



¡Matemáticas en casa!



Juegos de cubos

Dibuja el área



Jugadores

Dos



Material

- Dos cubos numéricos (0-5)
- Una hoja cuadriculada
- Bolígrafo



Objetivo

Dibujar figuras cuya área sea el producto del resultado de los cubos

Normas

1. Un jugador lanza los dos cubos. Si en alguno sale un cero, vuelve a lanzar.
2. Entre los dos jugadores, calculan el producto de las puntuaciones.
3. Cada jugador dibuja en la hoja cuadriculada una figura cuya área sea igual al resultado de la multiplicación anterior, tomando un cuadrado de la hoja como unidad.
4. El segundo jugador lanza los cubos y repiten la misma dinámica. Deben intentar dibujar figuras distintas en cada jugada.
5. Después de tres lanzamientos de cada jugador, gana el que consiga más figuras distintas.

EMAT

36

U2

Ejemplo:

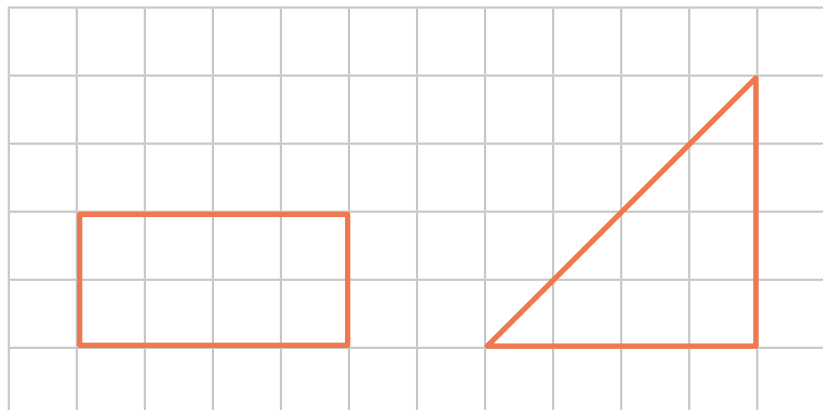
Lanzamiento:



Multiplicación:

$$2 \times 4 = 8$$

Figuras de cada jugador:



No te pases de 100



Jugadores
Dos o más



Material

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



Objetivo
Conseguir 100
(sin pasarse).

Normas

1. Por turnos, los jugadores lanzan dos de los cuatro cubos y suman los números que les han salido.
2. Después, lanzan un tercer cubo y con el número que saquen pueden hacer dos cosas: multiplicarlo por el resultado anterior o sumarlo.
3. Si el jugador decide multiplicar, ya no puede usar el cuarto cubo. Si decide sumar, deberá lanzar el cuarto cubo y multiplicar el número que obtenga por el resultado de la suma de los tres lanzamientos anteriores.
4. Gana el jugador cuya puntuación se acerque más a 100 sin pasarse.

Ejemplo:

Ana

Saca **6** y **3**.

$$6 + 3 = 9$$

Después saca **9** y multiplica

$$9 \times 9 = 81$$

Se planta después de tres lanzamientos.
El total de Ana es de 81.

Javier

Saca **5** y **5**.

$$5 + 5 = 10$$

Después saca **6** y suma

$$10 + 6 = 16$$

Saca otra vez **6** y multiplica

$$16 \times 6 = 96$$

El total de Javier es de 96.
Javier gana la partida.

Hacemos operaciones (multiplicar)



Jugadores
Dos o más



Material
• Un cubo numérico (0-5)

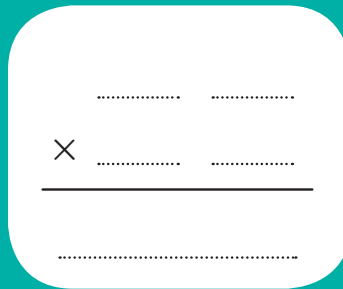


Objetivo
Conseguir el producto mayor.

Normas

1. Uno de los jugadores lanza el cubo numérico tres veces.
2. Cada jugador escribe en los espacios en blanco de su plantilla los números que han salido combinados como quiera. El 0 no puede colocarse en las decenas del multiplicando ni en el multiplicador.

109



3. Cada jugador resuelve su multiplicación. Se intercambian las operaciones para comprobar el resultado del compañero.
4. Gana la partida el jugador con el resultado mayor.

Ejemplo:

Juan lanza los cubos:



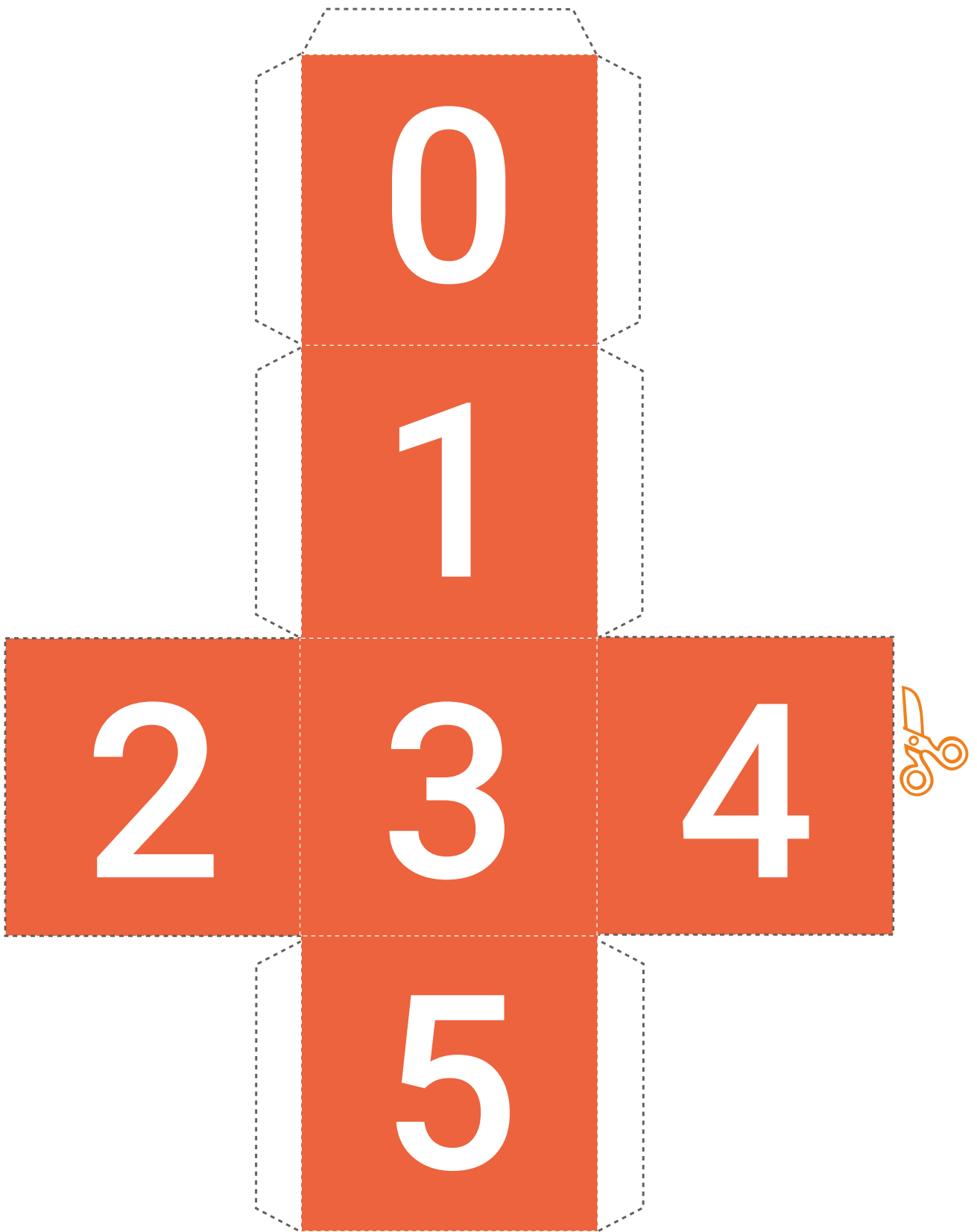
Juan calcula:

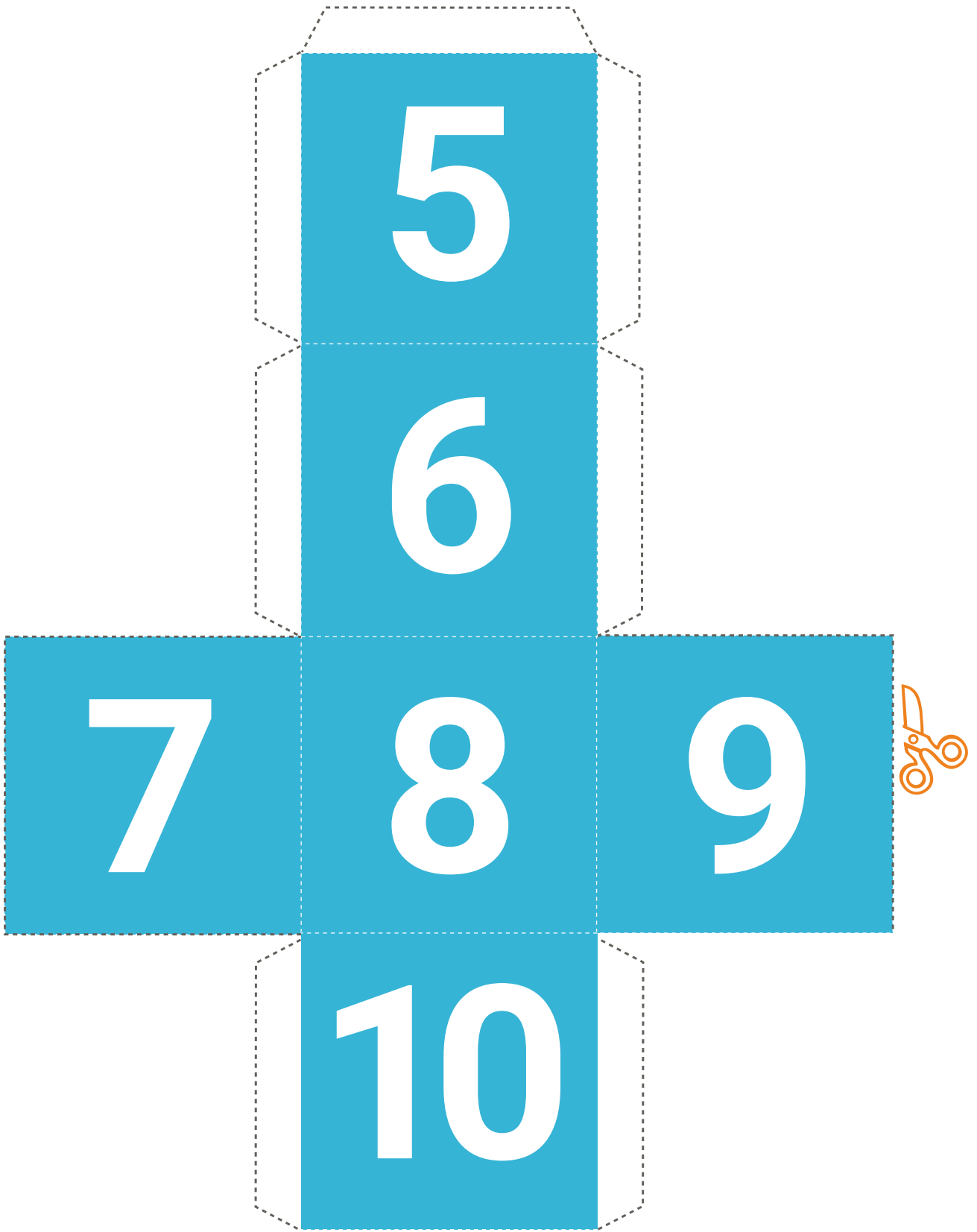
$$\begin{array}{r} 54 \\ \times 2 \\ \hline 108 \end{array}$$

Miriam calcula:

$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 4 \\ \hline 100 \end{array}$$

Juan gana esta partida.







Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

