

Name _____

Lines, Angles, and Shapes

Dear Family,

Your child is learning about *geometry*. In addition to learning about the special names given to pairs of lines (parallel, intersecting, and perpendicular), he or she is learning how to recognize and classify different plane figures, including different types of polygons, triangles, and quadrilaterals. A plane figure is a figure that has two dimensions: length and width.

Find the Shape

Materials 14 index cards and pencil

Step 1 Write the following terms twice, one per index card, so that there are two cards with each shape: equilateral triangle, isosceles triangle, scalene triangle, parallelogram, trapezoid, square, rectangle.

Step 2 Mix up the cards and place them face down.

Step 3 Players take turns choosing a card, reading the shape on the card aloud, and then thinking of a real-world example of the figure. If the player can correctly identify a real-world example of the figure, he or she keeps the card. If the player cannot think of a real-world example, he or she must replace the card, and it is the other player's turn.

The player with the most cards at the end of the game is the winner!

Observe Your Child

Ask your child to explain and justify his or her choice of a real-world example.

Nombre _____

De la escuela al hogar
(en español)

Tema **16**

Rectas, ángulos y figuras

Estimada familia:

Su niño(a) está aprendiendo *geometría*. Además de aprender los nombres especiales que se dan a pares de rectas (paralelas, intersecantes y perpendiculares), está aprendiendo a reconocer y a clasificar diferentes figuras planas, incluidos diferentes tipos de polígonos, triángulos y cuadriláteros. Una figura plana tiene dos dimensiones: longitud y ancho.

Hallar la figura

Materiales 14 tarjetas de fichero y lápiz

Paso 1 Escriba las siguientes palabras dos veces, una por tarjeta de fichero, de modo que haya dos tarjetas por cada figura: *triángulo equilátero*, *triángulo isósceles*, *triángulo escaleno*, *paralelogramo*, *trapecio*, *cuadrado*, *rectángulo*.

Paso 2 Mezcle las tarjetas y colóquelas boca abajo.

Paso 3 Los jugadores se turnan para tomar una tarjeta, leer en voz alta el nombre de la figura y, luego, pensar en un ejemplo de esa figura en la vida diaria. Si el jugador puede identificar correctamente un ejemplo de la figura en la vida diaria, se queda con la tarjeta. Si no puede hacerlo, debe devolver la tarjeta y ceder el turno a otro jugador.

Gana el jugador que al final del juego tiene más tarjetas.

Observe a su niño(a)

Pídale que explique y justifique por qué escogió determinado ejemplo de la vida diaria.