



Aventura matemática de Elmo

¡Acompaña a Elmo y sus amigos a descubrir
las matemáticas en su alrededor!

Cuento original por Leslie Kimmelman
Ilustrado por Barry Goldberg
Traducido y adaptado al español por Helen Cuesta

PNC Crezca con Éxito

Traído a ustedes por PNC Crezca con Éxito
en colaboración con Sesame Workshop. Ayudando a
los niños a estar listos para la escuela y la vida.

pncrezcaconexito.com

Estimados padres y personas que cuidan niños:

Las matemáticas están en todo nuestro alrededor y descubrirlas puede ser una aventura! Con las actividades divertidas de este libro, ustedes y sus niños pueden ayudar a Elmo y sus amigos a encontrar las matemáticas en todos lados. Pueden jugar juntos el juego de mesa en las páginas 6 y 7, ¡y usar este libro una y otra vez! Busquen los consejos en rosado de Abby Cadabby con ideas sobre cómo explorar las matemáticas en sus hogares.



Un día, Elmo y su mamá estaban recogiendo la mesa después de comer un almuerzo delicioso.

“Mami, Elmo te ayudará a poner estos platos en el fregadero”, dijo Elmo. “Uno, dos, tres, cuatro. ¡Cuatro platos!”.

“Gracias”, dijo la mamá de Elmo. “Elmo, ¡acabas de usar las matemáticas para contar todos los platos en el fregadero!”.

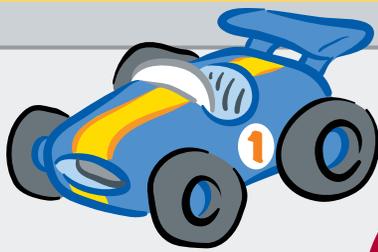
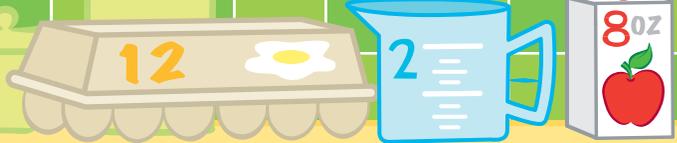
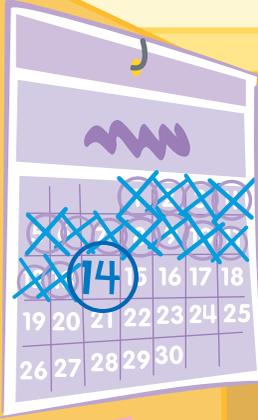
“¡Qué maravilloso! Elmo se divirtió con las matemáticas”, dijo Elmo riéndose. Justo en ese momento, Elmo tuvo una idea.

“Mami, ¡Elmo quiere ir en una aventura matemática en Sesame Street!”.

“Excelente idea”, dijo la mamá de Elmo. “Estoy segura de que puedes encontrar las matemáticas en todos lados!”.

NÚMEROS EN TODOS LADOS Ayuden a Elmo a empezar su aventura matemática, buscando los números del 1 al 15 en la cocina.

¡Hola, amigos encantados!
Ustedes también pueden ir en una
aventura matemática. Busquen
números alrededor de la casa.
¿Cuáles fabulosos números pueden
encontrar? ¡Me encantan
las matemáticas!



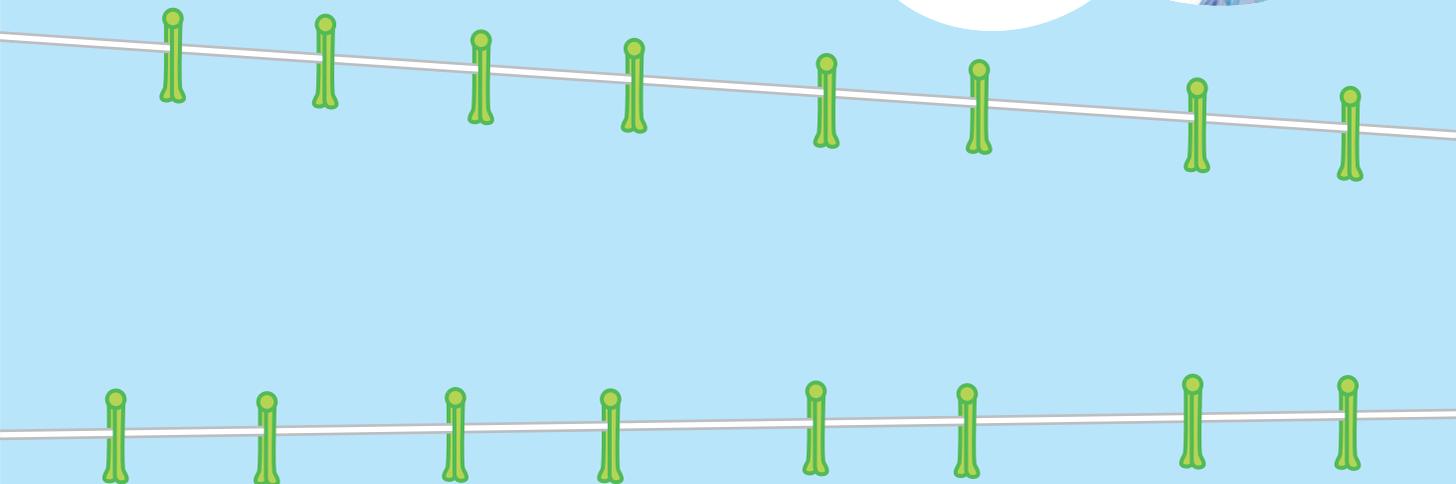
Elmo continuó su aventura y vio a Zoe.
"¡Hola, Elmo!", gritó Zoe. "¿Te gustaría venir a un picnic?".
"No, gracias Zoe", respondió Elmo. "¡Elmo está en una aventura matemática!".
"Bueno, podemos usar las matemáticas ahora", dijo Zoe. "¡Mira! Hay tres invitados en mi picnic: Mimi, Elefante y yo...".
"¡Y un Elmo!", dijo Elmo. "Eso es igual a cuatro invitados en total".
"¡Esto es divertido! Quiero ir contigo en tu aventura matemática", dijo Zoe. "¿Qué hacemos ahora?".
"¡Vamos a averiguarlo!", dijo Elmo.

UNO PARA CADA UNO

Ayuden a Zoe y a Elmo a contar los invitados: Mimi, Elefante, Elmo y Zoe. Vayan a la página con las piezas del juego "En el picnic" y recorten ese mismo número de vasos y platos. ¿Hay suficientes vasos y platos para cada invitado?



¡Hola, amigos encantados! Cuando llegue el momento de lavar la ropa, traten de separar las medias según sus tamaños. A mi me gusta separarlas por las formas dibujadas en las medias. ¡Genial!



Bert vio a Elmo y a Zoe pasar. “¡Elmo, Zoe! ¿Quieren separar medias conmigo?”, les preguntó.

“Ahora no, Bert. Elmo y Zoe están en una aventura matemática”, respondió Elmo.

“Pero separar es matemática, imiren!”, dijo Bert. Él ayudó a Elmo a hacer un grupo de medias con triángulos y otro de medias con rectángulos. Zoe hizo un grupo de medias grandes y uno de medias pequeñas.

“¡Las medias son geniales!”, dijo Elmo riéndose. “Hay matemáticas al separar las medias”.

“¡Las matemáticas son divertidas!”, dijo Bert. “¿Podemos buscar más?”.

“Sí”, dijo Elmo. “¡Vamos! ¡Busquemos más matemáticas!”.



SEPAREN MEDIAS

¡Ayuden a Bert, Elmo y Zoe a practicar las matemáticas con medias! Vayan a la página con las piezas de “La hora del lavado” y recorten las medias. ¿De cuántas diferentes maneras pueden separarlas?

Después, Bert, Elmo y Zoe vieron a Grover en Sesame Street.

"¿Adivina qué, Grover?", dijo Elmo. "Elmo y sus amigos están en una iaventura matemática!".

"¡Qué buena idea!", dijo Grover. "Tengo otra idea: iconstruyamos una emocionante pista matemática de obstáculos!".



comienzo



encima



debajo



“¡Sí!”, gritaron Elmo, Zoe y Bert. Elmo puso una almohada en la grama. Zoe y Bert construyeron un arco con bloques. Grover hizo una sorpresa para el final de la pista de obstáculos.

“Saltaremos por encima de la almohada”, dijo Grover. “Luego gatearemos por debajo del arco y adentro de la caja; pero no es sólo una caja, es un cohete espacial”.

“¡Vaya!”, exclamó Elmo. “Vamos a ir por encima, debajo y adentro; luego haremos una cuenta regresiva, despegaremos y iviajaremos alrededor de la Luna!”.



¡TÚ TAMBIÉN PUEDES JUGAR! Jueguen solos o con sus amigos.

Vayan a la página con las piezas del juego “Es hora de jugar” y recorten los números y los amigos Sesame. Coloquen a Elmo, Bert y Zoe en el ‘comienzo’. Pongan las cartas con números y las cartas con formas en dos sombreros o bolsas diferentes.

¡DOS MANERAS DIFERENTES DE JUGAR! Lea las siguientes instrucciones:

- 1 Al contar:** Saca una de las cartas con números y avanza ese número de espacios. Cuenta mientras te mueves: Si estás en el espacio ‘4’ y sacas la carta con el número ‘3’, mueve tu amigo Sesame a los espacios ‘5, 6, 7’, mientras cuentas en voz alta. Coloca tu carta en la bolsa para continuar el juego.
- 2 En forma:** Escoge una de las cartas con formas y avanza tu amigo Sesame hasta el próximo espacio con la misma forma. Coloca tu carta en la bolsa para seguir jugando.

Para ambas maneras de jugar, sigan jugando hasta que todos los jugadores hayan llegado al ‘final’. Hagan una cuenta regresiva para despegar. Imaginen que exploran juntos el espacio!

“Eso fue divertido”, dijo Grover. “¿Qué haremos ahora en nuestra aventura matemática?”.

Elmo vio a Cookie Monster en la Tienda de Hooper. Había comido en la mesa, pero Cookie no se la comía.

“¿No tiene hambre Cookie Monster?”, preguntó Elmo.

“Claro que yo tener hambre”, dijo Cookie, “pero yo necesitar ayuda para contar”. Cookie quería comer del plato con la mayor cantidad de comida primero, para después comer del plato con la menor cantidad de comida.

“Te podemos ayudar a contar”, dijo Zoe.

“Somos exploradores de las matemáticas”, dijo Bert. “¡Contamos audazmente en donde nadie antes ha contado!”.

MÁS O MENOS

Ayuden a Elmo y a sus amigos a contar los granos de maíz, las habichuelas, los guisantes y las galletas en cada plato.

¿Cuál plato tiene más comida?

¿Cuál tiene menos? ¿Cuál alimento comerá primero Cookie Monster?

¿Cuál comerá después?



“Gracias. Yo ahora comer”, dijo Cookie Monster. “¡Esperar un momento! ¿Qué ser eso que yo ver?”.

Era Abby Cadabby sosteniendo un pastel de calabaza que se veía delicioso.

“¿Un pastel de calabaza?”, preguntó Cookie Monster. “Justo lo suficiente para mí”.

“Es un pastel”, dijo Abby, “pero podemos compartirlo y cada uno de nosotros puede tener un pedazo del pastel”.

Zoe sabía que hacer. “Nos encantan las matemáticas”, le dijo a Abby.

“¡Podemos ayudarte a contar cuántos pedazos del pastel necesitamos en total!”.

¡AH, MI PASTEL! ¿Pueden todos compartir ese delicioso festín?

Pasa a la siguiente página para ayudarlos.

Ocho cosas
iguales debes buscar,
para mi juego
“Ocho cosas” jugar.
Ocho cosas en una
línea debes poner...
Ocho cucharas u ocho
creyones pueden ser.
Dos líneas de cuatro
puedes hacer
y si cuentas
otra vez, todavía
ocho vas a tener.
Une todo en
un grupo y comienza
a mezclar...
Cuenta de nuevo
y ¿cuánto tendrás?





VAMOS A COMPARTIR

Cada amigo tendrá un pedazo del pastel.
¿Cuántos pedazos necesitarán en total?

“¡Muy bien todos!”, dijo Grover, “¡a contar!”.

Todos comenzaron a contar los pedazos del pastel:
1 para Elmo, 1 para Zoe, 1 para Bert,
1 para Grover, 1 para Abby y, por supuesto,
1 para Cookie Monster.

“¡Caguabonga!”, dijo Cookie Monster.

“¡Sí! ¡Una fiesta de pastel!”, gritó Elmo entusiasmado. “¡Las matemáticas son tan sabrosas! Elmo quiere ir en una aventura matemática ¡todos los días!”.

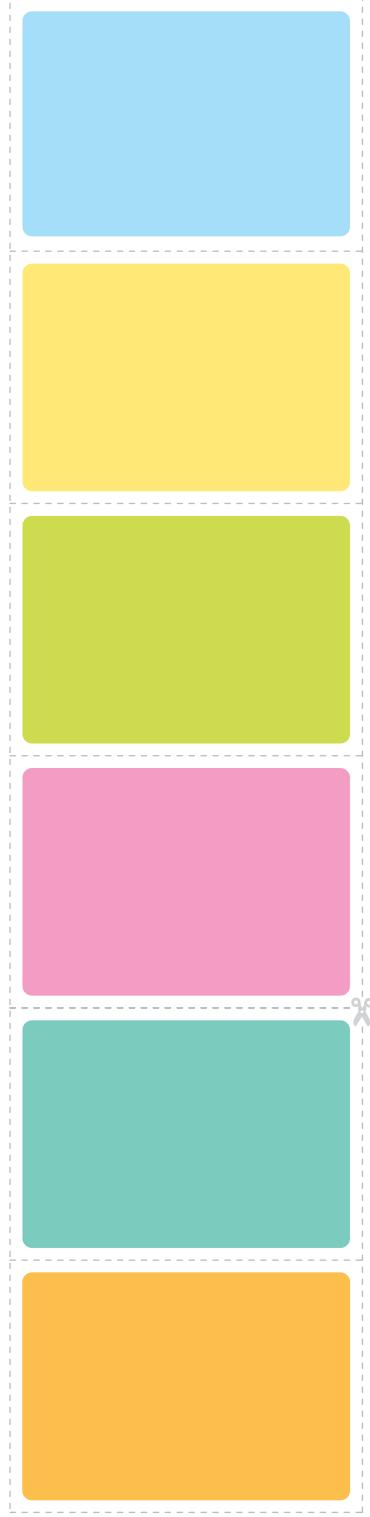
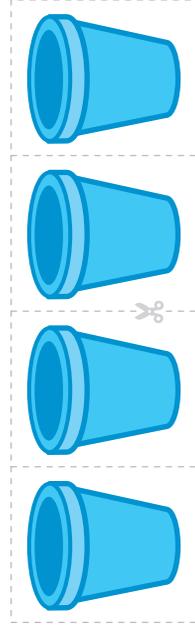
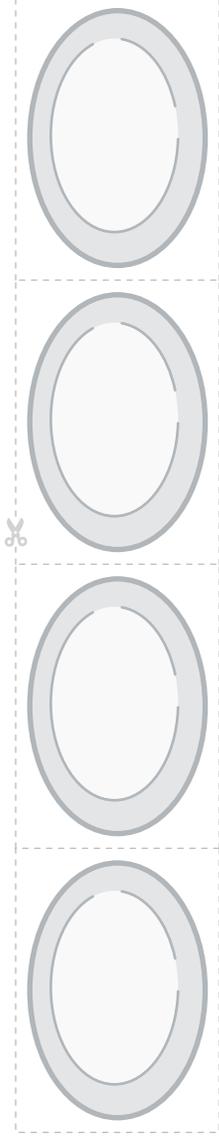




Recorten estas piezas de **LA HORA DEL LAVADO** para jugar en la página 5.



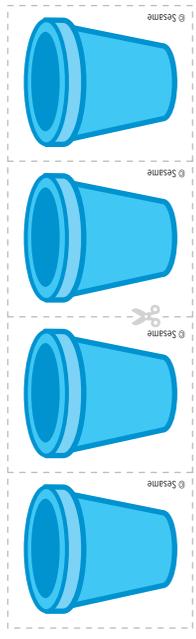
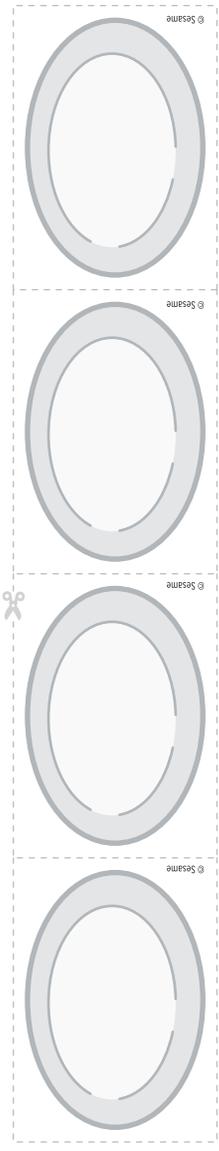
Recorten estas piezas de **EN EL PICNIC** para jugar en la página 4.



Recorten estas piezas de **ES HORA DE JUGAR** para jugar con las páginas 6 y 7.



Use these **PICNIC TIME** cutouts to play the game on page 4.



Use these **GAME TIME** cutouts to play the game on pages 6-7.