



¡Matemáticas en casa!



Matijuegos

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Planta 12

3.º PRIMARIA

MATERIAL



Objetivo: ser el primero en terminar la carrera.

Jugadores: dos

PARA EMPEZAR

- Un jugador coloca su peón en la planta 12 y, el otro, en la planta -12.
- Los jugadores lanzan el cubo (0-5). El que saque el número mayor será el primero en jugar.

CÓMO JUGAR

1. El jugador lanza cualquiera de los cubos y suma o resta el número que obtiene a la posición de su peón.
2. El jugador que empieza en la planta 12 tiene que llegar a la -12 y luego regresar a la planta 12.
3. El jugador que empieza en la planta -12 tiene que llegar a la 12 y luego regresar a la planta -12.
4. Es necesario que el jugador obtenga el número exacto para llegar a la planta 12 y a la -12.
5. Si una casilla está ocupada, el jugador no avanza y pierde su turno.
6. Gana la partida el jugador que consiga hacer todo el recorrido primero.



Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

El deshielo

3.º PRIMARIA



CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar los dos cubos y formar fracciones iguales o menores que 1 con los números obtenidos.
2. El jugador puede repartir la fracción que ha formado entre varios icebergs. Por ejemplo, si saca un 4 y un 5, forma $\frac{4}{5}$ y puede cubrir $\frac{1}{5}$ de un iceberg y $\frac{3}{5}$ de otro. Del mismo modo, si saca dos cincos, puede cubrir los $\frac{5}{5}$ de un iceberg con fracciones de $\frac{1}{5}$.
3. Si el jugador saca un 0, pierde el turno; pero si saca dos 0 a la vez, puede volver a lanzar los cubos.
4. Si un jugador cubre más de la mitad de un iceberg, se convierte en propietario de este. Entonces el jugador coloca una ficha en el centro del iceberg y devuelve las fichas a su adversario.
5. Si la mitad del iceberg está cubierto por un jugador y la otra mitad por el otro, ninguno de los dos gana el iceberg.
6. Si el jugador no puede colocar ficha porque todas esas fracciones ya están cubiertas, pierde el turno.
7. El jugador con más icebergs al finalizar el juego gana la partida.

MATERIAL



Objetivo: conseguir el máximo número de icebergs.

Jugadores: dos

PARA EMPEZAR

- Los jugadores lanzan un cubo (0-5). El que saque el número mayor será el primero en jugar y elegirá el color de sus fichas.

POLO
NORTE

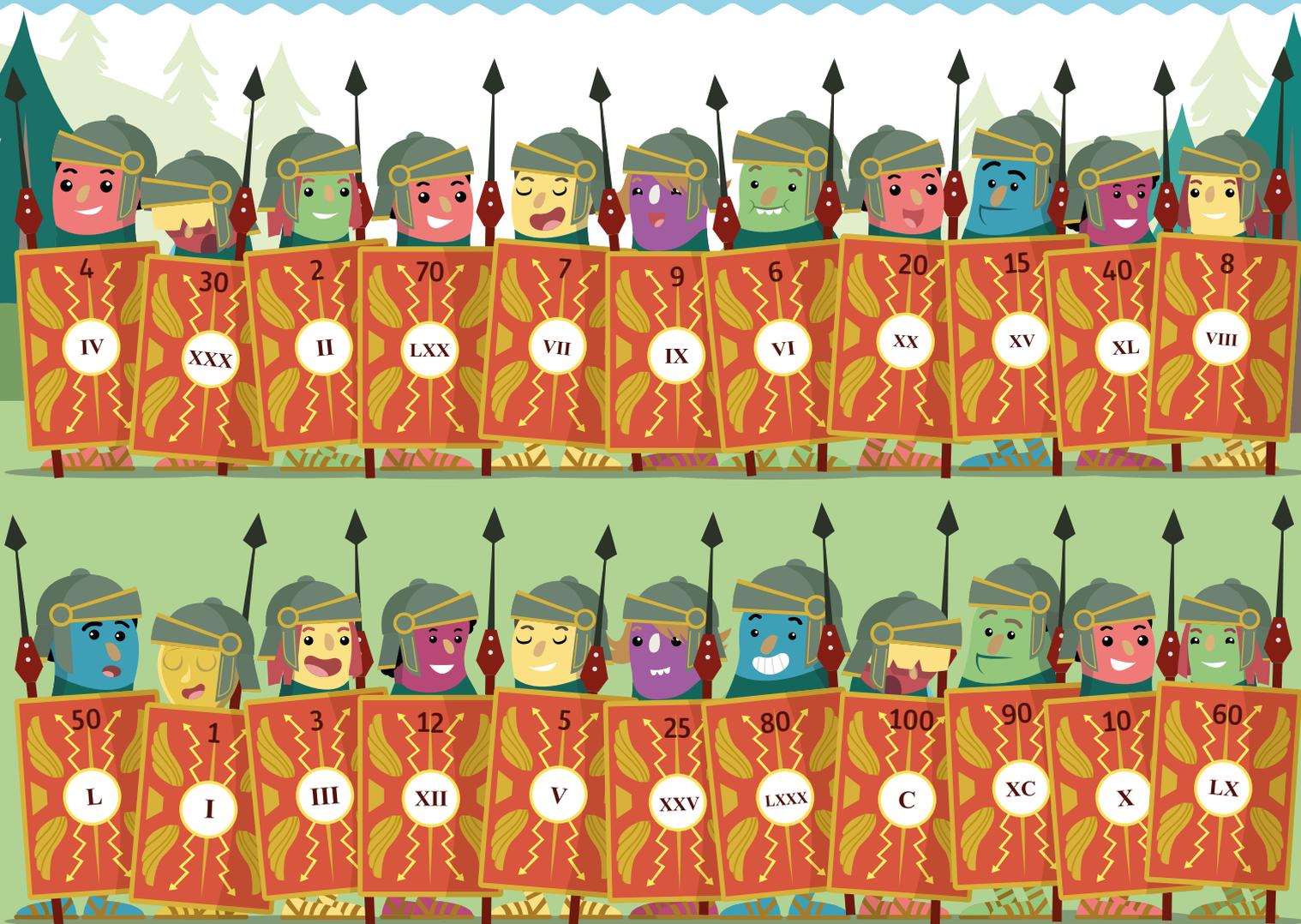
Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

La legión romana

3.º PRIMARIA



MATERIAL



Objetivo: tener el mayor número de fichas al finalizar el juego.

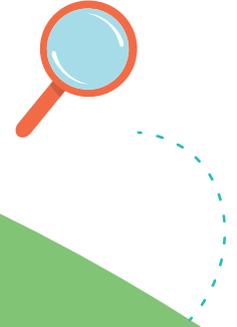
Jugadores: dos

PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos 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 primer jugador lanza los cuatro cubos y forma un número sumando, restando, multiplicando o dividiendo uno, dos, tres o los cuatro números obtenidos.
3. El jugador debe buscar el escudo que tenga ese mismo número. Entonces escribe en un papel su traducción a números romanos.
4. El jugador levanta la ficha para comprobar su resultado. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la vuelve a colocar en su lugar.
5. Si un jugador forma un número que no está en el tablero o del que ya se ha levantado la ficha, pierde su turno.
6. El jugador con más fichas al finalizar el juego será el ganador.



Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

