



Matemàtiques a casa!



Matijocs


Matijocs

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

EMAT

Cargol exprés

4t PRIMÀRIA



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

MATERIAL  (Per jugador)

Objectiu: ser el primer a completar un camí continu al tauler.

Jugadors: dos

PER COMENÇAR

- Els jugadors tiren un cub (0-5). Qui tregui el nombre més gran serà qui començarà el joc.

COM JUGAR-HI

1. El jugador tira dos dels quatre cubs, els que prefereixi. Si surt un 0, perd el torn.
2. Col·loca una fitxa en qualsevol casella groga que tingui el resultat del producte dels nombres que han sortit.
3. Els jugadors, per torns, tiren i col·loquen les seves fitxes, triant les caselles més apropiades per construir el seu camí. Aquest no ha de ser necessàriament en línia recta (pot anar en qualsevol direcció sempre que hi hagi continuïtat).
4. Si la casella on el jugador ha de posar la fitxa està ocupada, perd el torn.
5. Guanya el primer jugador que faci un camí continu des d'un costat al costat oposat del tauler.

Matijocs

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

MATERIAL 0 10 22

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

Jugadors: dos, tres o quatre

PER COMENÇAR

- Els jugadors tapen tots els cercles amb fitxes i col·loquen els peons a la SORTIDA.
- Els jugadors tiren el cub (0-5). Qui tregui el nombre més gran serà qui començarà el joc.

COM JUGAR-HI

- Els jugadors, per torns, tiren el cub que prefereixin i mouen el peó tantes caselles com indiqui el nombre que els ha sortit.
- A cada casella on caigui, el jugador ha de dir si la igualtat o la desigualtat és veritable o falsa.
- 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.
- Si cau en una casella sense fitxa, s'hi ha de quedar fins a la ronda següent.
- Les fletxes blaves són drecceres per avançar per la pista, que el jugador decideix si agafa o no quan compta amb la fitxa. Si en una tirada cau just a la casella de la fletxa, resol la desigualtat i, en la tirada següent, decideix si pren o no la dreccera.
- Quan un jugador cau en un CASC, ha de col·locar una de les seves fitxes en un cercle que estigui buit.
- Si un jugador cau a la SORTIDA, pot moure's a qualsevol casella del tauler per intentar guanyar una fitxa.
- El joc acaba quan no queden fitxes sobre la pista. Guanya el jugador que té més fitxes.

Matijocs

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

EMAT

En quina mesura?

4t PRIMÀRIA

MATERIAL 0 12 12

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

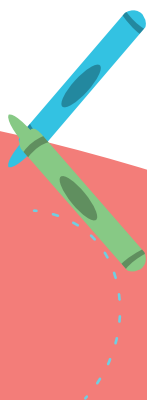
Jugadors: dos, tres o quatre

PER COMENÇAR

- Els jugadors tapen els cercles blaus, (mesures de pes) amb fitxes d'un color i els cercles marrons (mesures de longitud) amb fitxes d'un altre color. Després, col·loquen els peons a la SORTIDA.
- Els jugadors tiren el cub (0-5). Qui tregui el nombre més gran serà qui començarà el joc.

COM JUGAR-HI

1. Els jugadors tiren el cub per torns i mouen els peons tantes caselles com indiqui el nombre que els ha sortit.
2. A cada casella, el jugador ha de dir la unitat mètrica de longitud o de pes aproximat de l'objecte.
3. 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.
4. El jugador que caigui a l'STOP ha de col·locar una de les seves fitxes a sobre de qualsevol cercle buit del tauler.
5. El jugador que caigui a la SORTIDA rep una fitxa de cada un dels altres jugadors.
6. El joc acaba quan no queda cap fitxa en les caselles.



Revoluciona l'educació, multiplica l'aprenentatge

Forma part de la comunitat tekman!

