



Matemàtiques a casa!



# Jocs de cubs

# Més de 2



**Jugadors**  
Dos o més



**Material**

- Dos cubs numèrics (0-5)
- Dos cubs numèrics (5-10)



**Objectiu**  
Ser l'últim jugador a sobrepassar el 2

## Normes

1. Els jugadors fan torns per llançar tots els cubs alhora.
2. Els jugadors fan servir dos dels nombres obtinguts per formar una fracció més petita que 2 i anoten el nombre en forma decimal arrodonint a les mil·lèsimes.
3. En cada nou torn, els jugadors han d'escriure un nombre més gran que l'anterior. Si no poden escriure un nombre més gran que l'anterior però més petit que 2, queden eliminats.
4. Guanya el jugador que no és eliminat.

Exemple:

	Quim			Maria		
Tirada	Llança	Anota	Llança	Anota		
1a	4 5 7 7	$\frac{4}{7} = 0,571$	4 5 5 9	$\frac{4}{9} = 0,444$		
2a	2 2 6 10	$\frac{6}{10} = 0,6$	2 2 9 10	$\frac{9}{10} = 0,9$		
3a	5 5 7 9	$\frac{5}{7} = 0,714$	0 5 5 7	$\frac{5}{5} = 1$		
4a	3 5 5 5	$\frac{5}{5} = 1$	0 2 8 8	$\frac{8}{2} = 4$		

Guanya en Quim perquè la Maria ha estat eliminada en la quarta tirada.

# Selecciona quocients



**Jugadors**  
Dos



**Material**

- Dos cubs numèrics (0-5)
- Dos cubs numèrics (5-10)



**Objectiu**

Acostar-se al quocient seleccionat sense passar-se

## Normes

1. Els jugadors escullen un nombre natural entre l'1 i el 10. Aquest nombre serà el quocient. Després trien un nombre natural entre el 250 i el 750. Aquest nombre serà el dividend.
2. Els jugadors fan torns per llançar els quatre cubs i escullen un, dos o tres nombres dels quatre obtinguts per formar un divisor. Si surt un 10, tiren aquest cub una altra vegada. La divisió ha de donar un resultat tan pròxim com sigui possible al quocient seleccionat, sense passar-se.
3. El dos jugadors resolen la divisió per aproximació a les dècimes. Per comprovar els quocients fan servir el llapis i el paper o una calculadora.
4. Guanya el jugador amb el quocient més gran que no superi el quocient seleccionat.

Exemple:

La Cristina i en Gerard trien com a quocient el 5 i com a dividend el 325.

La Cristina llança



...forma el divisor



...i divideix.

$$\begin{array}{r} 325 \overline{) 65} \\ \underline{5} \phantom{0} \\ 15 \phantom{0} \\ \underline{15} \\ 0 \end{array}$$

En Gerard llança



...forma el divisor



...i divideix.

$$\begin{array}{r} 325 \overline{) 90} \\ \underline{3} \phantom{0} \\ 60 \phantom{0} \\ \underline{60} \\ 0 \end{array}$$

Guanya la Cristina perquè aconseguix el quocient exacte.

# Llança i ferma 15



**Jugadors**  
Dos



**Material**

- Dos cubs numèrics (0-5)
- Dos cubs numèrics (5-10)



**Objectiu**  
Aconseguir la suma més propera a 15

## Normes

1. El primer jugador tira els cubs d'un a un.
2. El jugador suma el valor del cub en cada llançament. La suma total s'ha d'acostar tant com sigui possible a 15.
3. El jugador es pot plantar després de la segona, tercera o quarta tirada.
4. El segon jugador llança els cubs i suma.
5. Guanya el jugador que aconsegueixi una suma que s'acosti més a 15. (La millor puntuació és 15; la segona millor puntuació és 14 i 16; etc.)

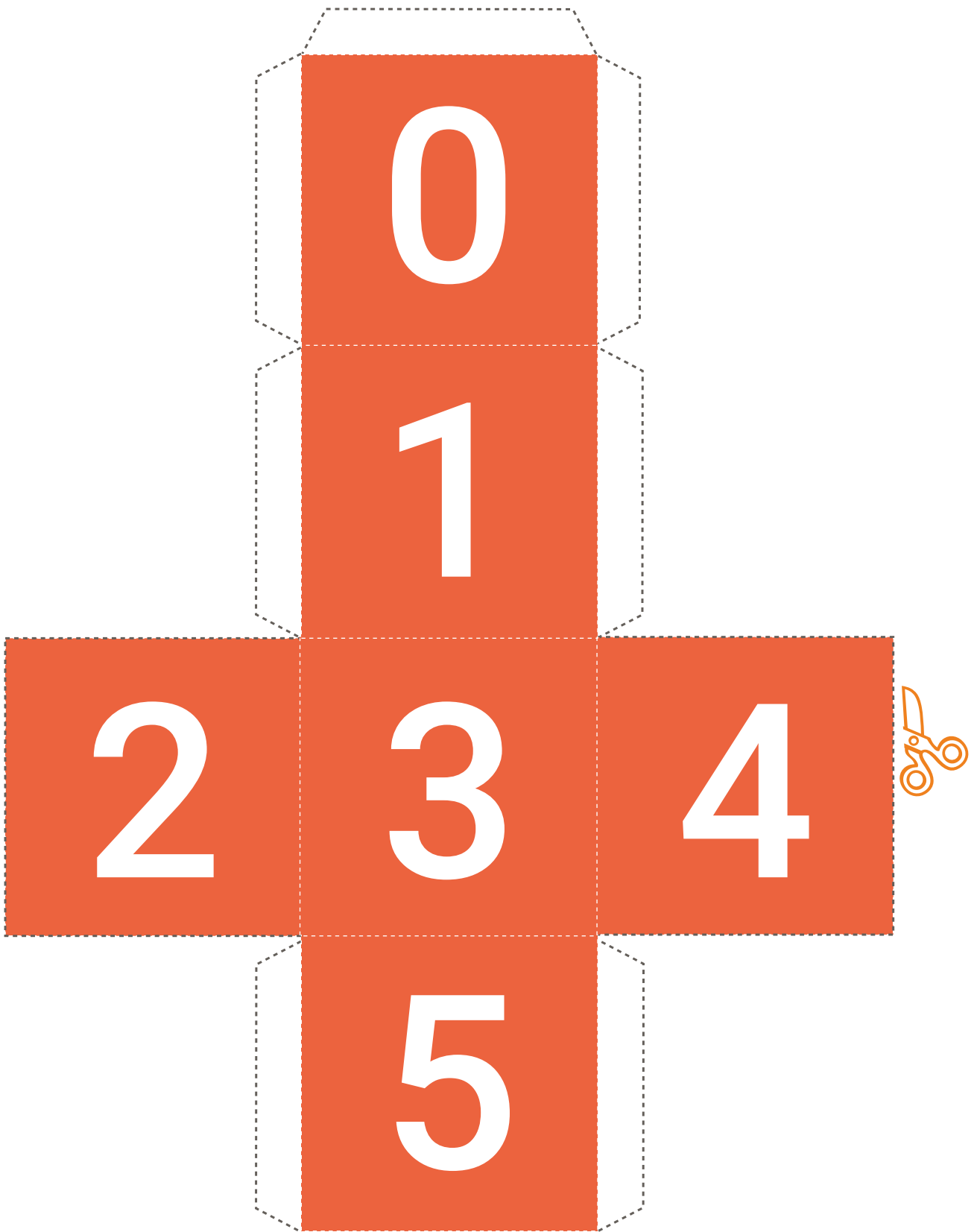
Exemple:

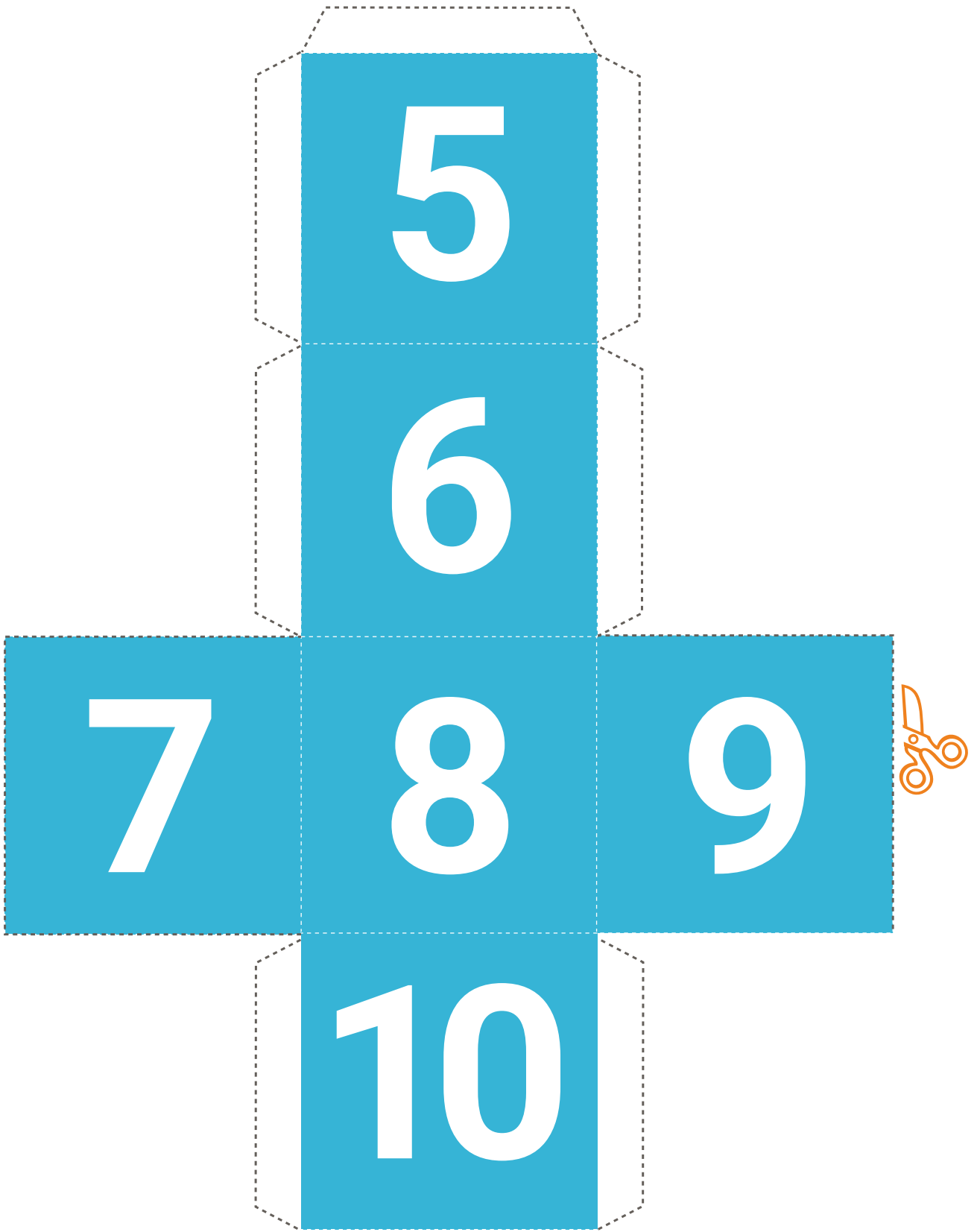
	Jordi		Raquel	
Llançament	Llança...	...i suma	Llança...	...i suma
1r	7		5	
2n	1	$7 + 1 = 8$	10	$5 + 10 = 15$
3r	4	$8 + 4 = 12$		
4t	7	$12 + 7 = 19$		

En Jordi fa quatre llançaments.

La Raquel es planta en el segon.

Guanya la Raquel perquè ha aconseguit 15 punts.







# Revoluciona l'educació, multiplica l'aprenentatge

Forma part de la comunitat tekman!

