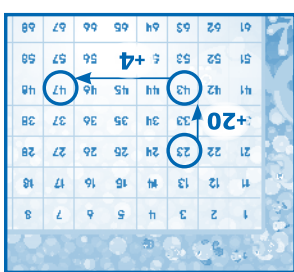


Roll two number cubes to create a two-digit number. Ask students to figure out how many more they need to make 120. Encourage students to use various counting strategies, using the mat as a visual aid. To count up by tens, for example, students can find the rolled number on the mat, and then move down, one space at a time; or, to count up by ones, they can move to the right, one space at a time. (If students are still having difficulty navigating the grid, please refer to the previous activity for a visual example of a counting up strategy.) Have students show their own

### Coral Count Up

Roll the number cubes to create a two-digit number. Place a frame over that number. Roll again and frame a second number. Ask students "how much more" the larger number is than the smaller number. Demonstrate on the number grid, counting up from the smaller to the larger number. Explain to students that counting up like this is a way of subtracting the numbers. Continue rolling pairs of numbers; this time, have students count up on the grid. For reference, the image on the right shows the difference between the two numbers, in the context of "how much more" (for example, "47 is 24 more than 23"). To reinforce the concept, after counting up, have students state aloud the difference between the two numbers, in the context of "how much more" (for example, "47 is 24 more than 23").



Pass out one square frame to each student in a small group. Roll one or two number cubes to create a one- or two-digit number. Tell students to find that number on the mat as quickly as possible and place a frame over it. The first student who frames the number should then close his or her eyes and count from that number up to 120! For an added challenge, roll the cubes, but hide the number from students; instead, describe the mystery number with a clue, such as, "This number is 3 less than 42." Roll the number cubes to create a two-digit number. Place a frame over that number. Roll again and frame a second number. Ask students "how much more" the larger number is than the smaller number. Demonstrate on the number grid, counting up from the smaller to the larger number. Explain to students that counting up like this is a way of subtracting the numbers. Continue rolling pairs of numbers; this time, have students count up on the grid. For reference, the image on the right shows the difference between the two numbers, in the context of "how much more" (for example, "47 is 24 more than 23").

### Reeling in Numbers to 120

Before starting the activities, give students time to become familiar with the mat and pieces. Point out the following number patterns on the mat: Each number, starting in the second row, is ten more than the number above it; ten less than the number below it; one more than the number to its left; and one less than the number to its right. Students should also observe that all numbers in a column end in the same number, and all numbers in a row, starting with the second row, begin with the same number.

### Introducing Make a Splash™ 120 Mat

- ✓ Number and Operations in Base Ten: 1.NBT.A.1, 1.NBT.C.4, 1.NBT.C.5
- ✓ Operations and Algebraic Thinking: 1.OA.B.4

Grade:

The activities in this guide target the following Common Core State Standards for Math in First

### CCSS Alignment:

Divide into numbers up to 120 with a marine-themed mat and activities that reinforce place value, addition and subtraction, number patterns—and that's only skimming the surface! The following activities integrate kid-friendly pieces into play certain to delight and enchant your most intrepid little explorers. Make a Splash™ 120 Mat transforms landlocked lessons into deep-sea discoveries!

- Vinyl mat
- 64 Square frames
- 4 More/less frames
- 2 Inflatable number cubes
- 1 Inflatable more/less cube
- 64 Markers

### Includes:

- **Name That Pattern:** Choose any pattern, and then cover the numbers in that pattern with markers. Ask students to name the pattern displayed on the mat. For variation, exclude one marker from the pattern and have students tell you which number should be covered.
- **Addition & Subtraction Patterns:** Ask students to solve a series of addition or subtraction problems that have recurring patterns, such as  $5 + 7$ ,  $25 + 7$ ,  $45 + 7$ , and so on. Have them place frames on the addends and sums while solving, in order to see how the patterns emerge.
- **Skip Counting:** Count by 5s and 10s. Ask students if they notice what both numbers have in common (when skip counting by 5s, 10s are included!). Also, skip count with 10s and 20s, or 4s and 8s. Cover the numbers as you count, using green to cover one number and orange to cover another. You'll see that some numbers are part of two or more skip-counting patterns!
- **Odd & Even Numbers:** Frame odds with one color and evens with another, across several rows or columns.

### Off-the-Coast Patterns

Have students use different-color frames and markers to highlight patterns on the mat. Here are several fun activities featuring patterns:

**A Map of the Deep**  
Out of sight from other classmates, have a student roll two number cubes. Keep it quiet: this two-digit number is a mystery! Explain to the student who rolled the cubes that he or she is the captain, responsible for directing another student (the navigator) through the grid, from 1 to the mystery number. The captain must use "more or less" directions—such as "20 more," "1 less," and so on—exclusively in increments of 1 and 10, to take the navigator to the mystery number. This can happen in as many steps as the captain describes. There is no right or wrong way to do it, as long as the navigator ends up at the mystery number. Have the navigator leave markers on the numbers he or she moves over, creating a path from start to finish. When the route is fully charted, review with students the steps they took to reach their destination.

Alhoy! For an added challenge, perform the activity above, but this time start at 120 and work backward!

For a real challenge, play the same game—but use subtraction to count backward to 1! someone reaches 120! Players must land exactly on 120 to win.

Since players can move forward—or go backward!—up to 10 spots.) Continue taking turns until inflatable cubes and moving that number of spaces. Players can choose to roll one of the number cubes or the more/less cube on each turn. (Rolling the more/less cube adds a risk-reward element a starting point for each player (or team). Now, have the players take turns rolling one of the inflatable cubes and moving that number of spaces. Players can choose to roll one of the number cubes or the more/less cube on the number they rolled. This will indicate that the first cube rolled will be for the tens place, and the second will be for the ones place. Two players (or teams) take turns rolling a number cube to create a two-digit number. Explain

### Roll & Race to 120

Roll the number cubes to create a two-digit number. Choose a student to place a square frame on that number on the mat. Now, roll the more/less cube and have students mentally figure out which number they need to find (for example, if 42 is framed, and you roll +10, students need to find 52). Use the more/less frame to check for accuracy: put the original number in the middle of the frame, thereby highlighting the surrounding numbers that are 10 more, 10 less, 1 more, and 1 less. With practice, students will be able to visualize the image made by the more/less frame and correctly find numbers that are more and less without actually counting.

### Undesea Calculations

Roll the number cubes to create a two-digit number. Choose a student to place a square frame on that number on the mat. Now, roll the more/less cube and have students mentally figure out which number they need to find (for example, if 42 is framed, and you roll +10, students need to find 52). Use the more/less frame to check for accuracy: put the original number in the middle of the frame, thereby highlighting the surrounding numbers that are 10 more, 10 less, 1 more, and 1 less. With practice, students will be able to visualize the image made by the more/less frame and correctly find numbers that are more and less without actually counting.

Counting strategies by using the frames to make a number path on the mat, illustrating how they counted up, move by move.

LER 1772

Ages • Años  
Ans • Jahre  
**6+**

Grades  
**1+**

# make a Splash™ 120 mat

## Floor Game

Tapete de actividades con números y operaciones  
Un tapis d'activités avec les nombres et les opérations  
Tapete de actividades con números y operaciones

**ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.**  
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.

**ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.**  
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.

**ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.**  
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

**WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Small parts.  
Not for children under 3 years.



Your opinion matters! Visit [www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com) to write a product review or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US  
Learning Resources Ltd., Bergen Way,  
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM1772-GUD  
Hecho en China.  
Fabriqué en Chine.  
Hergestellt in China.  
Conservar estos datos.  
Informations à conserver.  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse für spätere  
Nachfragen auf.



## Tapete de actividades con números y operaciones

### Incluye:

- 64 marcadores
- 64 marcos cuadrados
- 4 marcos con el símbolo “+”
- 2 cubos inflables de números
- 1 cubo inflable 1 más/menos y 10 más/menos
- Tapete de vinilo

## Tapete de actividades para la introducción a los números y operaciones

Antes de iniciar las actividades, proporcione a los estudiantes tiempo para familiarizarse con el tapete y las piezas. Señale los siguientes patrones de números sobre el tapete: Cada número, empezando en la segunda fila, es diez veces más que el número que se encuentra encima del mismo; diez veces menos que el número que se encuentra debajo del mismo; uno más que el número de su izquierda; y uno menos que el número de su derecha. Asimismo, los estudiantes deben observar que todos los números de una columna terminan en el mismo número, y que todos los números de una fila, empezando en la segunda fila, inician con el mismo número.

**Nota:** Para asegurarse de que los cubos ruedan correctamente, no los hinchén demasiado.

## Actividades:

### Contando hasta el 120

Reparta un marco cuadrado a cada estudiante en un grupo pequeño. Ruede uno o dos cubos de números para generar un número de uno o dos dígitos. Solicite a los estudiantes encontrar dicho número en el tapete lo más rápido posible y colocar un cuadro sobre el mismo. El primer estudiante que encierre el número deberá luego cerrar sus ojos y ¡contar a partir de ese número hasta el 120! Para un desafío adicional, ruede los cubos pero esconda los números de los estudiantes; en cambio describa el número misterioso con una pista, como por ejemplo: “Este número es 3 menos que 42.”

### Explorando el sumando faltante

Ruede los cubos de números para generar un número de dos dígitos. Coloque un marco sobre dicho número. Ruede nuevamente los cubos y coloque un segundo marco. Pregunte a los estudiantes “cuánto más” es el número mayor en comparación con el número menor. Demuéstrelo sobre el cuadro de números, contando desde el número menor hasta el número mayor. Explique a los estudiantes que contar así es una manera de restar los números. Continúe generando pares de números; y en esta oportunidad solicite a los estudiantes contar sobre el cuadro. Por favor consulte las imágenes que muestran la manera en la cual los estudiantes pueden usar el cuadro para contar del 23 al 47. Para reforzar el concepto, luego de contar, solicite a los estudiantes enunciar en voz alta las diferencias entre los dos números, en el contexto de “cuánto más” (por ejemplo, “47 es 24 más que 23”).

1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38
41	42	43	44	45	46	47	48
51	52	53	54	55	56	57	58
61	62	63	64	65	66	67	68

*Mueva dos espacios hacia abajo para contar hasta 20, y cuatro espacios hacia la derecha para contar hasta 4. ¡El sumando faltante es 24!*

### Conteo “Coral”

Ruede los dos cubos de números para generar un número de dos dígitos. Solicite a los estudiantes resolver cuanto más necesitan para llegar a 120. Aliente a los estudiantes a utilizar diferentes estrategias para contar, utilizando el tapete como ayuda visual. Por ejemplo, para contar de diez en diez, los estudiantes pueden encontrar en el tapete el número generado por el lanzamiento de los cubos, y luego moverse hacia abajo, un espacio cada vez; o para contar de uno en uno, pueden mover un espacio a la derecha cada vez. (En caso los estudiantes aún tengan dificultades para navegar en el cuadro, consulte la actividad anterior para un ejemplo visual de conteo). Permita a los estudiantes mostrar sus propias estrategias de conteo al utilizar los marcos para hacer un camino de números sobre el tapete, ilustrando su manera de contar, a través de cada movimiento.

### Cálculos “Bajo el Mar”

Ruede los cubos de números para generar un número de dos dígitos. Elija a un estudiante para que coloque un marco encima del número sobre el tapete. Luego ruede el cubo +/- y solicite a los estudiantes resolver mentalmente cuál es el número que necesitan encontrar (por ejemplo, si el número 42 está marcado y se obtiene +10 en el lanzamiento, los estudiantes necesitan encontrar 52). Utilice el marco “+” para verificar la precisión: coloque el número original en el medio del marco, resaltando así los números vecinos que son 10 más, 10 menos, 1 más y 1 menos. Con práctica, los estudiantes estarán en condiciones de visualizar la imagen creada por el marco “+” y encontrar números correctamente que sean más o menos sin contar en realidad.

## Tapis d’activités avec les nombres et les opérations

### Comprend :

- 64 des feutres
- 64 cadres carrés
- 4 cadres « + »
- 2 cubes numérotés gonflables
- 1 cube +1/-1 et +10/-10 gonflable
- Un tapis en vinyle

## Découvrir le tapis d’activités avec les nombres et les opérations

Avant de commencer les activités, donnez aux élèves le temps de se familiariser avec le tapis et les pièces. Indiquez les modèles de nombres suivants sur le tapis : en partant de la deuxième ligne, chaque nombre vaut dix de plus que le nombre au-dessus de lui, dix de moins que le nombre sous lui, un de plus que le nombre à sa gauche et un de moins que le nombre à sa droite. Les élèves devraient également remarquer que tous les nombres d’une même colonne se terminent par le même chiffre et que tous les nombres d’une ligne, en partant de la deuxième ligne, commencent par le même chiffre.

**Remarque:** Afin de s’assurer que les cubos roulent correctement, ne pas les gonfler au maximum.

## Activités :

### Découvrir les nombres jusqu’à 120

Donnez un cadre carré à chaque élève dans un petit groupe. Lancez un ou deux cubos pour créer un nombre à un ou deux chiffres. Dites aux élèves de trouver ce nombre sur le tapis le plus rapidement possible et de mettre un cadre dessus. Le premier élève à encadrer ce nombre doit ensuite fermer ses yeux et compter depuis ce nombre jusqu’à 120 ! Pour plus de défi, lancez les cubos, mais cachez ce nombre aux élèves ; à la place, décrivez le nombre mystère avec un indice, par exemple : « Ce nombre est égal à 42-3. »

### Explorer le cumulateur manquant

Lancez les cubos numérotés pour créer un nombre à deux chiffres. Placez un cadre sur ce nombre. Relancez les cubos et encadrez un deuxième nombre. Demandez aux élèves de combien le plus grand nombre est supérieur au plus petit. Montrez-leur sur la grille de nombres, en comptant du plus petit nombre au plus grand. Expliquez aux élèves que compter ainsi est une manière de soustraire les nombres. Continuez à lancer des paires de nombres, mais cette fois, dites aux élèves de compter sur la grille. Veuillez vous référer aux images qui montrent comment les élèves peuvent utiliser la grille pour compter de 23 à 47. Pour consolider le concept, dites aux élèves de dire à haute voix la différence entre les deux nombres, en utilisant « combien de plus » (par exemple, « 47, c’est 24 de plus que 23 »).

1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38
41	42	43	44	45	46	47	48
51	52	53	54	55	56	57	58
61	62	63	64	65	66	67	68

*« Allez deux cases vers le bas pour additionner 20, et quatre cases vers la droite pour additionner 4. Le cumulateur manquant est 24 ! »*

### Addition de coraux

Lancez deux cubos numérotés pour créer un nombre à deux chiffres. Demandez aux élèves de déduire combien ils doivent ajouter pour atteindre 120. Encouragez les élèves à utiliser

différentes façons de compter et d’utiliser le tapis comme une aide visuelle. Par exemple, pour compter les dizaines, les élèves peuvent trouver le nombre créé sur le tapis, puis se déplacer vers le bas une case à la fois ; ou, pour compter les unités, ils peuvent se déplacer vers la droite une case à la fois. (Si les élèves ont encore des difficultés à parcourir la grille, veuillez vous référer à l’activité précédente pour un exemple visuel d’addition.) Dites aux élèves de montrer leurs propres façons de compter en utilisant les cadres pour créer un chemin numéroté sur le tapis, illustrant leur addition étape par étape.

### Calculs sous-marins

Lancez les cubos numérotés pour créer un nombre à deux chiffres. Choisissez un élève pour placer un cadre carré autour de ce nombre sur le tapis. Maintenant, lancez le cube +/- et dites aux élèves de chercher dans leur tête le nombre qu’ils doivent trouver (par exemple, si 42 est encadré et que vous lancez +10, les élèves doivent trouver 52). Utilisez le cadre « + » pour vérifier l’exactitude : mettez le nombre de départ au milieu de cadre, mettant ainsi en valeur les nombres autour étant supérieur de 10, inférieur de 10, supérieur de 1 et inférieur de 1. Avec de l’entraînement, les élèves seront capables de visualiser l’image formée par le cadre « + » et de trouver correctement les nombres supérieurs et inférieurs sans avoir à compter.

## Aktionsmatte für Zahlen- und Rechenoperationen

### Beinhaltet:

- 64 filzstifte
- 64 rechteckige Rahmen
- 4 „+“ Rahmen
- 2 aufblasbare Zahlenwürfel
- 1 aufblasbarer 1 größer/kleiner und 10 größer/kleiner Würfel
- Vinylmatte

## Einführung der Aktivitätenmatte für Zahlen und Rechenwege

Bevor Sie mit den Aktivitäten beginnen, lassen Sie den Schülern Zeit, sich mit der Matte und den Teilen vertraut zu machen. Weisen Sie auf die folgenden Zahlenmuster auf der Matte hin: jede Zahl, beginnend in der zweiten Reihe, ist um zehn größer als die Zahl über ihr; zehn weniger in der Reihe unter ihr, eins größer als die Zahl zu ihrer Linken und eins kleiner als die Zahl zu ihrer Rechten. Die Schüler sollten ebenfalls sehen, dass alle Zahlen in einer Spalte mit derselben Zahl enden, und alle Zahlen in einer Reihe, beginnend mit der zweiten Reihe, mit derselben Zahl beginnen.

**Hinweise:** Um sicherzustellen, dass die Würfel gut rollen, bitte nicht zu viel Luft einfüllen.

## Aktivitäten:

### Durch Zahlen bis 120 taumeln.

Geben Sie jedem Schüler in einer kleinen Gruppe einen rechteckigen Rahmen. Würfeln Sie einen oder zwei Zahlenwürfel, um eine ein- oder zweistellige Zahl zu erhalten. Sagen Sie den Schülern, dass sie diese Zahl so schnell wie möglich auf der Matte finden und einen Rahmen darauf setzen müssen. Der erste Schüler, der die Zahl einrahmt, sollte dann seine Augen schließen und von dieser Zahl hoch bis 120 zählen! Für eine zusätzliche Herausforderung rollen Sie die Würfel, aber verstecken Sie die Zahl vor den Schülern. Stattdessen beschreiben Sie die unbekannte Zahl mit einem Hinweis wie „die Zahl ist um drei kleiner als 42“.

### Den fehlenden Summand erforschen

Würfeln Sie die Zahlenwürfel, um eine zweistellige Zahl zu erhalten. Setzen Sie einen Rahmen auf diese Zahl. Würfeln Sie noch einmal und setzen Sie einen Rahmen auf die zweite Zahl. Fragen Sie die Schüler „um wie viel größer“ die größere Zahl gegenüber der kleineren Zahl ist. Zeigen Sie es auf dem Zahlengitter und zählen Sie von der kleineren Zahl hoch zur größeren Zahl. Erklären Sie den Schülern, dass diese Art des Hochzählens ein Weg ist, um Zahlen zu subtrahieren. Würfeln Sie weiterhin Zahlenpaare. Dieses Mal müssen die Schüler anhand des Gitters nach oben zählen. Sehen Sie sich die Bilder auf denen gezeigt wird, wie Schüler das Gitter verwenden können, um von 23 bis 47 zu zählen. Um das Konzept zu untermauern lassen Sie die Schüler nach dem Hochzählen laut den Unterschied zwischen den zwei Zahlen vortragen und zwar in dem Kontext „um wie viel größer“ (zum Beispiel, „47 ist um 24 größer als 23“).

1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38
41	42	43	44	45	46	47	48
51	52	53	54	55	56	57	58
61	62	63	64	65	66	67	68

*Gehe zwei Felder nach unten, um bis 20 zu zählen und vier Felder nach rechts, um bis 4 zu zählen. Der fehlende Summand ist 24!*

### Hochzählen mit Korallen

Würfeln Sie zwei Zahlenwürfel, um eine zweistellige Zahl zu erhalten. Fragen Sie die Schüler, wie viel bis zu 120 noch fehlt. Ermutigen Sie die Schüler, verschiedene Zählstrategien anzuwenden und die Matte als sichtbare Hilfe zu verwenden. Um in Zehnerschritten hochzuzählen können die Schüler zum Beispiel die gewürfelte Zahl auf der Matte finden und dann ein Feld nach dem anderen nach unten gehen. Oder, um in Einerschritten nach oben zu zählen, können sie ein Feld nach dem anderen nach rechts zählen. (Falls die Schüler immer noch Schwierigkeiten bei der Verwendung des Gitters haben, zeigen Sie mithilfe der vorherigen Aktivität ein visuelles Beispiel für das Hochzählen). Lassen Sie die Schüler ihre eigenen Zählstrategien verwenden, indem Sie die Rahmen dafür verwenden, um einen Zahlenpfad auf der Matte zu bauen, der Schritt für Schritt zeigt, wie sie nach oben gezählt haben.

### Berechnungen unter Wasser

Würfeln Sie die Zahlenwürfel, um eine zweistellige Zahl zu erhalten. Wählen Sie einen Schüler, der den rechteckigen Rahmen auf diese Zahl auf der Matte setzt. Würfeln Sie jetzt den +/- Würfel und lassen Sie die Schüler im Kopf herausfinden, welche Zahl sie finden müssen (zum Beispiel, wenn 42 eingerahmt ist, und Sie +10 würfeln, müssen die Schüler 52 finden). Verwenden Sie den „+“ Rahmen, um die Genauigkeit zu prüfen: Die ursprüngliche Zahl befindet sich in der Mitte des Rahmens und markiert die umliegenden Zahlen, die zehn größer, zehn kleiner, eins größer und eins kleiner sind. Mit der Zeit können sich die Schüler das durch den „+“ Rahmen erstellte Bild vorstellen und ohne zu zählen die richtigen Zahlen finden, die größer oder kleiner sind.