

Name _____

Lines, Angles, and Shapes

Topic 16 Standards

4.G.A.1, 4.G.A.2, 4.G.A.3

See the front of the Student's Edition for complete standards.

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 words 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 Shuffle 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

Focus on Mathematical Practice 3

Construct viable arguments and critique the reasoning of others.

Help your child become proficient with Mathematical Practice 3. 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

Estándares del Tema 16

4.G.A.1, 4.G.A.2, 4.G.A.3

Los estándares completos se encuentran en las páginas preliminares del Libro del estudiante.

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)

Enfoque en la Práctica matemática 3

Construir argumentos viables y evaluar el razonamiento de otros.

Ayude a su niño(a) a adquirir competencia en la Práctica matemática 3. Pídale que explique y justifique por qué escogió determinado ejemplo de la vida diaria.

Գծեր, անկյուններ և պատկերներ

16-րդ թեմայի չափորոշիչները

4.G.A.1, 4.G.A.2, 4.G.A.3

Ամբողջական չափորոշիչների մասին կարող եք տեղեկանալ աշակերտների հրատարակության սկզբի էջում:

Ընտանիքի հարգելի անդամներ՝

Ձեր երեխան երկրաչափություն է սովորում: Դրանից բացի, նա սովորում է այն հատուկ անունների մասին, որ տրվում են գծերի զույգերին (զուգահեռ, հատող, ուղղահայաց), ինչպես նաև սովորում է ճանաչել և դասակարգել տարբեր հարթ պատկերները, ներառյալ բազմակողմանիները, եռանկյունները և քառանկյունները: Հարթ պատկերը այն պատկերն է, որը երկչափ է՝ ունի երկարություն և բարձրություն:

Գտեք պատկերը

Անհրաժեշտ նյութեր՝ 14 թվային քարտեր և մատիտ

Քայլ 1՝ Գրեք հետևյալ բառերը երկու անգամ՝ մեկական անգամ յուրաքանչյուր թվային քարտի վրա, որպեսզի երկու քարտ լինի յուրաքանչյուր պատկերի համար՝ հավասարակողմ եռանկյուն, հավասարասուն եռանկյուն, անհավասարակողմ եռանկյուն, զուգահեռակողմ, սեղան, քառանկյուն քառակուսի և ուղղանկյուն:

Քայլ 2՝ Խառնեք քարտերը և ծածկեք դրանք:

Քայլ 3՝ Խաղացողները հերթով մի քարտ են ընտրում՝ ասելով քարտի վրայի պատկերը բարձրաձայն և ապա իրական կյանքի օրինակ բերում այդ պատկերի վերաբերյալ: Եթե խաղացողը կարողանում է ճիշտ գտնել պատկերի վերաբերյալ իրական կյանքի օրինակ, նա պահում է այդ քարտը: Եթե խաղացողը չի կարողանում պատկերի վերաբերյալ իրական կյանքի օրինակ բերել, ապա նա պետք է իր տեղը դնի քարտը և մյուս խաղացողի հերթն է գալիս:

Այն խաղացողը, ով ամենաշատ քարտերն ունի խաղի ավարտին, հաղթող է համարվում:

Ուսումնասիրեք ձեր երեխային

Կենտրոնացեք մաթեմատիկական 3-րդ վարժության վրա

Հիմնավոր ապացույցներ բերեք և վերլուծեք մյուսների տրամաբանությունը

Օգնեք ձեր երեխային հմտանալ մաթեմատիկական 3-րդ վարժության մեջ: Խնդրեք ձեր երեխային բացատրել և պարզաբանել իրական կյանքի օրինակների իր ընտրությունը:

이름 _____

선, 각 및 도형

토픽 16 표준

4.G.A.1, 4.G.A.2, 4.G.A.3

전체 표준에 대해선 학생용 교재물 앞면을 참조하십시오.

가족 여러분께,

귀 자녀는 기하를 배우고 있습니다. 짝을 이루는 선들에 주어진 특별한 명칭 (평행, 교차 및 직각) 학습에 추가하여, 자녀는 여러가지 유형의 다각형, 삼각형 및 사변형을 포함하여 여러 다른 평면도형을 인식하고 분류하는 방법을 배웁니다. 평면도형이란 2차원적: 길이 및 너비를 갖는 도형입니다.

모양 찾기

교재물 14 장의 색인 카드 및 연필

1 단계 다음의 단어들을 2 카드에, 한 장의 색인 카드 당 한 단어씩 그래서 카드 두 장에 각 모양이 들어가도록 작성합니다: 등변 삼각형, 2 등변 삼각형, 부등변 삼각형, 평형 사변형, 사다리꼴, 정사각형, 직사각형.

2 단계 카드들을 섞어 뒤집어 놓습니다.

3 단계 참여자들은 차례대로 한 장의 카드를 선택하여 카드에 쓰여 있는 모양을 크게 읽고 그 후에 실세상에서 그 도형의 예를 생각하도록 합니다. 참여자가 실세상에서 그 도형의 예를 올바르게 판별할 수 있다면 그는 이 카드를 갖습니다. 참여자가 실제 세상에서의 예를 생각하지 못하는 경우, 그는 카드를 바꾸어야만 하며 이것은 다른 참여인의 차례가 됩니다.

게임이 끝날 때 가장 많은 카드를 가진 참여자가 승자가 됩니다!

자녀 관찰

수학 연습 3에 중점:

타당한 주장을 하고 타인의 논리 논하기

귀 자녀가 수학 연습 3을 능숙하게 하도록 도와 주십시오. 자녀에게 실세상 예에 대한 자신의 선택을 정당화하는 논리를 설명하도록 요구하십시오.