

# ***¡Bienvenido al Reto Matemático de Clyde Hill del 2024! ¡Presentado por el PTA de Clyde Hill!***

***¡Envía tu participación antes del 9 de febrero de 2024!***

## ***¿Por qué un Reto Matemático?***

Creemos que:

- ¡las matemáticas son para todos!
- ¡Las matemáticas son divertidas!
- ¡Los rompecabezas fortalecen los músculos matemáticos!

## ***¿Cómo funciona el Reto Matemático?***

Este paquete contiene 6 retos que se centran en diferentes habilidades. Puedes hacer tantos o tan pocos como quieras. Incluso si no encuentras la solución, ¡está bien! Nuestra mentalidad de crecimiento nos permite dar lo mejor de nosotros y mejorar en pasos. ¡Intentar es nuestro primer paso! ¡Nuestro objetivo es fomentar la participación, aprender y divertirse!

¡Dentro de cada grado, la clase con mayor participación gana libros de rompecabezas de Beast Academy para su clase!

## ***¿Cómo participo?***

Tienes dos formas de enviar tu entrada ***antes del 9 de febrero de 2024:***

1. Puede escanear/tomar una foto de su entrada y enviarla por correo electrónico a [math-challenge@clydehillpta.org](mailto:math-challenge@clydehillpta.org)
2. Puede dejar su entrada en un buzón en la oficina principal.

Su entrada debe contener:

- Tu nombre, grado y maestro (¡Necesitamos saber quién eres!)
- Tu trabajo en al menos uno de los desafíos. (¡Para participar sólo tienes que intentarlo!)

## ***¡Gracias!***

¡Gracias a Beast Academy (<https://beastacademy.com/>) por patrocinar nuestro Reto Matemático este año! ¡La clase de cada grado que tenga la mayor participación en el Reto Matemático gana un libro de rompecabezas de Beast Academy para su clase!

¡Muchas, muchas gracias a nuestros traductores de idiomas por ofrecerles el Reto Matemático en varios idiomas!

***Si quiere que traduzcamos el reto a otro idioma, por favor envíenos un correo electrónico a [math-challenge@clydehillpta.org](mailto:math-challenge@clydehillpta.org).***

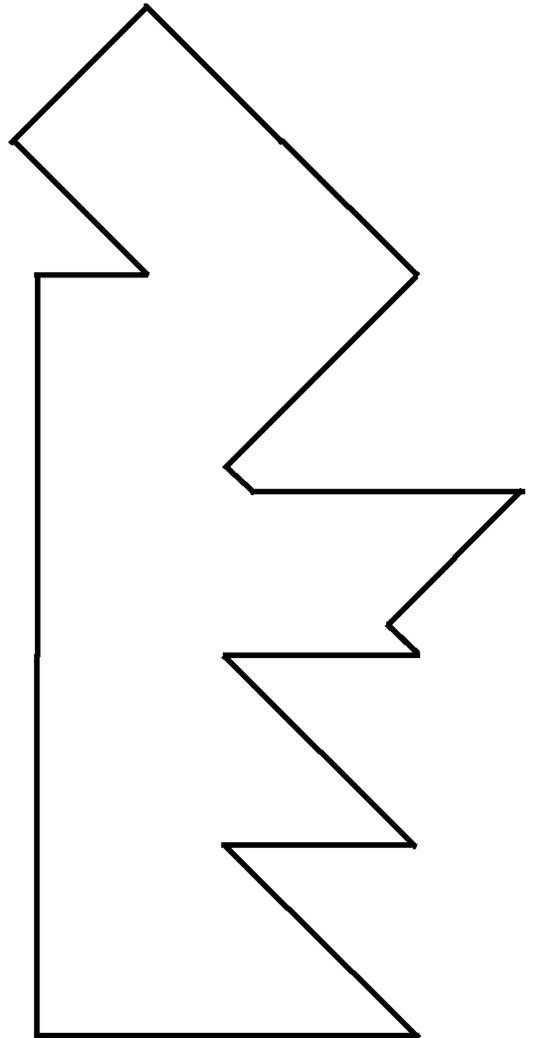
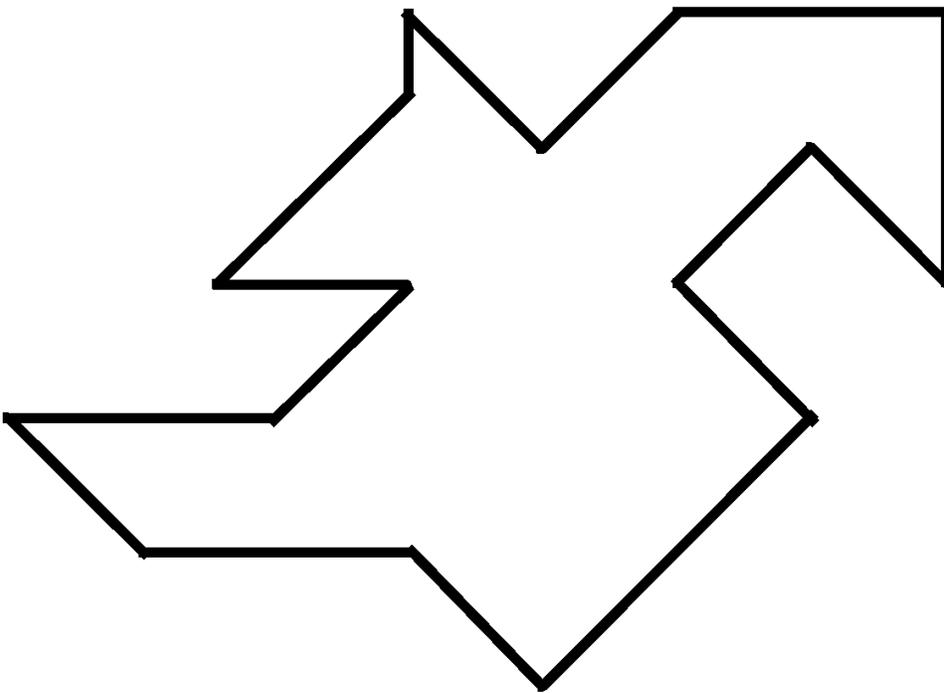
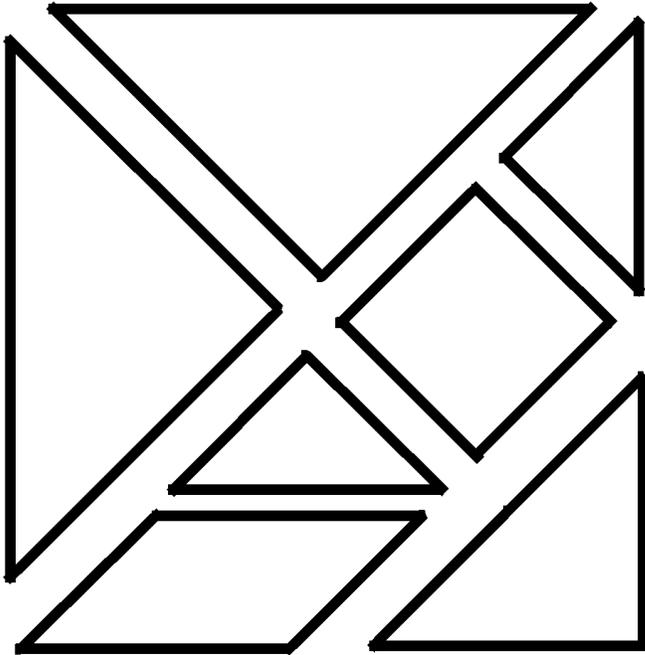
***¡Diviértete con las matemáticas!  
el PTA de Clyde Hill  
[math-challenge@clydehillpta.org](mailto:math-challenge@clydehillpta.org)***

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Maestro: \_\_\_\_\_

## ***Tangramas***

Usa los 7 polígonos del cuadrado para crear las formas de dragón a continuación.



Encuentra más rompecabezas de Tangram en [Beast Academy 3D](#) e imprimibles en línea.

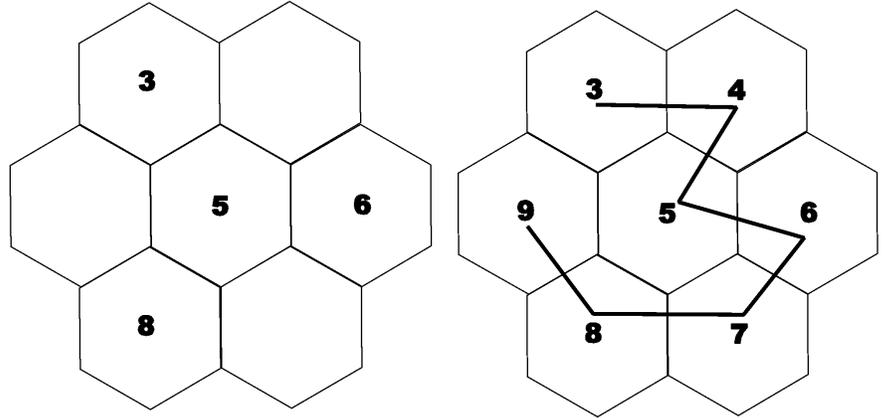
Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Maestro: \_\_\_\_\_

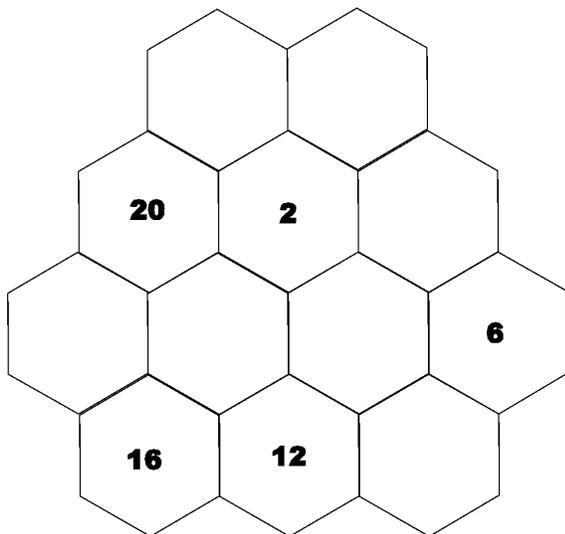
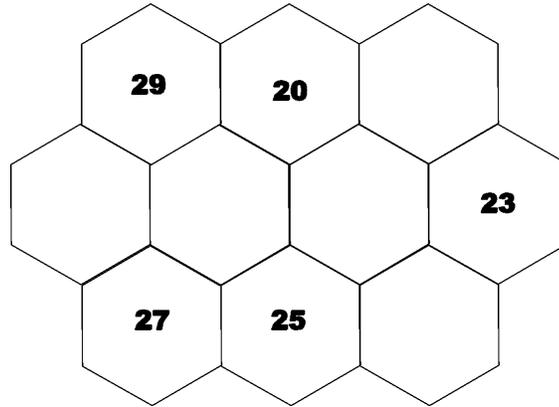
### ***Caminos de hexagrama***

Completa los números que faltan y traza un camino a través de los hexagramas que pase por cada hexagrama exactamente una vez en el orden de los números de menor a mayor.

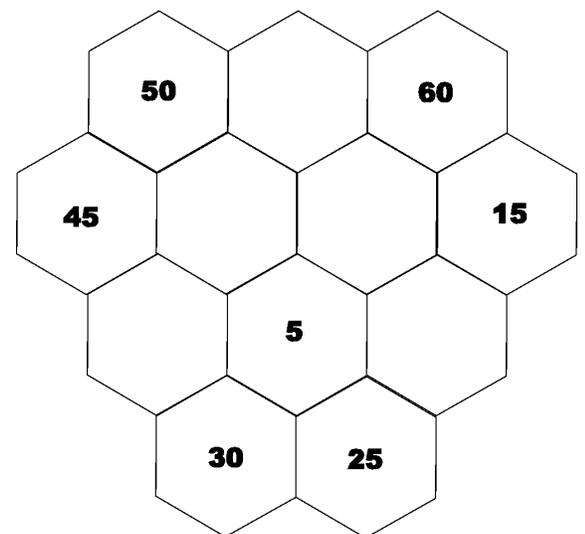
Ejemplo: Usa los números 3 - 9.



Usa los números 20 - 29



Usa los números pares 2 - 24.



Cuenta salteada de 5 en 5, de 5 a 60.

Encuentra más rompecabezas de caminos en Beast Academy 1A, 2A e imprimibles en línea.

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Maestro: \_\_\_\_\_

### Manchas de suma

Encuentra grupos de cuadrados donde la suma de los números en los cuadrados sea igual al número objetivo. Cada cuadrado dentro de un grupo debe compartir un lado con al menos otro cuadrado del grupo.. Cada cuadrado está en un grupo y solo está en ese grupo.

Ejemplo: Encuentra grupos de cuadrados cuya suma sea 10.

10

1	9	5
3	2	2
7	8	3

10

1	9	5
3	2	2
7	8	3

10

1	2	2	3	2
9	2	6	4	3
3	1	2	8	1
7	5	8	2	8
5	5	3	7	1

100

20	33	43	13	59
45	24	75	25	28
35	37	13	22	31
50	13	34	44	19
45	27	28	21	16

24

5	5	5	5	8	6	10
4	3	3	3	6	3	7
3	3	3	8	8	8	2
4	4	2	2	2	2	4
4	4	14	5	5	12	6
4	4	5	20	4	8	6
5	5	9	12	12	8	8

Encuentra más rompecabezas de sum blobs en Beast Academy 2A y Puzzles 2.

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Maestro: \_\_\_\_\_

### Encuentra los factores

Completa los factores que faltan. Cada fila y cada columna contiene 2 números. Un número se utiliza en un rompecabezas sólo una vez. El resto de casillas quedan en blanco. El producto de los dos números de cada fila debe ser el número a la izquierda de la fila. El producto de los dos números de cada columna debe ser el número que está en la parte superior de la columna.

Ejemplo. Usa los números 1 - 6.

	20		
		18	
15			
12			

	20		18
	4	1	
15	5		3
12		2	6

Usa los números 1 - 8.

	48	6	4
12			
15			
32			

12				
15				
32				

	20	12	6	40
10				
24				
28				
10				

10					
24					
28					
10					

Usa los números 1 - 10.

	30	16	66	63	48
4					
27					
24					
30					
56					

4						
27						
24						
30						
56						

Usa los números 1 - 12.

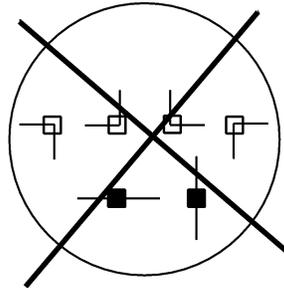
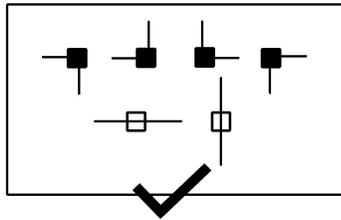
Encuentra más rompecabezas de factores en Beast Academy 4B y Puzzles 3 (Times Out).

Nombre: \_\_\_\_\_

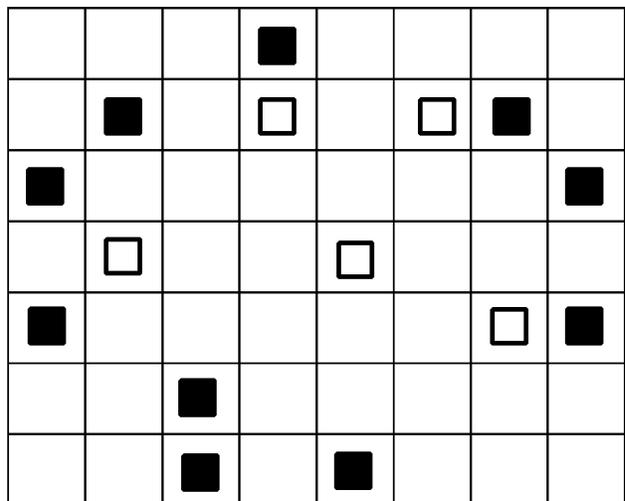
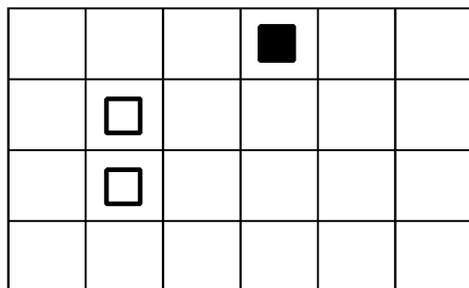
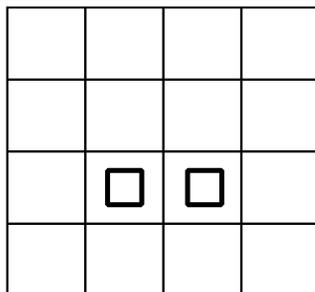
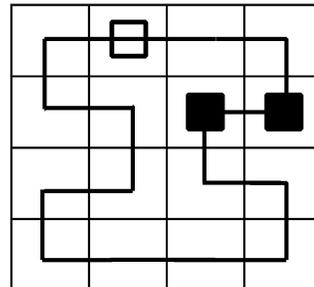
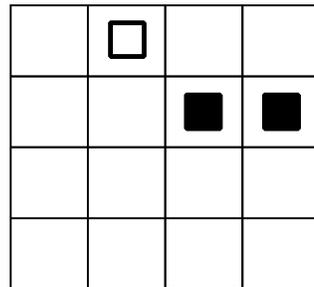
Grado: \_\_\_\_\_ Maestro: \_\_\_\_\_

### Dutch Loops

Encuentra un camino que pase por cada celda de la cuadrícula exactamente una vez. El camino sólo puede moverse horizontal o verticalmente, no en diagonal. Debe moverse en línea recta a través de una celda o girar en ángulo recto a través de una celda. Si una celda tiene un cuadrado sólido, el camino debe girar a través de esa celda. Si una celda tiene el contorno de un cuadrado, el camino debe atravesar la celda.



Ejemplo:



Encuentra más rompecabezas de Dutch Loops en [Beast Academy Puzzles 4](#).

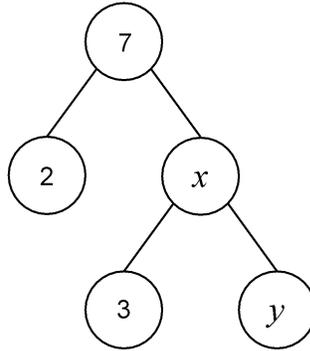
Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Maestro: \_\_\_\_\_

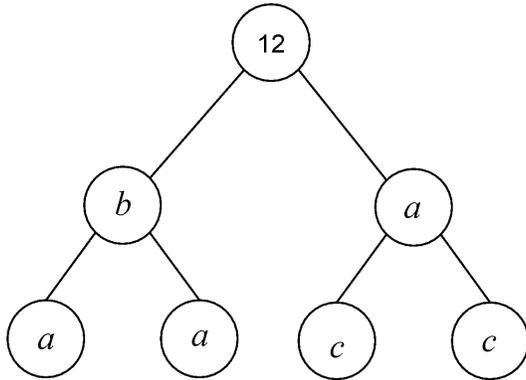
### Sumas circulares

Cada círculo es la suma de los dos círculos conectados a él a continuación. Cada letra representa un solo número. Los círculos en blanco pueden ser cualquier número. Usa las pistas para determinar qué número representa cada letra.

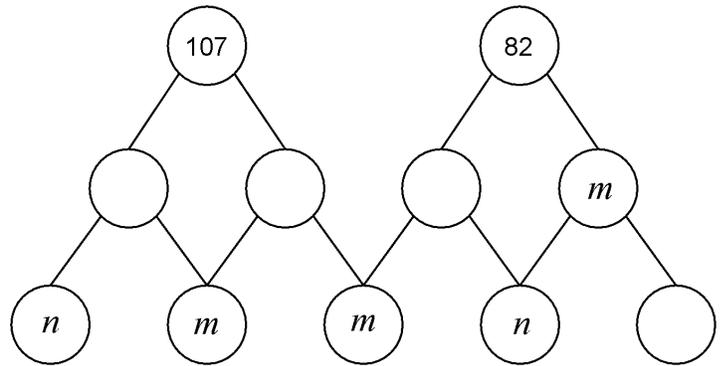
Ejemplo: Encuentra "x" y "y".



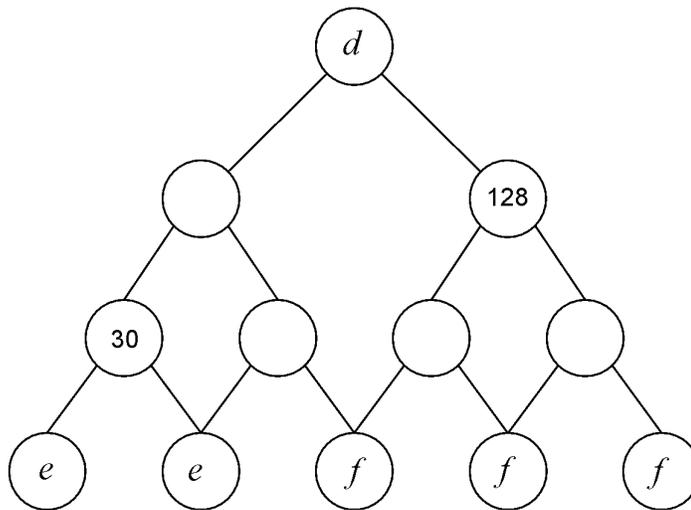
$$x = 5$$
$$y = 2$$



$$a = \underline{\quad} \quad b = \underline{\quad} \quad c = \underline{\quad}$$



$$m = \underline{\quad} \quad n = \underline{\quad}$$



$$d = \underline{\quad} \quad e = \underline{\quad} \quad f = \underline{\quad}$$

Encuentra más rompecabezas de sumas circulares en Beast Academy 3C, 5A y Puzzles 3.