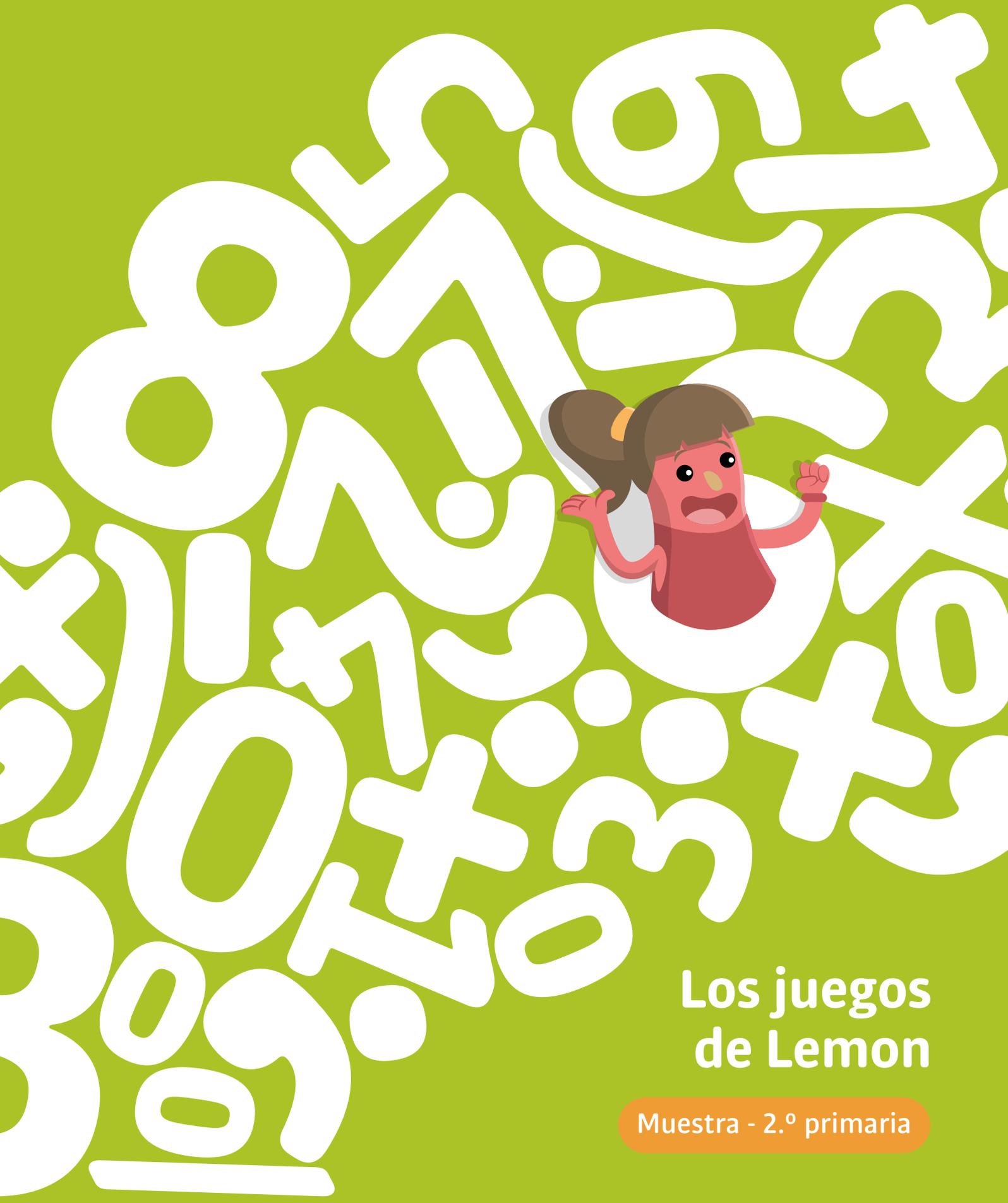


EMAT



# Los juegos de Lemon

Muestra - 2.º primaria



## ¿Qué son Los juegos de Lemon?

Son sesiones para que los alumnos practiquen lo aprendido en las clases de EMAT a través de dinámicas motivadoras, lúdicas y cooperativas.

### ¿Cómo es una sesión?

Las sesiones *Los juegos de Lemon* se estructuran como el resto de sesiones EMAT, pero su apartado "Enseñando-aprendiendo" ofrece cuatro actividades muy lúdicas que se resuelven en pequeños grupos durante, aproximadamente, 10 minutos.

### ¿En qué consisten sus actividades?

- **MatiRetos:** retos matemáticos estimulantes para fomentar la confianza de tus alumnos y la aceptación del error como parte del proceso.
- **Juegos de cubos:** juegos para la práctica productiva de las operaciones de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones.
- **¡Eureka!:** actividades para practicar más las operaciones básicas y la resolución de problemas.
- **Matijuegos o CiberEMAT:** juegos para fomentar la lógica, el razonamiento y la práctica del cálculo a través de juegos de mesa o de actividades interactivas.

## MatiRetos

### Desafíos matemáticos

Lemon tiene que activar el cohete con urgencia, pero no consigue resolver el código de activación. Tiene que completar los espacios en blanco con un número o un signo para formar operaciones correctas. ¿Puedes ayudarle?

1. ENIGMA ESPACIAL

EMAT

1

# Juego de cubos: encuentra dobles

**Material:** Dos cubos EMAT rojos (0-5) y dos cubos EMAT azules (5-10)

**Instrucciones:**

1. Los jugadores, por turnos, lanzan los cuatro cubos a la vez e intentan encontrar un número y su doble.
2. Los jugadores ganan un punto por cada pareja (un número y su doble) que formen.
3. Gana el jugador que primero consiga 3 puntos.

Lanzo cubos:

Formo dobles:

Gano puntos:

1. ENIGMA ESPACIAL

## Matijuegos

### Sumas glub-glub 2

Apunta tres sumas realizadas durante el matijuego.

# ¡Eureka!

## Calcula y resuelve

Samuel y sus dos equipos de matemáticos tienen una misión: desactivar códigos espaciales. Entre todos ha conseguido desactivar 12 códigos. El equipo Cénit ha desactivado 6. ¿Cuántos códigos ha desactivado el equipo Espectra?

Guille ha resuelto 14 enigmas y Gala, 8 más. ¿Cuántos enigmas han solucionado?

1. ENIGMA ESPACIAL

Resuelve las operaciones antes del lanzamiento. ¡Fíjate en los signos!

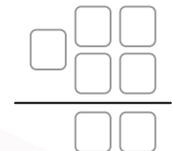
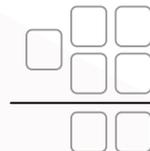
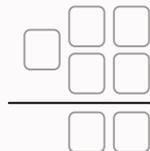
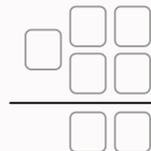


$5 + 8 = \square$

$6 + 9 = \square$

$15 - 5 = \square$

$26 - 5 = \square$



# Perfolio

Explico la actividad que más me ha gustado



De todas las actividades que he realizado quiero destacar esta:

.....  
.....  
.....

La actividad consistía en... ..

.....  
.....  
.....

Me gustó porque... ..

.....  
.....  
.....

Haciéndola aprendí... ..

.....  
.....  
.....

1. ENIGMA ESPACIAL

# MatRetos

Desafíos matemáticos

—¿Dónde has dejado mi agenda, Lemon?, —pregunta Gala muy enfadada—. Había anotado allí los días de mis pruebas de velocidad y ahora no sé cuándo debo presentarme.

—No la encuentro Gala, lo siento —contesta Lemon preocupado—. Llevo todo el día buscándola.

—Si lograra clasificarme, iría al campeonato nacional —replica Gala—. Tengo que saber qué días son las pruebas, Lemon. ¡Es una gran oportunidad!

—¿Eran en enero? —pregunta Lemon.

—Sí, pero solo sé que las pruebas no se hacen ni los martes ni los jueves... ¡y recuerdo que siempre se hacían en días pares!

—La última semana de enero no puede ser, Gala: no hay clases.

¿Qué días son las pruebas de velocidad de Gala?

ENERO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7						

2. PROBLEMAS DE AGENDA

Resuelve el problema con la ayuda de esta plantilla.

1 ¿Qué sé?

2 ¿Qué quiero saber?

3 Si es necesario, hago un dibujo del problema.

4 ¿Qué estrategias y/o operaciones necesito?

5 Hago las estrategias y/o operaciones.

6 Escribo la respuesta.

7 Compruebo que la respuesta sea lógica.



## Matijuegos

Ñam-ñam

Apunta tres sumas o tres restas realizadas durante el matijuego.

## Juego de cubos: número escondido

**Material:** Dos cubos EMAT rojos (0-5) y dos cubos EMAT azules (5-10)

**Instrucciones:**

1. Elige dos de los cuatro cubos y lánzalos sin que los otros jugadores puedan verlos. Cubre uno de los cubos con la mano y di al otro jugador el resultado de la suma de los cubos.
2. El otro jugador intentará calcular el número que está escondido. Si acierta gana un punto. Si dice la suma incorrecta, lo ganas tú. El jugador que tenga más puntos al finalizar el juego será el ganador.

.....	+	.....	=	.....
.....	+	.....	=	.....
.....	+	.....	=	.....
.....	+	.....	=	.....
.....	+	.....	=	.....
.....	+	.....	=	.....



# ¡Eureka!

Calcula y resuelve



El cumpleaños de Lemon es el 31 de septiembre. Si hoy fuera 25 de septiembre, ¿cuántos días faltarían para su cumpleaños?

Lemon quiere hacer un regalo a Gala para compensarla por haber perdido su agenda. ¿Cuánto dinero necesita para comprar una agenda nueva, unos calcetines y una cinta del pelo?

- Agenda: 5€
- Camiseta: 10€
- Calcetines: 3€
- Cantimplora: 3€
- Cinta del pelo: 2€

2. PROBLEMAS DE AGENDA

¿Cuántos días faltan para la prueba nacional? Gala y Lemon no se ponen de acuerdo. Resuelve estas operaciones fijándote en los signos.



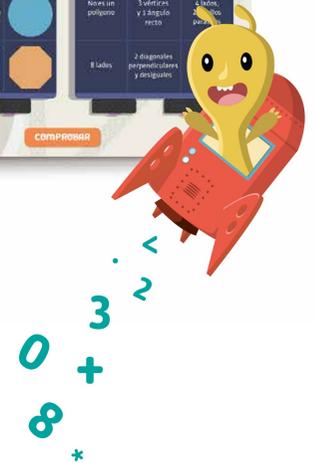
$33 - 12 = \square$     $35 + 4 = \square$     $44 - 12 = \square$     $26 + 8 = \square$

$\begin{array}{r} \square \square \square \\ \square \square \square \\ \hline \square \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \square \square \\ \square \square \square \\ \hline \square \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \square \square \\ \square \square \square \\ \hline \square \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \square \square \\ \square \square \square \\ \hline \square \square \end{array}$
---	---	---	---

## Tecnología al servicio del aprendizaje

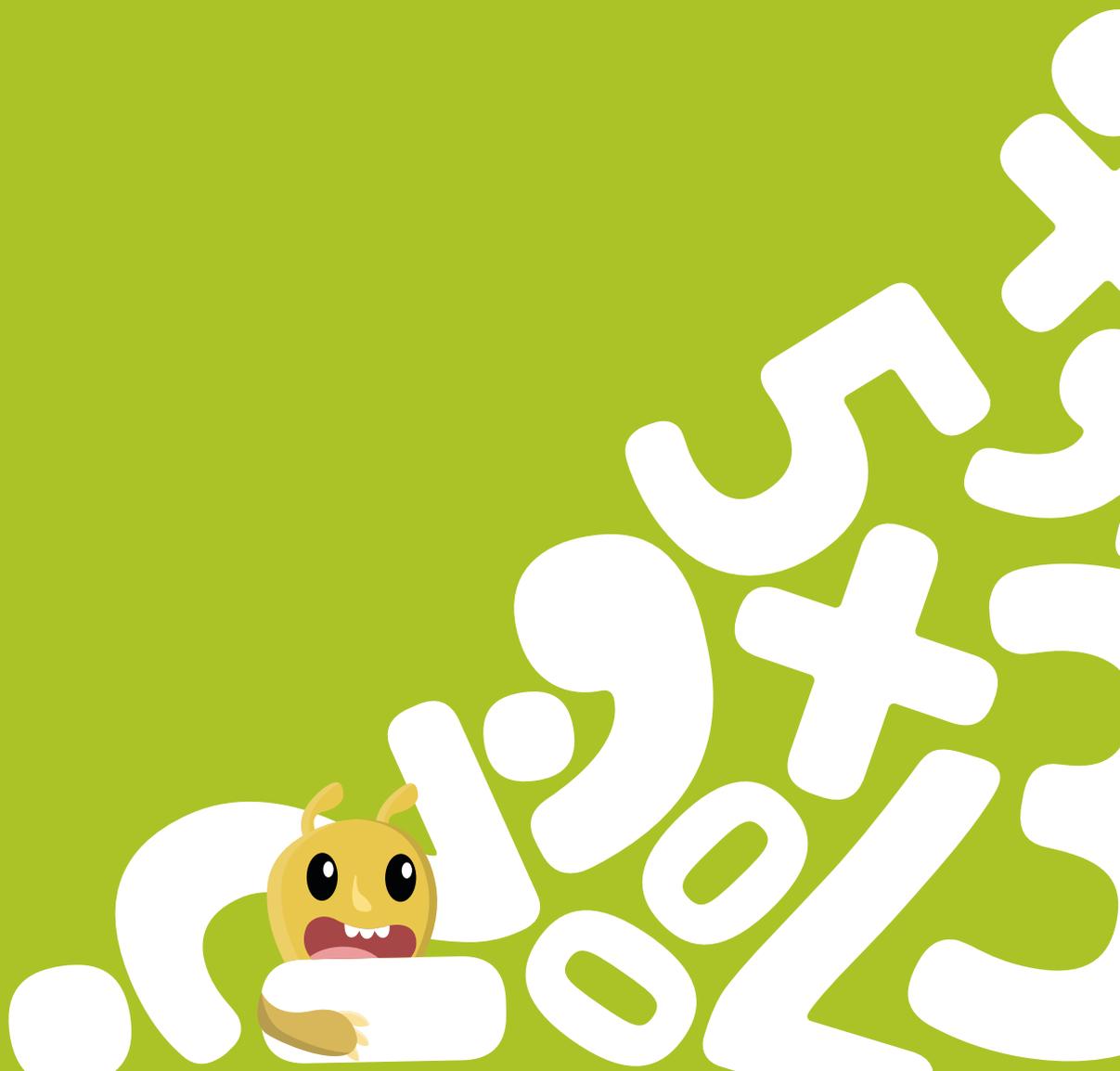
CiberEMAT es la plataforma de aprendizaje digital diseñada para que los alumnos practiquen lo aprendido en el aula. Es una plataforma inteligente que asigna a cada alumno una actividad más o menos difícil según sea su progreso en el aprendizaje.

¡Únete a la aventura espacial de Lemon!





Practica todo lo que has aprendido en tus clases EMAT de forma divertida: resuelve emocionantes desafíos matemáticos, juega mientras practicas operaciones o resuelve apasionantes actividades interactivas.  
**Con EMAT las matemáticas se usan y se disfrutan.**



MKT000151