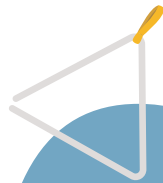




¡Matemáticas en casa!



Juegos de cubos

Fracciones de 60



Jugadores
Dos o más



Material
• Dos cubos numéricos (0-5)



Objetivo
Conseguir 150 puntos o más

Normas

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos y combinan los números obtenidos para formar una fracción menor que 1.
2. Cada jugador calcula la fracción obtenida sobre 60. El resultado será su puntuación. Si en alguno de los cubos sale un 0, la puntuación será 0, pero si salen dos ceros, se lanzan ambos cubos de nuevo.
3. En cada tirada, los jugadores suman la puntuación obtenida a la que ya tenían.
4. Gana el primer jugador que consiga 150 puntos o más.

76

U4

Ejemplo:

	Lorena			Marco		
Lanzamiento	Sale	Calcula	Puntuación	Sale	Calcula	Puntuación
1.º	4 5	$\frac{4}{5}$ de 60	48	1 5	$\frac{1}{5}$ de 60	12
2.º	3 2	$\frac{2}{3}$ de 60	40	4 2	$\frac{2}{4}$ de 60	30
3.º	3 4	$\frac{3}{4}$ de 60	45	3 5	$\frac{3}{5}$ de 60	36
4.º	2 1	$\frac{1}{2}$ de 60	30	3 1	$\frac{1}{3}$ de 60	20
Recuento			163			98

Gana Lorena porque $163 > 98$.

Máximo común divisor



Jugadores

Dos o más



Material

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



Objetivo

Conseguir la máxima puntuación

Normas

1. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos. El primer jugador decide cuántos turnos se harán (generalmente, de 5 a 10).
2. El primer jugador lanza los cuatro cubos y combina los números obtenidos para formar dos números de dos cifras. Si sale un 10, uno de los números puede tener dos cifras y el otro número puede tener tres cifras. Si sale un 10 y un 10, los dos números pueden tener tres cifras o un número puede tener cuatro cifras y el otro número dos cifras.
3. El primer jugador calcula el máximo común divisor (m.c.d.) de sus números.
4. El segundo jugador repite los pasos 2 y 3.
5. En cada turno, el jugador suma el máximo común divisor a su puntuación anterior.
6. Gana el jugador que obtenga la mayor puntuación.

EMAT

84

U4

Ejemplo:

	Lanzamiento	Lanza	Forma	m.c.d.	Puntuación
Héctor	1º	1 5 5 8	51 y 85	17	0 + 17 = 17
	2º	3 4 7 9	34 y 79	1	17 + 1 = 18
	3º	2 4 8 9	42 y 98	14	18 + 14 = 32
Teresa	1º	2 4 7 7	42 y 77	7	0 + 7 = 7
	2º	2 2 5 8	28 y 52	4	7 + 4 = 11
	3º	3 3 5 5	53 y 53	53	11 + 53 = 64

Gana Teresa porque ha obtenido una mayor puntuación ($64 > 32$).

Hasta 1



Jugadores
Dos o más



Material
• Cuatro cubos numéricos (0-5)



Objetivo
Ser el último en conseguir una cantidad menor que 1

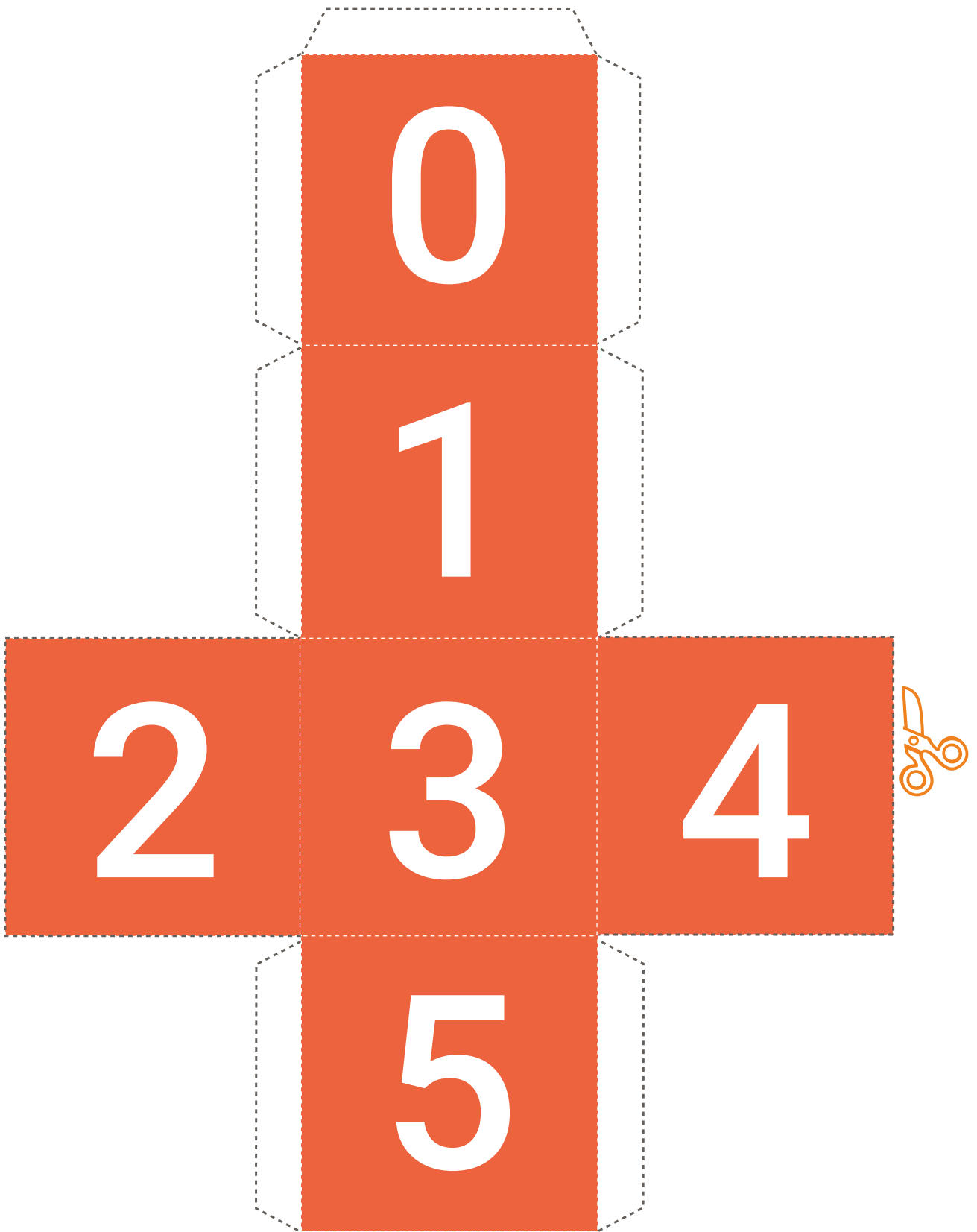
Normas

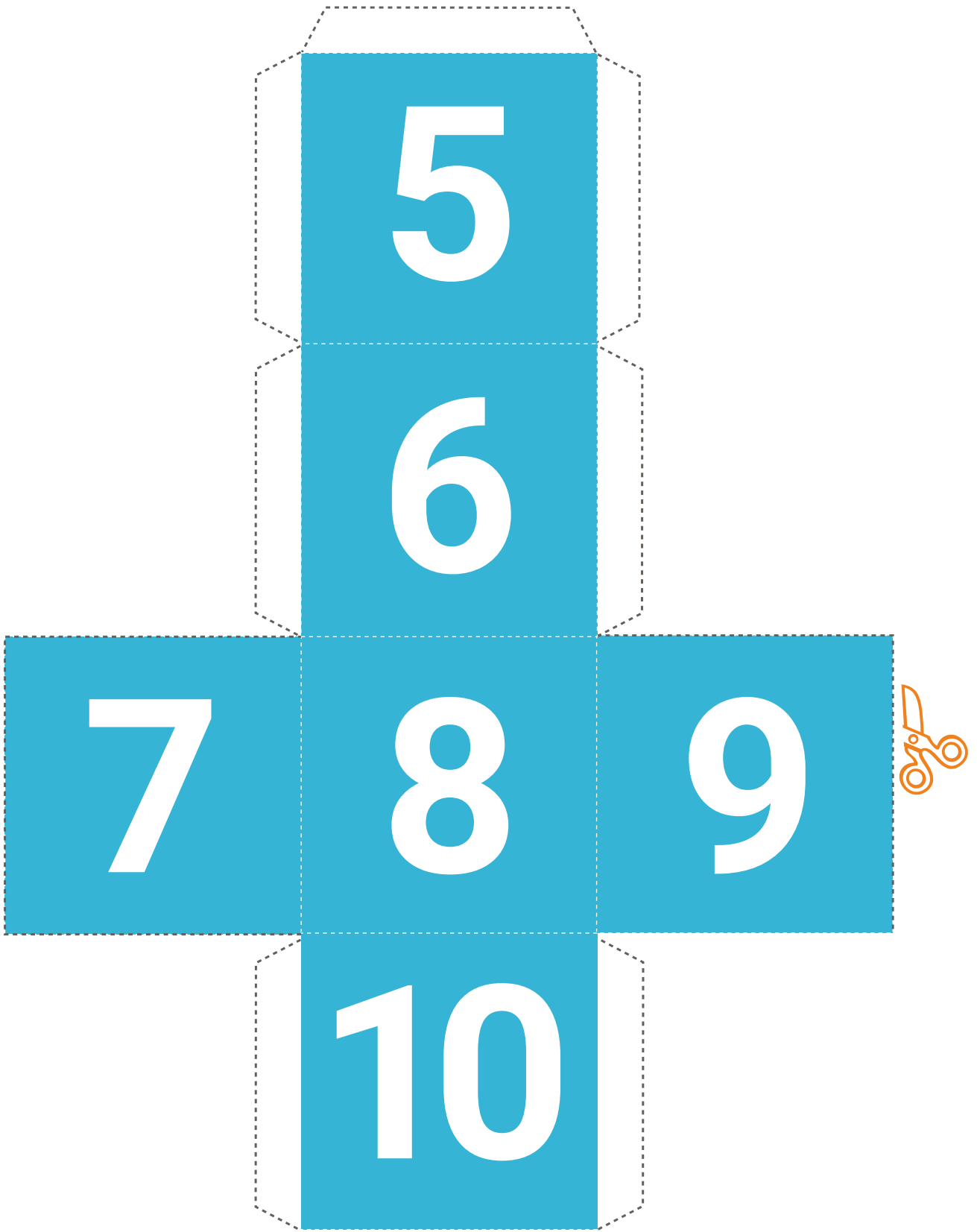
1. Los jugadores se turnan para lanzar los cuatro cubos numéricos (0-5).
2. Cada jugador utiliza dos de los números que ha obtenido para formar una fracción menor que 1 o un número decimal en el que la parte entera sea 0 (de la forma 0,xx).
3. Los jugadores van anotando las cantidades que forman. Si forman una fracción, deben calcular el decimal equivalente exacto o una aproximación a las centésimas.
4. En cada nuevo lanzamiento, los jugadores deben escribir una cantidad mayor que la anterior, pero menor que 1.
5. El jugador que en algún lanzamiento no pueda escribir una cantidad mayor que la anterior, pero menor que 1, pierde y abandona el juego.
6. Cuando quede un solo jugador, este será el ganador.

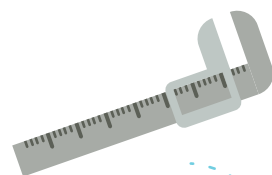
Ejemplo:

	Rosa		Jorge	
Lanzamiento	Obtiene	Ha hecho	Obtiene	Ha hecho
1.º	3 2 0 3	$\frac{0}{2} = 0,00$	3 2 5 2	0,22
2.º	2 3 3 4	0,23	1 1 3 4	$\frac{1}{4} = 0,25$
3.º	1 2 0 5	0,25	2 5 5 0	$\frac{2}{5} = 0,40$
4.º	2 2 0 0	$\frac{2}{2} = 1$	1 0 4 5	0,45

Rosa ha quedado eliminada, por lo que el ganador es Jorge.







Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

