen tres decimales. Intercambia tu trabajo con un compañero y resuelvan el trabajo del otro. Luego comprueben el trabajo.



## Sentido numérico

**HOJA DE RESPUESTAS**

Ronda	Mi decimal	Comparación de decimales	Puntos
1	— _____ • _____		
2	— _____ • _____		
3	— _____ • _____		
4	— _____ • _____		
5	— _____ • _____		
6	— _____ • _____		
Puntos totales:			



## LECCIÓN 24

## Sentido numérico

### Se necesita

- Hoja de respuestas, 1 por jugador
- 1 cubo numérico (1–6)

### Lo que se hace

- 1 En esta actividad, lanzarás un cubo numérico para generar decimales con cuatro valores de posición. Escribirás tus números en tu **Hoja de respuestas**.
- 2 Tórnense. Lanza el cubo numérico. Cada jugador escribe el dígito que sale en cualquiera de los espacios de su número en la Ronda 1. Los jugadores no pueden mover un dígito una vez que lo anotaron.
- 3 Lanza dos veces más para completar el número de la Ronda 1.
- 4 Los jugadores comparan sus números en la **Hoja de respuestas** usando símbolos de desigualdad o escribiendo los números en orden, del menor al mayor. Comprueban el trabajo de los demás.
- 5 El jugador que tiene el número mayor en la ronda anota 1 punto. Si hay un empate del número mayor entre más de un jugador, cada jugador anota 1 punto.
- 6 Después de seis rondas, gana el jugador con más puntos.

**CONSIDERA QUE...**

Usar una recta numérica puede ayudarte a comparar los decimales.

En la Ronda 5 y Ronda 6, escribirás y compararás decimales.



### Comprobar la comprensión

¿Es  $-132 > -112$ ? Explica.



### ¡Da un paso más!

Elige dos números de la **Hoja de respuestas**. Escribe un problema verbal que requiera que se comparen los dos números. Intercambia tu trabajo con un compañero y resuelvan el trabajo del otro. Luego comprueben el trabajo.



## Sentido numérico

**HOJA DE RESPUESTAS**

Ronda	Mi número	Comparación de números	Puntos
1	— _____		
2	— _____		
3	— _____		
4	— _____		
5	— _____ • _____		
6	— _____ • _____		
Puntos totales:			



## Sentido numérico

### ● Comprobar la comprensión

No; Posible explicación:  $-132$  está a la izquierda de  $-112$  en una recta numérica, por lo tanto,  $-132 < -112$ .

#### HOJA DE RESPUESTAS

Los números y las comparaciones de los estudiantes variarán según los números lanzados. Los estudiantes deben mostrar comprensión de la comparación de números negativos.

### ● ● Comprobar la comprensión

No; Posible explicación:  $-13.25$  está a la izquierda de  $-11.25$  en una recta numérica, por lo tanto,  $-13.25 < -11.25$ .

#### HOJA DE RESPUESTAS

Los números y las comparaciones de los estudiantes variarán según los números lanzados. Los estudiantes deben mostrar comprensión de la comparación de números negativos.

### ● ● ● Comprobar la comprensión

No; Posible explicación: En una recta numérica,  $-130.7$  está más lejos hacia la izquierda,  $-130.17$  está más lejos hacia la derecha, y  $-130.25$  está entre los otros dos números. Por lo tanto, el orden de menor a mayor es  $-130.7$ ,  $-130.25$ ,  $-130.17$ .

#### HOJA DE RESPUESTAS

Los números y las comparaciones de los estudiantes variarán según los números lanzados. Los estudiantes deben mostrar comprensión de la comparación de números negativos.