

Name _____

Multiplication Facts: Use Patterns

Dear Family,

Your child is learning to multiply using 0, 1, 2, 5, 9, and 10 as factors. Help him or her learn these multiplication facts by using patterns.

Skip counting patterns can help your child with multiplication facts using 2, 5, or 10 as factors. For example, to find 2×7 or 7×2 , skip count by 2s seven times.

2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 $7 \times 2 = 14$

Make or buy a set of multiplication flash cards, and play this game with your child.

Penny Patterns

Materials cards with multiplication problems where 0, 1, 2, 5, 9, and 10 are factors, 100 pennies

Step 1 Mix the multiplication cards and place them facedown.

Step 2 Player 1 turns over a card without Player 2 seeing it. Player 1 then uses pennies to show the multiplication problem. For example, if the problem is 4×5 , Player 1 could place the pennies in 4 rows of 5 pennies each.

Step 3 Player 2 looks at the penny pattern and says what multiplication problem is on the card and gives the answer.

Observe Your Child

After your child has created an array, have him or her skip count the pennies using one of the factors. Make clear that a pattern can also be observed by counting by the other factor.

Nombre _____

De la escuela al hogar
(en español)

Tema 2

Operaciones de multiplicación: Usar patrones

Estimada familia:

Su niño(a) está aprendiendo a multiplicar usando 0, 1, 2, 5, 9 y 10 como factores. Ayúdelo(a) a aprender estas operaciones de multiplicación usando patrones.

Los patrones para contar salteado pueden ayudar a su niño(a) con las operaciones de multiplicación usando 2, 5 o 10 como factores. Por ejemplo, para hallar 2×7 o 7×2 , se cuenta de 2 en 2 siete veces.

2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 $7 \times 2 = 14$

Haga o compre un juego de tarjetas relámpago y juegue con su niño(a).

Patrones de monedas de 1¢

Materiales tarjetas con problemas de multiplicación donde 0, 1, 2, 5, 9 y 10 son factores, 100 monedas de 1¢

Paso 1 Mezclen las tarjetas de multiplicación y pónganlas boca abajo.

Paso 2 El Jugador 1 voltea una tarjeta sin que el Jugador 2 la vea. Luego, el Jugador 1 usa las monedas de 1¢ para mostrar el problema de multiplicación. Por ejemplo, si la multiplicación es 4×5 , el Jugador 1 puede poner las monedas de 1¢ en 4 filas de 5 centavos cada una.

Paso 3 El Jugador 2 mira el patrón de la moneda de 1¢, dice cuál es el problema de multiplicación de la tarjeta y da la respuesta.

Observe a su niño(a)

Luego de que su niño haya creado una matriz, pídale que cuente salteado usando uno de los factores. Dígale que también se puede observar un patrón contando con el otro factor.