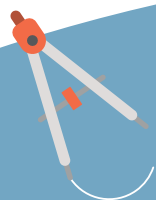




Matemàtiques a casa!



# Jocs de cubs

# Fraccions de 60



**Jugadors**  
Dos o més



**Material**  
• Dos cubs numèrics (0-5)



**Objectiu**  
Aconseguir 150 punts o més

## Normes

1. Els jugadors fan torns per llançar els cubs i combinen els nombres obtinguts per formar una fracció més petita que 1.
2. Cada jugador calcula la fracció obtinguda sobre 60. El resultat serà la seva puntuació. Si en algun dels cubs surt un 0, la puntuació serà 0, però si surten dos zeros, es llancen els dos cubs de nou.
3. A cada llançament, els jugadors sumen la puntuació obtinguda a la que ja tenien.
4. Guanya el primer jugador que aconsegueixi 150 punts o més.

76

U4

Exemple:

	Lorena			Marc		
Llançament	Surt	Calcula	Puntuació	Surt	Calcula	Puntuació
1r	4 5	$\frac{4}{5}$ de 60	48	1 5	$\frac{1}{5}$ de 60	12
2n	3 2	$\frac{2}{3}$ de 60	40	4 2	$\frac{2}{4}$ de 60	30
3r	3 4	$\frac{3}{4}$ de 60	45	3 5	$\frac{3}{5}$ de 60	36
4t	2 1	$\frac{1}{2}$ de 60	30	3 1	$\frac{1}{3}$ de 60	20
Recompte			<b>163</b>			<b>98</b>

Guanya la Lorena perquè  $163 > 98$ .

# Màxim comú divisor



**Jugadors**  
Dos o més



**Material**

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



**Objectiu**  
Aconseguir la màxima puntuació

## Normes

1. Els jugadors fan torns per llançar els cubs. El primer jugador decideix quants torns es faran (generalment, de 5 a 10).
2. El primer jugador llança els quatre cubs i combina els números obtinguts per formar dos nombres de dues xifres. Si surt un 10, un dels nombres pot tenir dues xifres i l'altre nombre pot tenir-ne tres. Si surt un 10 i un 10, els dos nombres poden tenir tres xifres o un nombre pot tenir-ne quatre i l'altre, dos.
3. El primer jugador calcula el màxim comú divisor (m.c.d.) dels seus nombres.
4. El segon jugador repeteix els passos 2 i 3.
5. A cada torn, el jugador suma el màxim comú divisor a la seva puntuació anterior.
6. Guanya el jugador que obtingui la puntuació més alta.

Exemple:

	Llançament	Llança	Forma	m.c.d.	Puntuació
<b>Hèctor</b>	1r	1 5 5 8	51 i 85	17	0 + 17 = 17
	2n	3 4 7 9	34 i 79	1	17 + 1 = 18
	3r	2 4 8 9	42 i 98	14	18 + 14 = 32
<b>Teresa</b>	1r	2 4 7 7	42 i 77	7	0 + 7 = 7
	2n	2 2 5 8	28 i 52	4	7 + 4 = 11
	3r	3 3 5 5	53 i 53	53	11 + 53 = 64

Guanya la Teresa perquè ha obtingut una puntuació més alta (64 > 32).

# Fins a 1



**Jugadors**  
Dos o més



**Material**  
• Quatre cubs numèrics (0-5)



**Objectiu**  
Ser l'últim que aconseguix una quantitat més petita que 1

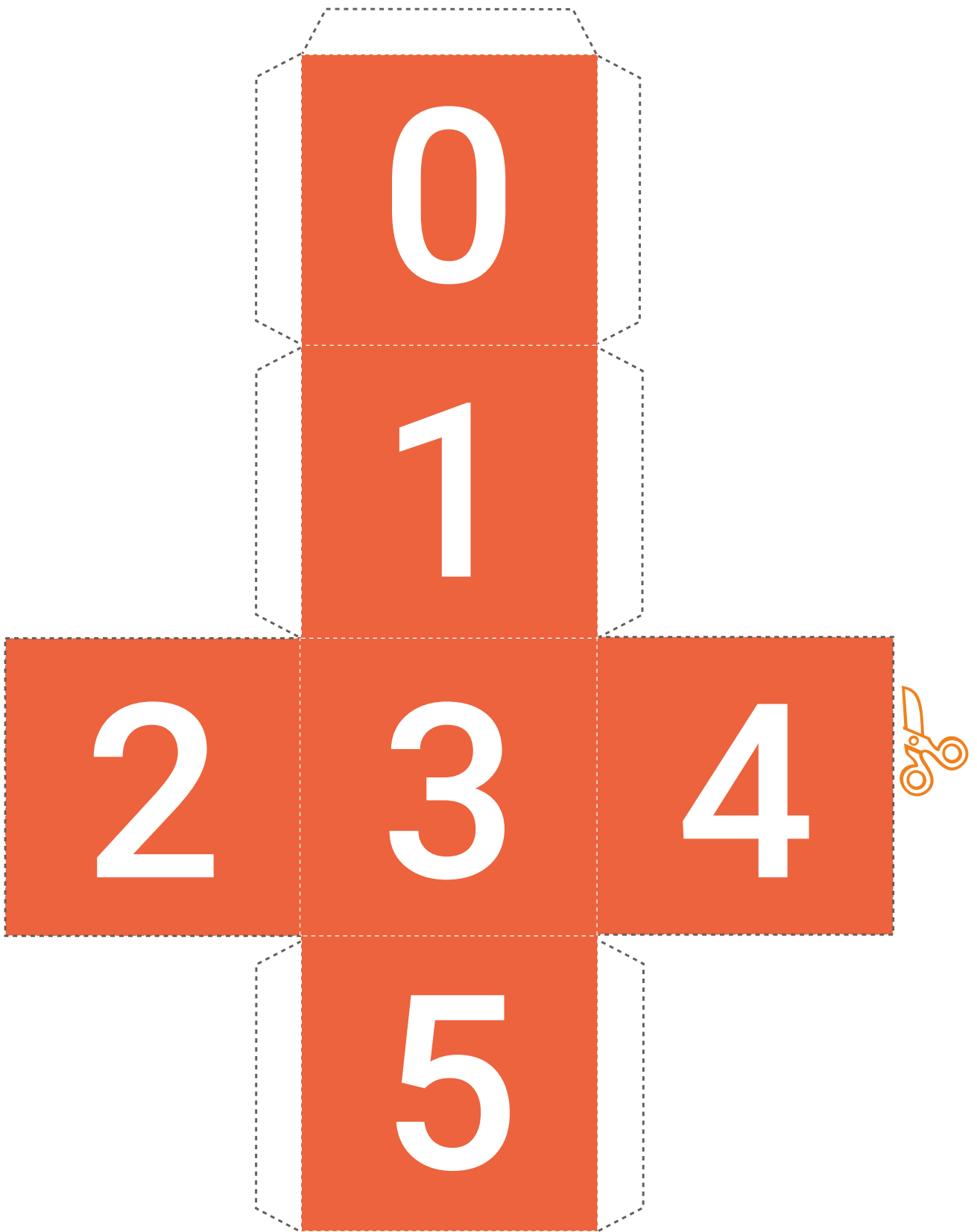
## Normes

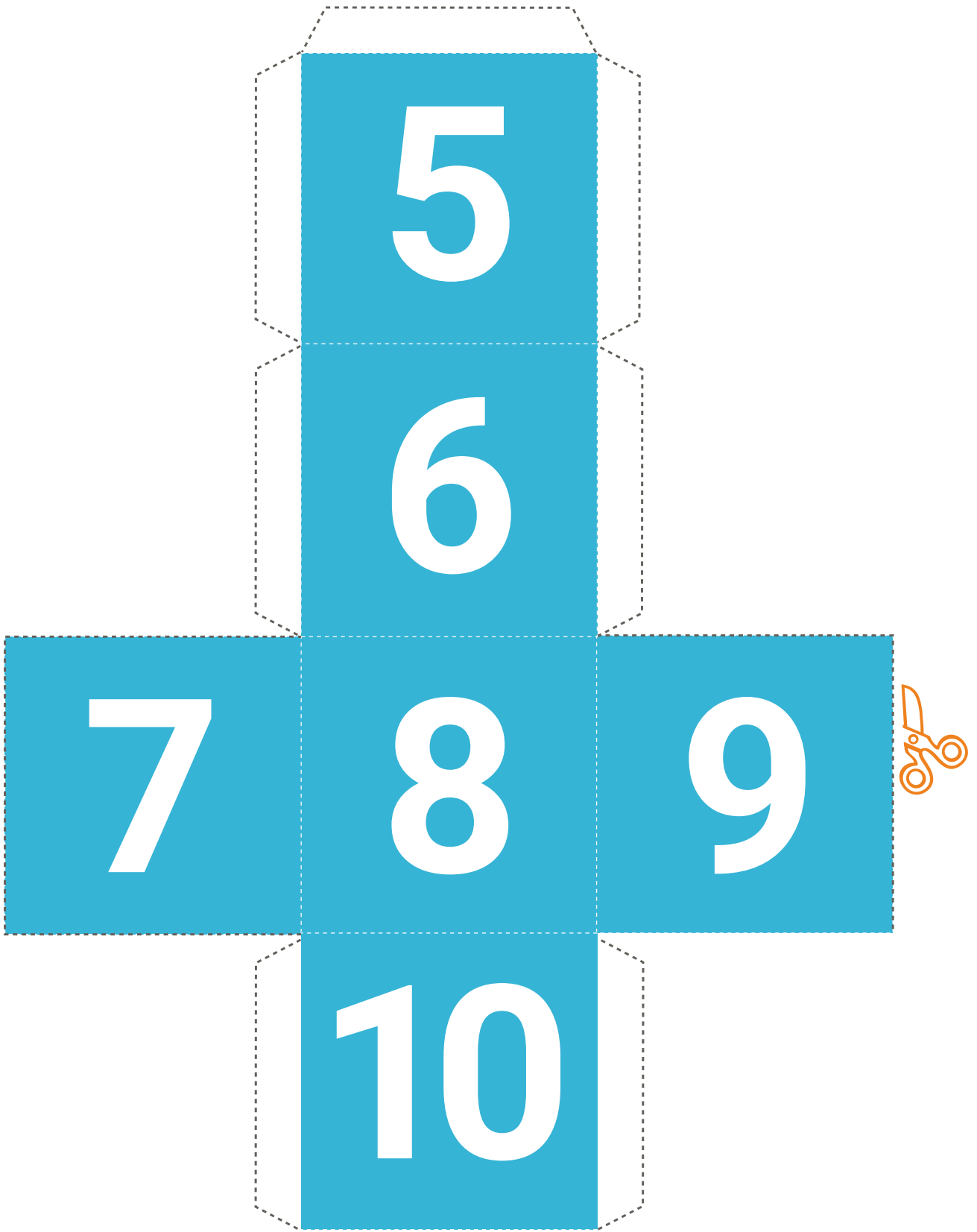
1. Els jugadors fan torns per llançar els quatre cubs numèrics (0-5).
2. Cada jugador fa servir dos dels nombres que ha obtingut per formar una fracció més petita que 1 o un nombre decimal en què la part entera sigui zero (de la forma 0,xx).
3. Els jugadors van anotant les quantitats que formen. Si formen una fracció, han de calcular el decimal equivalent exacte o una aproximació a les centèsimes.
4. A cada nou llançament, els jugadors han d'escriure una quantitat més gran que l'anterior, però més petita que 1.
5. El jugador que en algun llançament no pugui escriure una quantitat més gran que l'anterior, però més petita que 1, perd i abandona el joc.
6. Quan quedi només un jugador, aquest serà el guanyador.

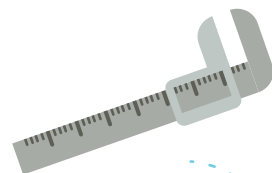
Exemple:

	Rosa		Jordi	
Llançament	Obté	Ha fet	Obté	Ha fet
1r	3 2 0 3	$\frac{0}{2} = 0,00$	3 2 5 2	0,22
2n	2 3 3 4	0,23	1 1 3 4	$\frac{1}{4} = 0,25$
3r	1 2 0 5	0,25	2 5 5 0	$\frac{2}{5} = 0,40$
4t	2 2 0 0	$\frac{2}{2} = 1$	1 0 4 5	0,45

La Rosa ha quedat eliminada, per la qual cosa el guanyador és en Jordi.







# Revoluciona l'educació, multiplica l'aprenentatge

Forma part de la comunitat tekman!

