



¡Matemáticas en casa!



Matijuegos

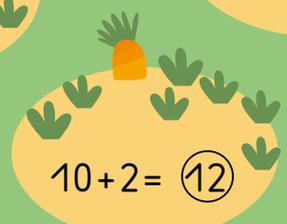
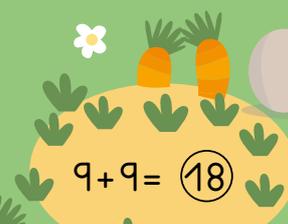
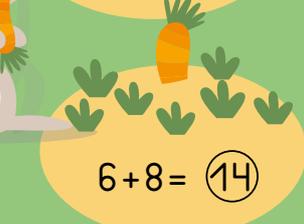
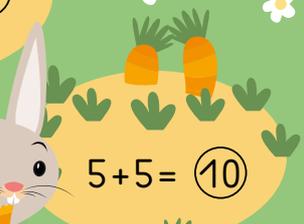
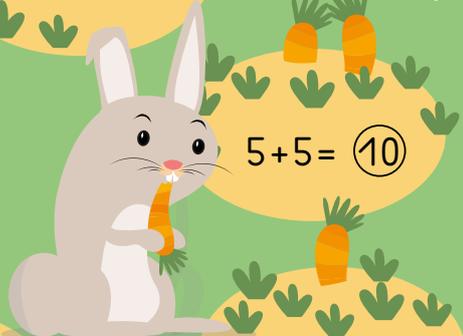
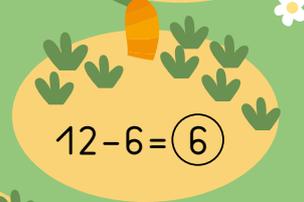
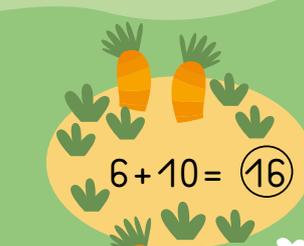
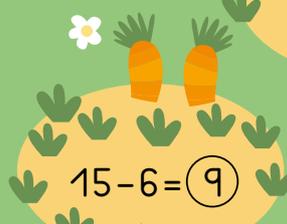
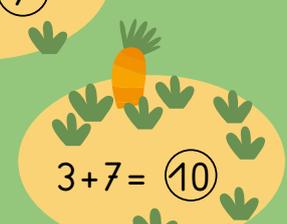
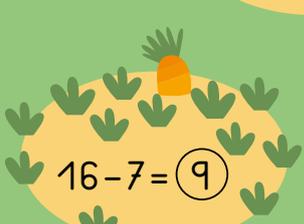
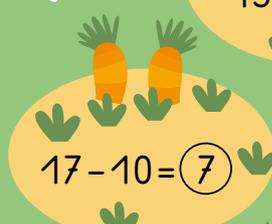
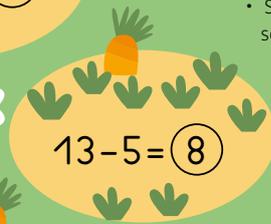
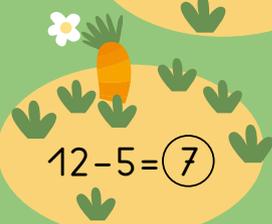
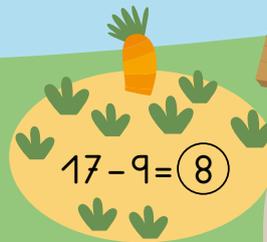
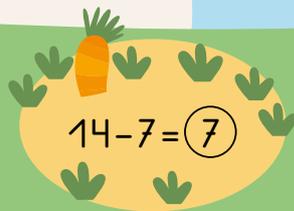
Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Ñam-ñam +

1.º PRIMARIA



MATERIAL 0 26

Objetivo: ser el jugador con más fichas al finalizar el juego.
Jugadores: dos, tres o cuatro

PARA EMPEZAR

- Se cubren con fichas todas las respuestas y las fichas sobrantes se colocan en la BANCA.
- Los jugadores colocan sus peones en la SALIDA.
- Cada jugador lanza el cubo (0-5). Empieza a jugar quien obtenga el número mayor.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores, por turnos, lanzan el cubo y mueven sus peones el número de casillas indicado.
2. Al llegar a una casilla, el jugador que tiene el turno debe decir correctamente la operación y el resultado.
3. El jugador comprueba el resultado levantando la ficha. Si el resultado es correcto, gana esa ficha. Si es incorrecto, vuelve a cubrir el resultado con la ficha.
4. Los jugadores reciben dos fichas de la BANCA cada vez que pasan por la SALIDA.
5. Un jugador no puede ganar una ficha si no hay ninguna en esa casilla. Si sale un 0, el jugador no puede mover su peón ni volver a intentar ganar la ficha de la casilla en la que está.
6. Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Sumas glub-glub 1

1.º PRIMARIA

MATERIAL



Objetivo: ser el jugador con más fichas al finalizar el juego.

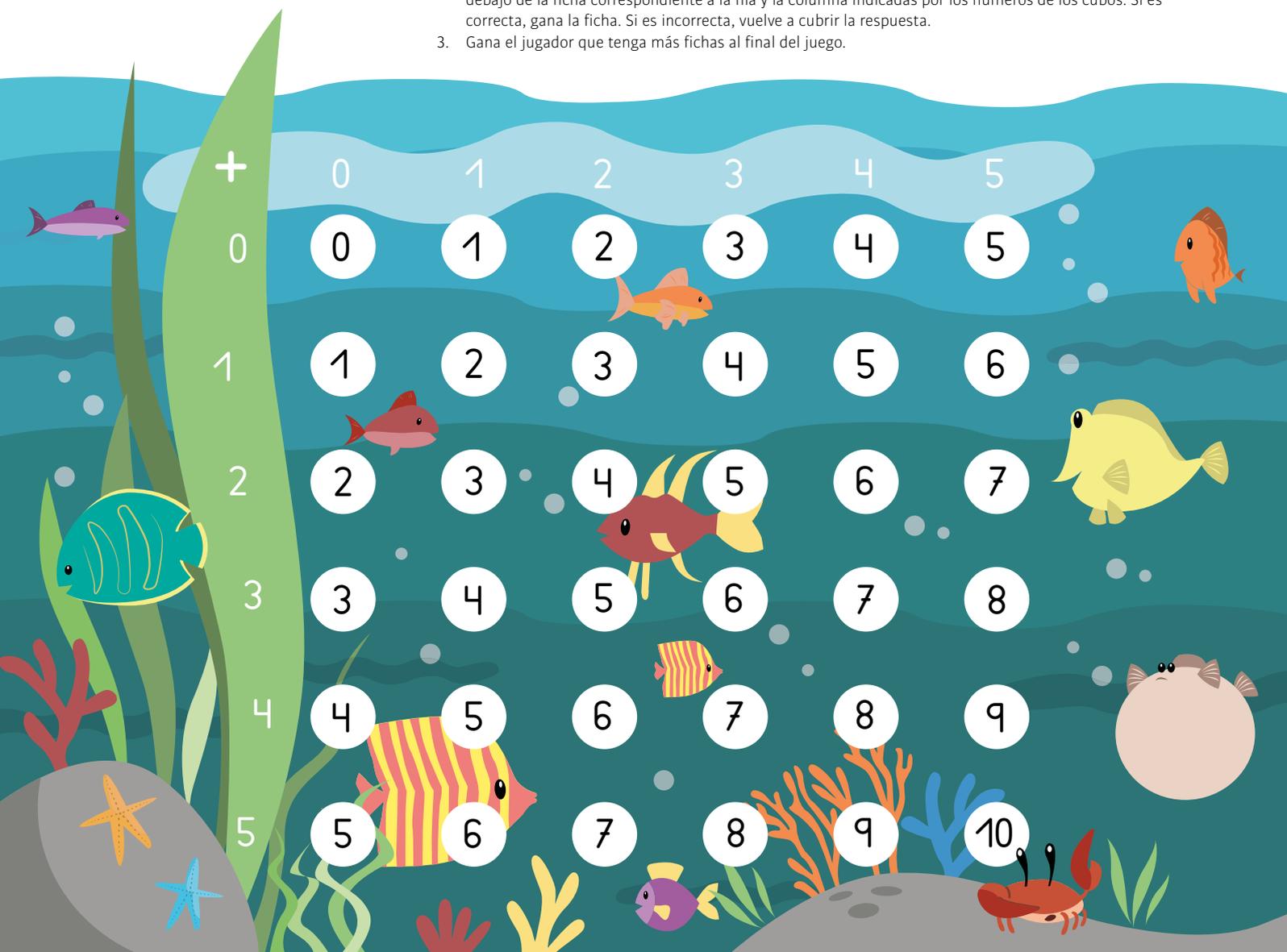
Jugadores: dos

PARA EMPEZAR

- Se tapan todos los círculos de respuesta con una ficha.
- Cada jugador lanza un cubo. Empieza a jugar quien obtenga el número mayor.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores, por turnos, lanzan los cubos y realizan la suma de los números que han salido, que se corresponden con un número de fila y un número de columna del tablero. Pueden elegir cuál de los números asignan a una fila y cuál a una columna, pero siempre deben elegir una fila y una columna.
2. Después de decir el resultado de la suma, el jugador que tiene el turno comprueba su respuesta mirando debajo de la ficha correspondiente a la fila y la columna indicadas por los números de los cubos. Si es correcta, gana la ficha. Si es incorrecta, vuelve a cubrir la respuesta.
3. Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.



Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Sumas glub-glub 2

1.º PRIMARIA

MATERIAL



Objetivo: ser el jugador con más fichas al finalizar el juego.

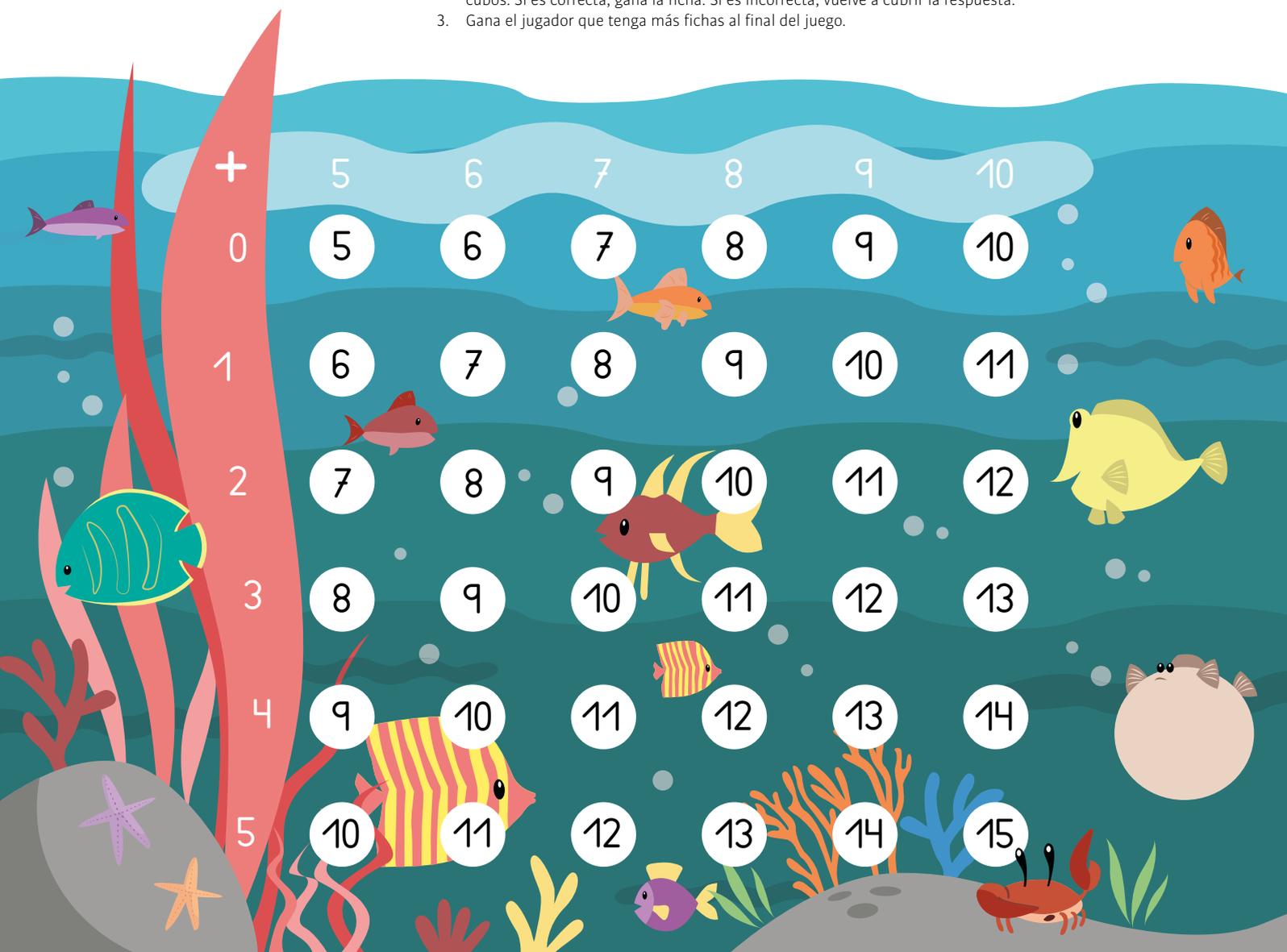
Jugadores: dos

PARA EMPEZAR

- Se tapan todos los círculos de respuesta con una ficha.
- Cada jugador lanza el cubo (0-5). Empieza a jugar quien obtenga el número mayor.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores, por turnos, lanzan los cubos y realizan la suma de los números que han salido, que se corresponden con un número de fila y un número de columna del tablero.
2. Después de decir el resultado de la suma, el jugador que tiene el turno comprueba su respuesta mirando debajo de la ficha correspondiente a la fila y la columna indicadas por los números de los cubos. Si es correcta, gana la ficha. Si es incorrecta, vuelve a cubrir la respuesta.
3. Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.



Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

El tren en serie +

1.º PRIMARIA

MATERIAL 0 26

Jugadores: dos, tres o cuatro

Objetivo: ser el jugador con más fichas al finalizar el juego.

PARA EMPEZAR

- Se cubre con una ficha un número de cada vagón del tren. Las fichas sobrantes se colocan en la LOCOMOTORA central.
- Los jugadores colocan sus peones en la SALIDA y cada uno de ellos lanza el cubo (0-5).
- Empieza a jugar quien obtenga el número mayor.

CÓMO JUGAR

- Los jugadores, por turnos, lanzan el cubo y mueven el peón el número de vagones indicado.
- Los jugadores dicen en voz alta la serie numérica completa de cada vagón en el que caen (deben averiguar el número que está cubierto).
- Cada jugador comprueba la respuesta levantando la ficha. Si es correcta, gana la ficha. Si es incorrecta, la devuelve a su lugar.
- Un jugador no puede ganar una ficha si no hay ninguna en el vagón.
- Los jugadores cobran dos fichas de la LOCOMOTORA cada vez que pasan por la SALIDA.
- Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.



Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

