



Matemàtiques a casa!



Jocs de cubs

Matijocs

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

EMAT

mixt en ratlla

6è PRIMÀRIA

MATERIAL



Per jugador

Objectiu: aconseguir tres fitxes en línia.

Nombre de jugadors: dos.

PER COMENÇAR

- Els jugadors tiren el cub (0-5). El jugador que tregui el nombre més alt comença i tria el color de les seves fitxes.

COM S'HI JUGA

1. Els jugadors fan torns per tirar dos dels quatre cubs i fan servir els nombres que han obtingut per formar una fracció impròpia. Per exemple, si surt 3 i 7, formen $\frac{7}{3}$.
2. Després de formar la fracció impròpia, calculen el nombre mixt o el nombre natural equivalent a aquesta fracció i cobreixen amb una fitxa la casella amb aquest nombre.
3. Si el nombre obtingut no és a la taula, o ja hi ha una altra fitxa, es perd el torn.
4. Si surt un 0 en algun dels cubs, es torna a tirar aquest cub.
5. Quan a un jugador ja no li queden fitxes, pot recol·locar les seves fitxes del tauler.
6. Guanya el primer jugador que aconsegueixi tenir tres fitxes en línia (horitzontal, vertical o diagonal).

$2\frac{1}{3}$	5	1	$1\frac{3}{4}$	$1\frac{1}{7}$
$2\frac{1}{2}$	10	$1\frac{3}{7}$	$1\frac{1}{2}$	3
$1\frac{4}{5}$	6	$1\frac{2}{7}$	4	$2\frac{1}{4}$
2	$1\frac{3}{4}$	7	$4\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{3}$
$1\frac{3}{5}$	$1\frac{1}{4}$	$1\frac{1}{6}$	$1\frac{2}{3}$	9
$1\frac{1}{3}$	$1\frac{1}{2}$	$3\frac{1}{2}$	3	8
$1\frac{1}{4}$	$1\frac{2}{3}$	2	$1\frac{1}{9}$	$1\frac{1}{5}$
$1\frac{1}{8}$	$2\frac{2}{3}$	$1\frac{2}{5}$	$3\frac{1}{3}$	$1\frac{1}{2}$



Matijocs

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

EMAT

Escalada racional +

6è PRIMÀRIA

MATERIAL

0

22



Objectiu: ser el primer a fer el CIM amb un mínim de 5 fitxes (si són 4 jugadors), 6 fitxes (si són 3 jugadors) o 9 fitxes (si són 2 jugadors).

Nombre de jugadors: dos, tres o quatre.

PER COMENÇAR

- Els jugadors cobreixen tots els cercles amb una fitxa.
- Els jugadors col·loquen els seus peons a la casella SORTIDA i tiren el cub (0-5). Comença el jugador que tregui el nombre més alt.

COM S'HI JUGA

1. Els jugadors fan torns per tirar el cub i mouen el seu peó tantes caselles com indiqui el nombre obtingut. Es poden desplaçar en totes direccions i per la cordada que prefereixin.
2. En caure en un cercle cobert, el jugador ha de resoldre l'operació de fraccions.
3. El jugador aixeca la fitxa per comprovar-ne el resultat. Si és correcte, es queda la fitxa. Si és incorrecte, torna a posar la fitxa al seu lloc.
4. Un jugador no pot passar per damunt d'un altre jugador i només hi pot haver un escalador en cada cercle.
5. No cal fer el CIM amb el nombre exacte de moviments.
6. Guanya el primer jugador que fa el CIM amb el mínim nombre de fitxes requerit.

The climbing route consists of the following nodes (fractions) connected by ropes:

- Start (SORTIDA):** $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{15}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{15}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$
- Level 1:** $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$
- Level 2:** $\frac{1}{4}$, $\frac{7}{12}$, $\frac{8}{9}$, $\frac{11}{12}$, $\frac{17}{56}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$
- Level 3:** $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{5}{12}$, $\frac{3}{7}$, $\frac{3}{16}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$
- Level 4:** $\frac{6}{24}$, $\frac{5}{12}$, $\frac{8}{9}$, $\frac{3}{16}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$
- Level 5:** $\frac{3}{4}$, $\frac{2}{5}$, $\frac{12}{35}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$
- Level 6:** $\frac{3}{4}$, $\frac{2}{5}$, $\frac{12}{35}$, $\frac{1}{7} + \frac{1}{5}$
- End (CIM):** CIM

Operations associated with the ropes:

- $\frac{3}{8} \times \frac{2}{3}$, $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$, $\frac{2}{5} - \frac{3}{5}$, $\frac{3}{4} \times \frac{1}{4}$, $\frac{3}{4} \times \frac{1}{2}$, $\frac{1}{2} - \frac{1}{4}$, $\frac{5}{6} \times \frac{1}{2}$, $\frac{2}{3} - \frac{2}{9}$, $\frac{2}{7} + \frac{1}{7}$, $\frac{3}{4} + \frac{1}{4}$, $\frac{1}{3} + \frac{5}{9}$, $\frac{3}{4} - \frac{1}{6}$, $\frac{3}{7} - \frac{1}{8}$, $\frac{2}{5} + \frac{2}{3}$, $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$, $\frac{3}{4} + \frac{1}{2}$, $\frac{1}{2} \times \frac{5}{6}$, $\frac{4}{4} - \frac{3}{4}$, $\frac{3}{8} - \frac{1}{4}$, $\frac{2}{3} - \frac{3}{5}$, $\frac{2}{5} - \frac{1}{3}$

SORTIDA

Matijocs

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

EMAT

Buscant el mínim

6è PRIMÀRIA

SORTIDA



6; 8

3; 4

2; 4

3; 9

9; 9

2; 8



7; 35

5; 5

1; 7

1; 1

3; 5

12; 18

2; 4

2; 10

6; 8

5; 15

2; 12

8; 12

2; 8

6; 12

3; 4



6; 36

6; 12

2; 2

4; 1

1; 4

1; 12

10; 10

1; 11

2; 8

4; 16

4; 10

2; 2

5; 7

2; 5

3; 4

2; 6

2; 5



ARRIBADA

MATERIAL



Per jugador

Objectiu: ser l'últim a completar la volta al món.

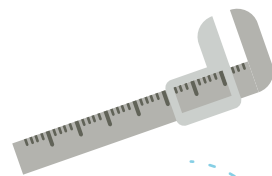
Jugadors: dos, tres o quatre.

PER COMENÇAR

- Els jugadors col·loquen els seus peons a la SORTIDA i llancen el cub (0-5). Comença el jugador que tregui el nombre més alt.

COM S'HI JUGA

1. Els jugadors fan torns per llançar el cub i mouen el peó el nombre de caselles indicat.
2. En caure en una casella, el jugador calcula el mínim comú múltiple dels nombres que hi ha escrits.
3. Els altres jugadors valoren si la resposta és correcta. En cas afirmatiu, ells avancen 5 caselles. En el cas contrari, no es belluguen.
4. Si cau en una brúixola, el jugador es pot intercanviar la posició amb qualsevol altre jugador.
5. La partida s'acaba quan tots els jugadors menys un ja han entrat a la casella ARRIBADA.
6. Guanya l'últim jugador que es manté al tauler.



Revoluciona l'educació, multiplica l'aprenentatge

Forma part de la comunitat tekman!

