



¡Matemáticas en casa!



Juegos de cubos

Hacemos operaciones (suma) +



Jugadores

Dos o más



Materiales

- Dos cubos numéricos rojos (0-5)
- Dos cubos numéricos azules (5-10)



Objetivo

Conseguir la suma mayor.

Normas

1. Los jugadores se turnan para lanzar dos veces los cuatro cubos a la vez. Si sale un 10, vuelven a lanzar.
2. Con los números que han salido, cada jugador forma cuatro números de dos cifras y calcula la suma.

+			
<hr/>			

3. El jugador con la suma mayor será el ganador.

¿Suman par o impar?



Jugadores

Dos



Materiales

- Un cubo numérico rojo (0-5)
- Un cubo numérico azul (5-10)
- Fichas



Objetivo

Reconocer los pares e impares.

Normas

1. Los dos jugadores se ponen de acuerdo para determinar quién representa los números pares y quién los impares.
2. Un jugador lanza los dos cubos y suma los números obtenidos.
3. Si el resultado de la suma es par, el jugador par se lleva una ficha. Si es impar, se la lleva el jugador impar.
4. El segundo jugador lanza los cubos y suma los dos números. A partir de este lanzamiento, se suma el resultado obtenido con el resultado anterior. Si el resultado es par, el jugador par se lleva una ficha; si es impar, la gana el jugador impar.
5. Gana el jugador que tenga más fichas después de diez lanzamientos.

¿Qué número ganará del cubo rojo?



Jugadores

Dos



Materiales

- Un cubo numérico rojo (0-5)
- Lápices de colores



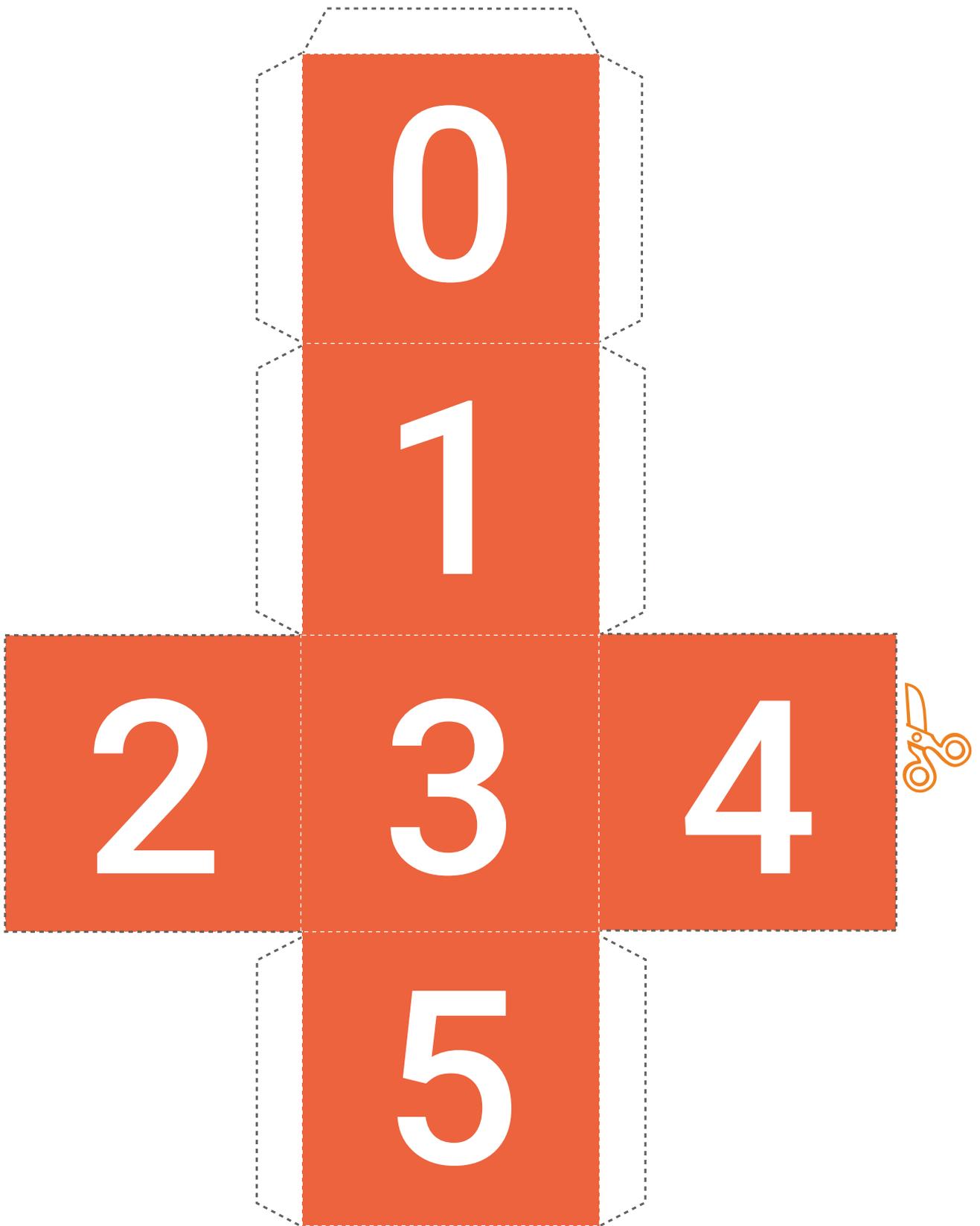
Objetivo

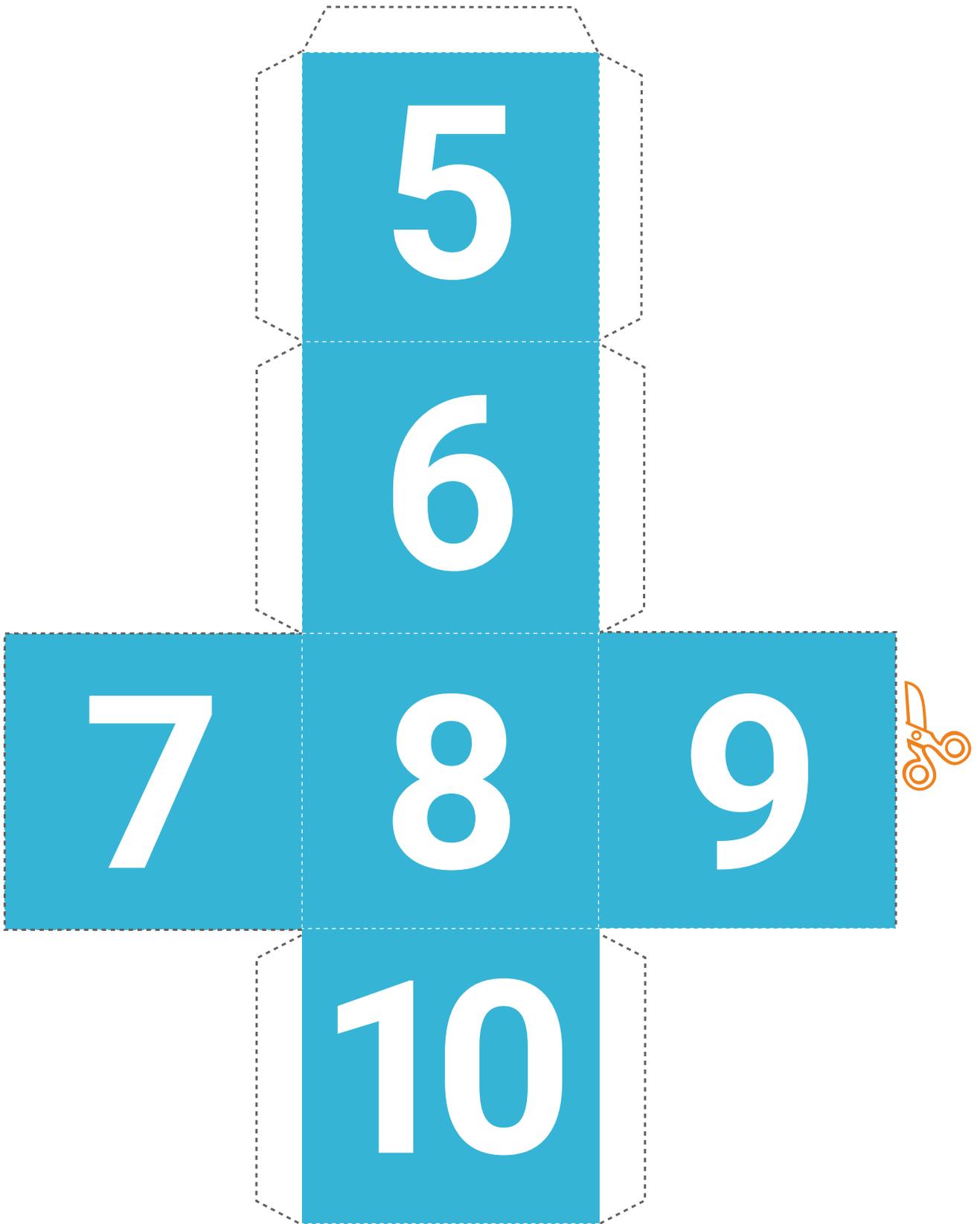
Predecir un suceso al lanzar un cubo.

Normas

1. Cada jugador dibuja una tabla como la de muestra y predice qué número va a salir más veces al lanzar el cubo (0-5).
2. El primer jugador lanza el cubo 20 veces y el segundo jugador va pintando en la tabla las celdas de los números que van saliendo.
3. Se intercambian los roles y vuelven a lanzar el cubo 20 veces.
4. Si alguno de los jugadores ha acertado, en su turno, el número que ha salido más veces, gana la partida.









Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

