



¡Matemáticas en casa!



# Matijuegos

# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

¡Buenos días! +

2.º PRIMARIA



MATERIAL

16

0



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

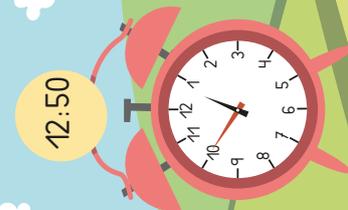
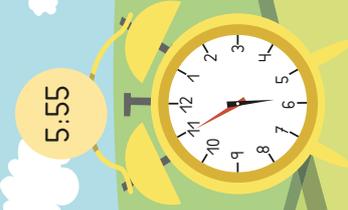
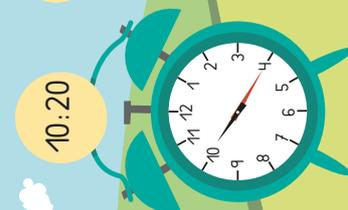
**Jugadores:** dos, tres o cuatro

**PARA EMPEZAR**

- Se cubren con fichas todas las respuestas.
- 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**

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 debe decir la hora que muestra el reloj.
3. El jugador levantará la ficha para comprobar su respuesta. Si es correcta, gana la ficha. Si es incorrecta, devuelve la ficha a su lugar y pasa el turno al siguiente jugador.
4. Un jugador no puede ganar una ficha si la casilla no tiene ninguna.
5. Si un jugador cae en el STOP debe colocar una de sus fichas en un círculo de respuesta vacío.
6. Si un jugador cae en la SALIDA puede avanzar hasta cualquier casilla del tablero que no esté ocupada por otro jugador y tratar de ganar la ficha si la casilla tiene una.
7. El juego termina cuando se han destapado todas las fichas de los relojes. Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.



2:40

4:10

9:25

2:05

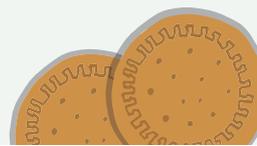
12:10

6:50

8:40

7:05

SALIDA



# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

## Sumas glub-glub 2

2.º PRIMARIA

MATERIAL



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

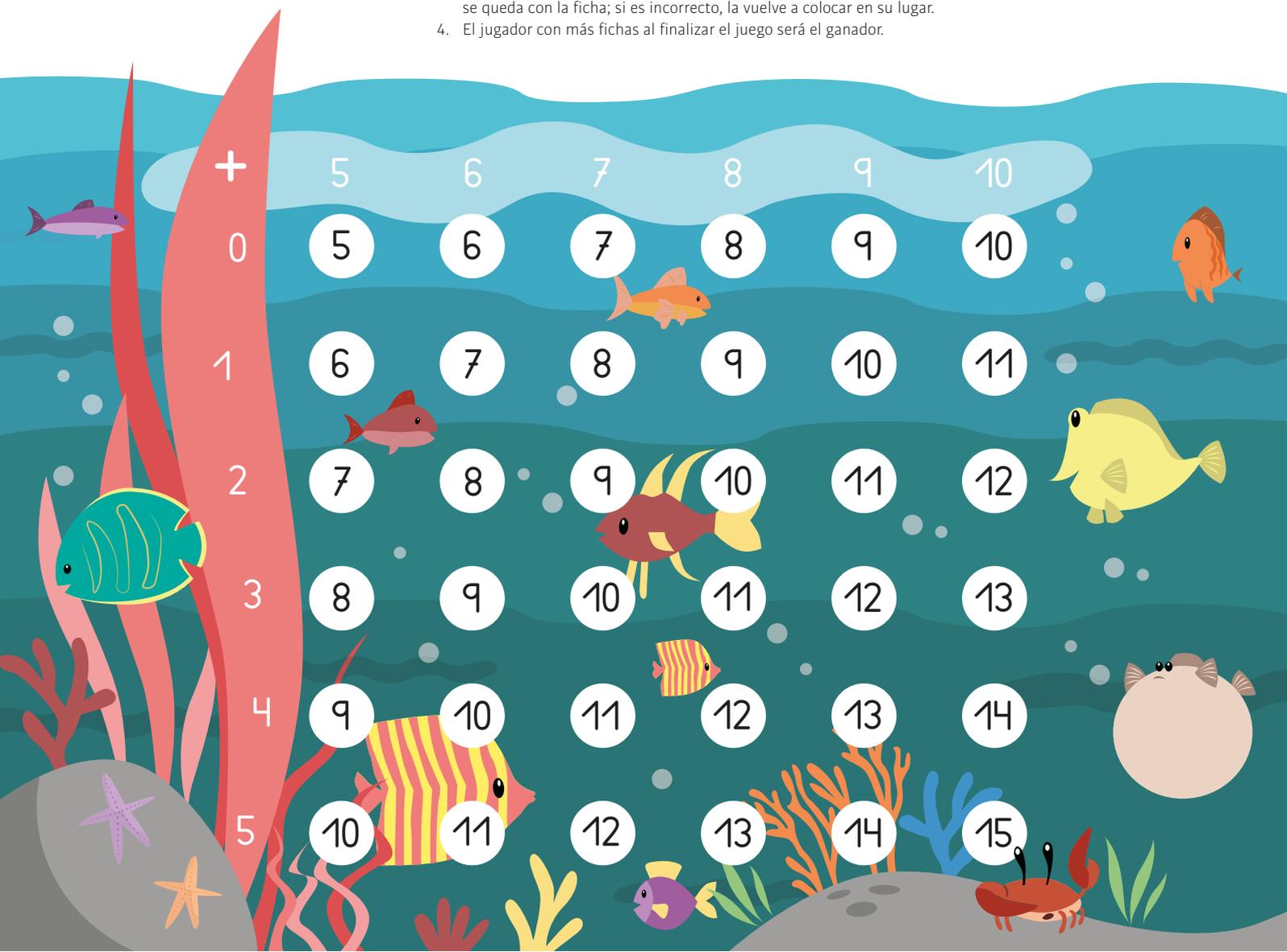
**Jugadores:** dos

### PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos con fichas.
- Cada jugador lanza el cubo (0-5). Empieza a jugar quien obtenga el número mayor.

### CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos.
2. El jugador coloca los cubos en la posición de la columna o de la fila correspondiente a los dos resultados obtenidos. A continuación, realiza la suma de los dos números.
3. El jugador dice la suma en voz alta y comprueba el resultado levantando la ficha. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la vuelve a colocar en su lugar.
4. El jugador con más fichas al finalizar el juego será el ganador.



# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

**MATERIAL**



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

**Jugadores:** dos

**PARA EMPEZAR**

- Los jugadores cubren todos los círculos con fichas.
- Cada jugador lanza un cubo. El que saque el número mayor será el primero en jugar.

**CÓMO JUGAR**

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos.
2. El jugador coloca los cubos en la posición de la columna o de la fila correspondiente a los dos resultados obtenidos. A continuación, realiza la suma de los dos números.
3. El jugador dice la suma en voz alta y comprueba el resultado levantando la ficha. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la vuelve a colocar en su lugar.
4. El jugador con más fichas al finalizar el juego será el ganador.

+	5	6	7	8	9	10
5	10	11	12	13	14	15
6	11	12	13	14	15	16
7	12	13	14	15	16	17
8	13	14	15	16	17	18
9	14	15	16	17	18	19
10	15	16	17	18	19	20

# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

## La casa de las multiplicaciones 1

2.º PRIMARIA

**MATERIAL**  

**Objetivo:** tener la mayor cantidad de fichas al finalizar del juego.

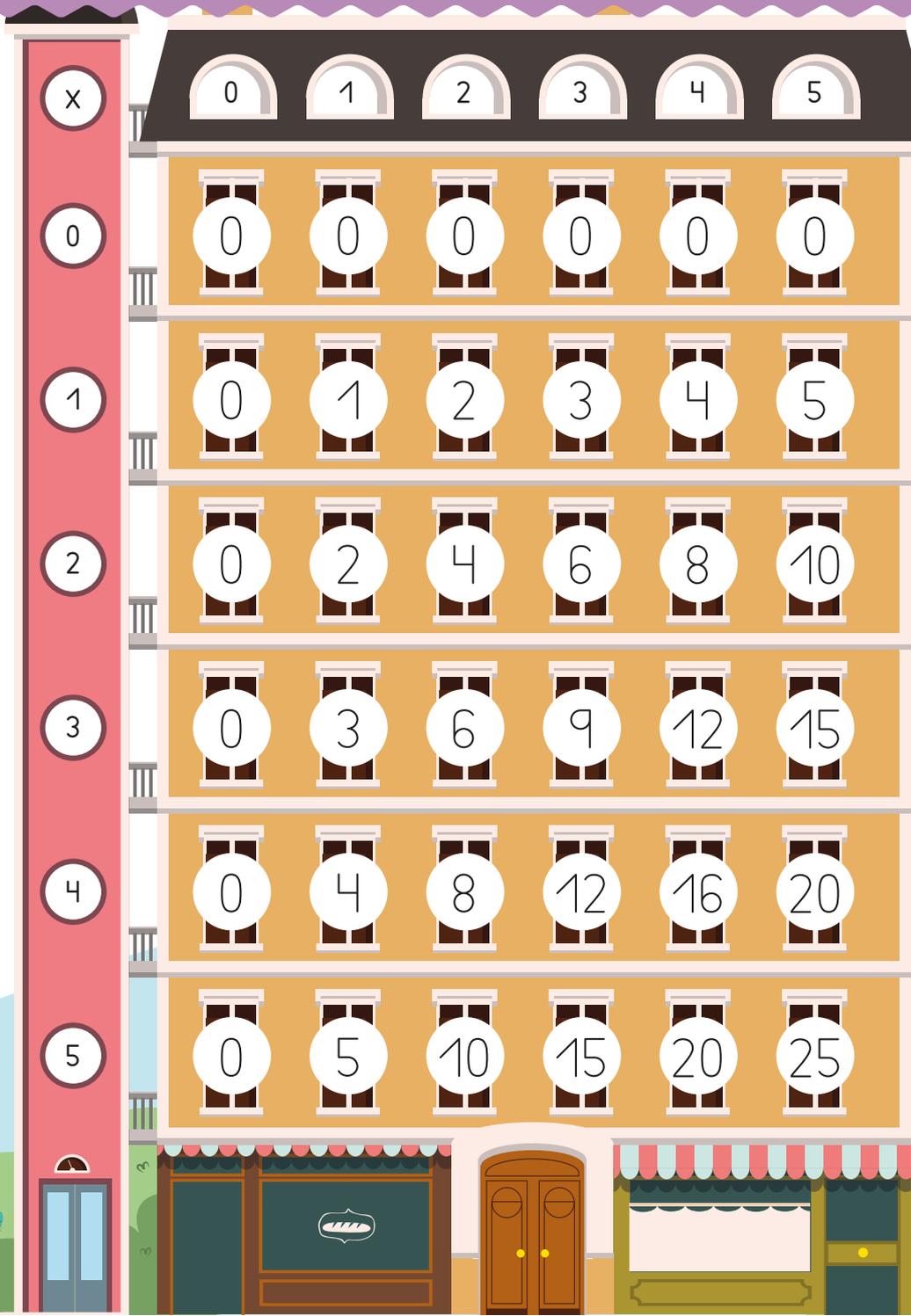
**Jugadores:** dos

### PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos grandes con fichas.
- Los jugadores lanzan el cubo (0-5).
- El que saque el número mayor será el primero en jugar

### CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos. El jugador coloca los cubos en la posición de la columna o de la fila correspondiente a los dos resultados obtenidos. A continuación, realiza el producto de los dos números.
2. El jugador dice la multiplicación en voz alta y comprueba el resultado levantando la ficha. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la vuelve a colocar en su lugar.
3. El jugador con más fichas al finalizar el juego será el ganador.



# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

## La casa de las multiplicaciones 2

2.º PRIMARIA

**MATERIAL** 0 10 36

**Objetivo:** tener la mayor cantidad de fichas al finalizar del juego.

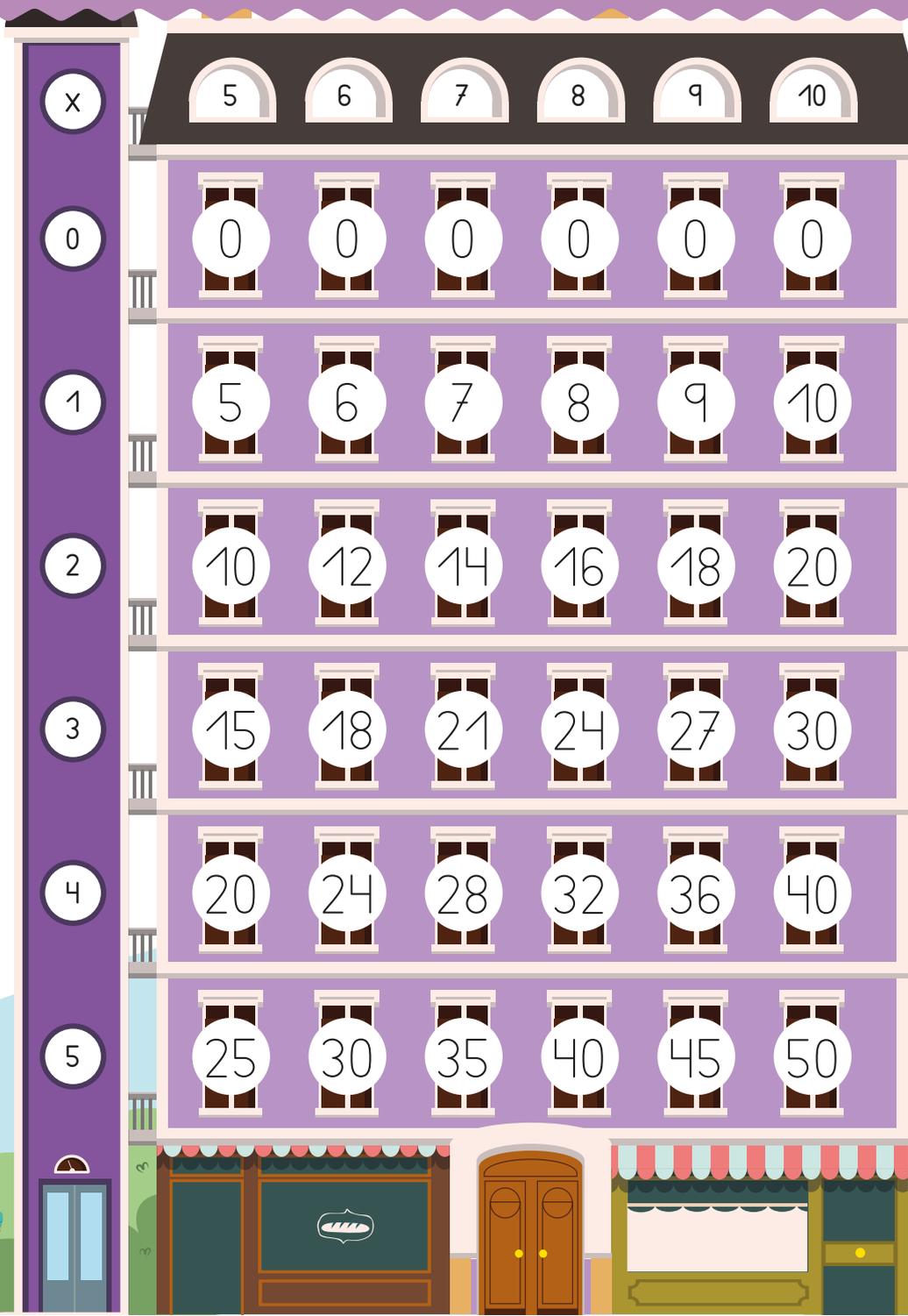
**Jugadores:** dos

### PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos grandes con fichas.
- Los jugadores lanzan el cubo (0-5).
- El que saque el número mayor será el primero en jugar.

### CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos.
2. El jugador coloca los cubos en la posición de la columna o de la fila correspondiente a los dos resultados obtenidos. A continuación, realiza el producto de los dos números.
3. El jugador dice la multiplicación en voz alta y comprueba el resultado levantando la ficha. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la vuelve a colocar en su lugar.
4. El jugador con más fichas al finalizar el juego será el ganador.



# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

## La casa de las multiplicaciones 3

2.º PRIMARIA

### MATERIAL

10

36

**Objetivo:** tener la mayor cantidad de fichas al finalizar del juego.

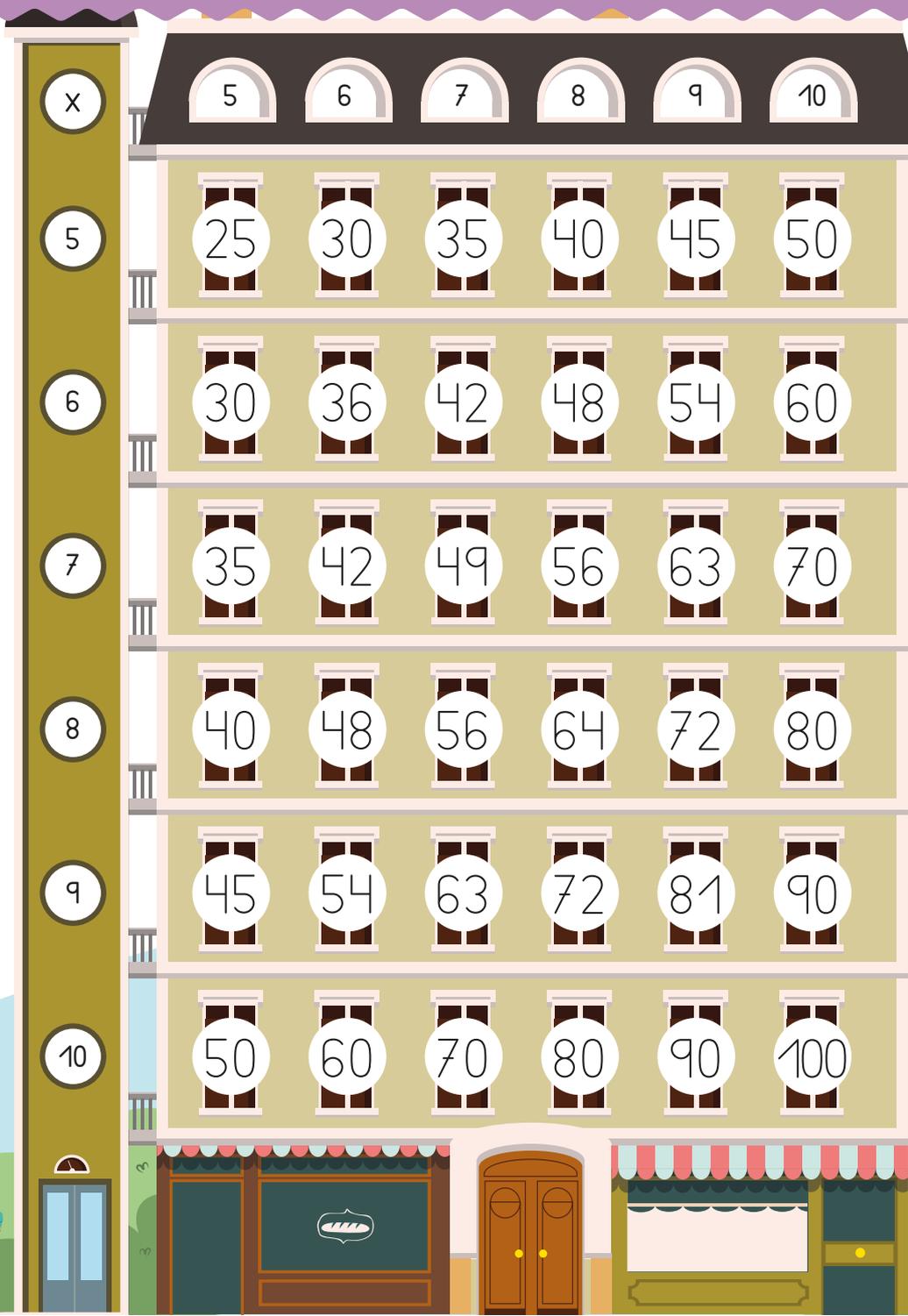
**Jugadores:** dos

### PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos grandes con fichas.
- Los jugadores lanzan un cubo.
- El que saque el número mayor será el primero en jugar.

### CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos.
2. El jugador coloca los cubos en la posición de la columna o de la fila correspondiente a los dos resultados obtenidos. A continuación, realiza el producto de los dos números.
3. El jugador dice la multiplicación en voz alta y comprueba el resultado levantando la ficha. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la vuelve a colocar en su lugar.
4. El jugador con más fichas al finalizar el juego será el ganador.





# Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

