



Matemàtiques a casa!



Matijocs

# Matijocs

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

EMAT

## Com arribem a final de mes?

5è PRIMÀRIA

### SORTIDA



 Paga ___ €	 Paga ___ €	 Paga ___ €	 Guanya ___ €	 Paga ___ €
 Gratis	 Paga ___ €	 Guanya ___ €	 Paga ___ €	 Paga ___ €
 RETROCEDEIX 7 CASELLES	 Paga ___ €	 Paga ___ €	 Paga ___ €	 Guanya ___ €
 Paga ___ €	 Gratis	 Paga ___ €	 Paga ___ €	 Gratis
 Paga ___ €	 RETROCEDEIX 7 CASELLES	 Paga ___ €	 Paga ___ €	 AVANÇA 2 CASELLES
 Paga ___ €	 Gratis	 Paga ___ €	 Paga ___ €	 RETROCEDEIX 7 CASELLES
 <b>ARRIBADA</b>	<b>MATERIAL</b> 0 10 (Per jugador)			

**MATERIAL** 0 10 (Per jugador)

**Objectiu:** tenir el saldo més elevat a final de mes.  
**Jugadors:** dos, tres o quatre

### PER COMENÇAR

- Cada jugador prepara una plantilla on anotarà els guanys i les pèrdues, amb un saldo inicial de 1000 €, i comença el seu peó a la SORTIDA.
- Els jugadors tiren el cub (0-5). Comença el que treu el nombre més gran.

### COM JUGAR-HI

1. Els jugadors tiren el cub (0-5) per torns i mouen el peó tantes caselles com indica el nombre que els ha sortit.
2. Quan un jugador cau en una casella de GUANYA o PAGA, ha de tirar qualsevol dels cubs (una vegada per cada espai buit) per formar un nombre d'una, dues o tres xifres, segons cada cas. Si surt un 10, torna a tirar el cub.
3. El jugador escriu el nombre a la seva plantilla i fa els càlculs. Ha d'ordenar les xifres tenint en compte que li interessa guanyar molt i pagar poc. No pot col·locar un 0 al primer espai. Per exemple, si li surt 7, 0 i 2 i ha de pagar, formarà 207 €; si ha de guanyar, formarà 720 €
4. El joc acaba quan un jugador no té prou diners per pagar o cau a la casella d'ARRIBADA.
5. Guanya la partida el jugador que té el saldo més gran.

GUANYO	PAGO	SALDO
		1000 €
	24 €	976 €
172 €	-	1148 €
		TOTAL:

# Matijocs

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

EMAT

## De rebaixes

5è PRIMÀRIA

**SORTIDA**

1500 € 20%

700 € 20%

250 € 10%

500 € 5%

1500 € 10%

1000 € 15%

260 € 10%

400 € 25%

240 € 20%

260 € 10%

180 € 5%

260 € 30%

3800 € 10%

900 € 20%

320 € 30%

350 € 10%

600 € 25%

**MATERIAL**

0 31

**Objectiu:** obtenir el nombre més alt de fitxes abans que tanqui el centre comercial.

**Nombre de jugadors:** dos, tres o quatre.

**PER COMENÇAR**

- Els jugadors col·loquen els peons a la casella SORTIDA, una fitxa a les 10 h de l'HORARI COMERCIAL i 30 fitxes a la BANCA.
- Els jugadors tiren el cub (0-5). Comença el jugador que tregui el nombre més alt.

**COM S'HI JUGA**

- Els jugadors fan torns per tirar el cub i mouen el seu peó tantes caselles com indiqui el nombre obtingut. Si treuen un 0, tornen a tirar.
- En caure en una casella, el jugador ha de calcular mentalment el preu final després d'aplicar-hi el tant per cent de rebaixa. Quan el jugador ha calculat mentalment el preu final, el diu en veu alta.
- Els altres jugadors comproven el resultat amb la calculadora. Si el resultat és correcte, el jugador guanya una fitxa de la BANCA i passa el torn al jugador següent.
- Quan un jugador cau a la casella PÀRQUING, diposita una de les seves fitxes a la BANCA.
- Després de cada ronda, la fitxa de l'HORARI COMERCIAL avança una hora. El joc s'acaba quan arriba l'hora de tancament o s'exhaureixen totes les fitxes de la BANCA.
- Guanya el jugador que té més fitxes quan s'acaba el joc.

**HORARI COMERCIAL**

11 h 12 h 13 h 14 h 15 h 16 h 17 h 18 h 19 h 20 h

**BANCA**

**PÀRQUING**

# Matijocs

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

EMAT

## El bany decimal

5è PRIMÀRIA

<b>SORTIDA</b>	$\frac{5}{8} = \frac{10}{16}$	$\frac{1}{3} = \frac{3}{9}$	$\frac{4}{9} = \frac{16}{36}$	$\frac{5}{10} = \frac{50}{100}$
$\frac{2}{4} = \frac{4}{8}$	<p><b>MATERIAL</b></p> <p>0 16 11 1</p> <p><b>Objectiu:</b> aconseguir el màxim nombre de punts quan s'acaba el joc.</p> <p><b>Nombre de jugadors:</b> dos, tres o quatre.</p> <p><b>PER COMENÇAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Es cobreix un nombre de cada casella utilitzant 11 fitxes vermelles, 6 fitxes verdes i 1 fitxa groga.</li> <li>Es col·loquen 5 fitxes vermelles i 5 fitxes verdes a la BANCA.</li> <li>Els jugadors col·loquen els seus peons a la casella de SORTIDA.</li> <li>Els jugadors tiren el cub (0-5). Comença el jugador que tregui el nombre més alt.</li> </ul> <p><b>COM S'HI JUGA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Els jugadors fan torns, seguint el sentit horari, per tirar el cub i moure el peó el nombre de caselles indicat.</li> <li>Els jugadors han de dir en veu alta el nombre que falta perquè les fraccions siguin equivalents (si no hi ha cap fitxa, s'acaba el torn).</li> <li>Els jugadors comproven la resposta aixecant la fitxa i passen el torn. Si és correcta, el jugador es queda la fitxa; si és incorrecta, la torna.</li> <li>Els jugadors poden robar la fitxa que vulguin a un altre jugador si cauen a la casella SORTIDA.</li> <li>El joc s'acaba quan algun jugador ha fet dues voltes senceres al tauler.</li> <li>Cada jugador calcula la seva puntuació tenint en compte el valor de les fitxes: vermella = 1 punt; verda = 2 punts; groga = 3 punts.</li> <li>Guanya el jugador que ha obtingut més punts.</li> </ol>	$\frac{1}{2} = \frac{10}{20}$	$\frac{2}{8} = \frac{8}{28}$	
$\frac{4}{8} = \frac{8}{12}$		$\frac{2}{4} = \frac{4}{8}$	$\frac{2}{7} = \frac{8}{28}$	Agafa una fitxa vermella de la BANCA
$\frac{3}{12} = \frac{12}{28}$		$\frac{5}{10} = \frac{10}{20}$		
$\frac{2}{4} = \frac{4}{8}$				
$\frac{5}{10} = \frac{10}{20}$				
Agafa una fitxa verda de la BANCA				
$\frac{1}{2} = \frac{2}{12}$				
$\frac{6}{12} = \frac{12}{20}$				
$\frac{1}{20} = \frac{20}{100}$				
$\frac{5}{100} = \frac{100}{20}$				
$\frac{1}{5} = \frac{5}{20}$	$\frac{1}{7} = \frac{3}{21}$	Torna-li una fitxa a la BANCA	$\frac{3}{4} = \frac{18}{24}$	$\frac{2}{5} = \frac{8}{20}$
$\frac{4}{20} = \frac{20}{8}$				



# Revoluciona l'educació, multiplica l'aprenentatge

Forma part de la comunitat tekman!

