



Matemàtiques a casa!



Matijocs

Matijocs

Divertits jocs de taula per practicar allò que hem après a classe

EMAT

12è pis

3r PRIMÀRIA

MATERIAL



Objectiu: ser el primer a acabar la cursa.

Jugadors: dos

PER COMENÇAR

- Un jugador col·loca el seu peó a la planta 12 i, l'altre, a la planta -12.
- Els jugadors tiren el cub (0-5). Qui tregui el nombre més gran serà qui començarà el joc.

COM JUGAR-HI

1. El jugador tira qualsevol dels cubs i suma o resta el nombre que hagi sortit a la posició del seu peó.
2. El jugador que comença a la planta 12 ha d'arribar a la -12 i després tornar a la planta 12.
3. El jugador que comença a la planta -12 ha d'arribar a la 12 i després tornar a la planta -12.
4. Cal que el jugador tregui el nombre exacte per arribar a la planta 12 o la -12.
5. Si una casella està ocupada, el jugador no avança i perd el torn.
6. Guanya la partida el jugador que aconsegueixi acabar primer tot el recorregut.



Matijocs

Divertits jocs de taula per practicar allò que hem après a classe

EMAT

El desglaç

3r PRIMÀRIA



COM JUGAR-HI

1. Els jugadors, per torns, llancen els cubs i han d'anar formant fraccions iguals o més petites que 1 amb els nombres obtinguts.
2. El jugador pot dividir la fracció que ha format entre diversos icebergs. Per exemple, si treu un 4 i un 5, forma $\frac{4}{5}$ i pot cobrir $\frac{1}{5}$ d'un iceberg i $\frac{3}{5}$ d'un altre. De la mateixa manera, si treu dos cincs, pot cobrir els $\frac{2}{5}$ d'un iceberg amb fraccions d' $\frac{1}{5}$.
3. Si el jugador treu un 0, perd el torn; però si treu dos 0 alhora, pot tornar a llançar els cubs.
4. Serà propietari de tot l'iceberg el jugador que n'aconsegueixi cobrir més de la meitat. Aquest jugador haurà de col·locar una fitxa al centre de l'iceberg i retornar les fitxes a l'adversari.
5. Si la meitat de l'iceberg està coberta per un jugador i l'altra meitat per l'altre jugador, cap dels dos guanyarà l'iceberg.
6. Si el jugador no pot col·locar fitxa perquè totes aquelles fraccions ja estan cobertes, perd el torn.
7. El jugador que al final tingui més icebergs guanya la partida.

MATERIAL



Objectiu: aconseguir el màxim nombre d'icebergs.

Jugadors: dos

PER COMENÇAR

- Els jugadors tiren el cub (0-5). Comença el que treu el nombre més gran i escull el color de les seves fitxes.



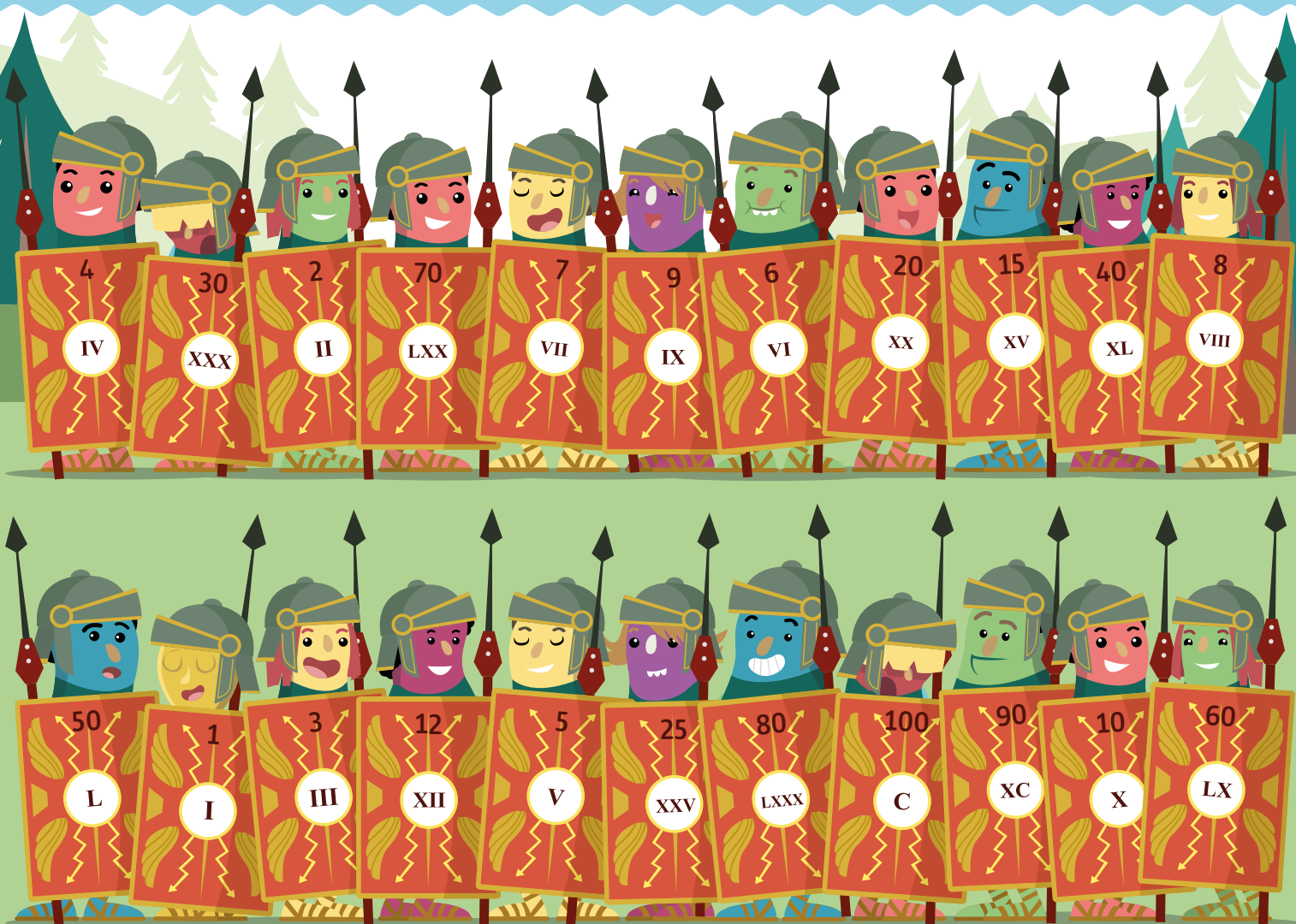
Matijocs

Divertits jocs de taula per practicar allò que hem après a classe

EMAT

La legió romana

3r PRIMÀRIA



MATERIAL



Objectiu: tenir la quantitat més gran de fitxes quan s'acabi el joc.

Jugadors: dos

PER COMENÇAR

- Els jugadors tapen tots els cercles amb fitxes.
- Els jugadors tiren el cub (0-5). Qui tregui el nombre més gran serà qui començarà el joc.

COM JUGAR-HI

1. Els jugadors, per torns, tiren els cubs.
2. El primer jugador tira els quatre cubs i forma un nombre sumant, restant, multiplicant o dividint un, dos, tres o quatre dels nombres que li han sortit.
3. El jugador ha de buscar l'escut que tingui aquell mateix nombre. A continuació, ha d'escriure'n la traducció en xifres romanes en un paper.
4. El jugador aixeca la fitxa per comprovar el resultat. Si és correcte, es queda la fitxa; si és incorrecte, la torna a col·locar on era.
5. Si un jugador forma un nombre que no és al tauler o del qual ja s'ha aixecat la fitxa, perd el torn.
6. El jugador que tingui més fitxes quan s'acabi el joc serà el guanyador.



Revoluciona l'educació, multiplica l'aprenentatge

Forma part de la comunitat tekman!

