



¡Matemáticas en casa!



# Matijuegos

# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Mixto en raya

6.º PRIMARIA

**MATERIAL**



**Objetivo:** conseguir tres fichas en línea.  
**Número de jugadores:** dos.

**PARA EMPEZAR**

- Los jugadores lanzan el cubo (0-5). El jugador que saque el número más alto empieza y escoge el color de sus fichas.

**CÓMO JUGAR**

- Los jugadores se turnan para lanzar desde los cuatro cubos y utilizan los números que han obtenido para formar una fracción impropia. Por ejemplo, si sale un 3 y un 7, forman  $\frac{7}{3}$ .
- Después de formar la fracción impropia, calculan el número mixto o el número natural equivalente a esa fracción y cubren con una ficha la casilla con ese número.
- Si el número obtenido no está en la tabla, o ya hay otra ficha en él, se pierde el turno.
- Si sale un 0 en alguno de los cubos, se vuelve a lanzar ese cubo.
- Cuando a un jugador ya no le quedan fichas, puede recolocar sus fichas del tablero.
- Gana el primer jugador que logre tener tres fichas en línea (horizontal, vertical o diagonalmente).

$2\frac{1}{3}$	5	1	$1\frac{3}{4}$	$1\frac{1}{7}$
$2\frac{1}{2}$	10	$1\frac{3}{7}$	$1\frac{1}{2}$	3
$1\frac{4}{5}$	6	$1\frac{2}{7}$	4	$2\frac{1}{4}$
2	$1\frac{3}{4}$	7	$4\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{3}$
$1\frac{3}{5}$	$1\frac{1}{4}$	$1\frac{1}{6}$	$1\frac{2}{3}$	9
$1\frac{1}{3}$	$1\frac{1}{2}$	$3\frac{1}{2}$	3	8
$1\frac{1}{4}$	$1\frac{2}{3}$	2	$1\frac{1}{9}$	$1\frac{1}{5}$
$1\frac{1}{8}$	$2\frac{2}{3}$	$1\frac{2}{5}$	$3\frac{1}{3}$	$1\frac{1}{2}$

# Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

## Escalada racional +

6.º PRIMARIA

MATERIAL  0  22 

**Objetivo:** ser el primero en llegar a la CIMA con un mínimo de 5 fichas (si son 4 jugadores), 6 fichas (si son 3 jugadores) o 9 fichas (si son 2 jugadores).

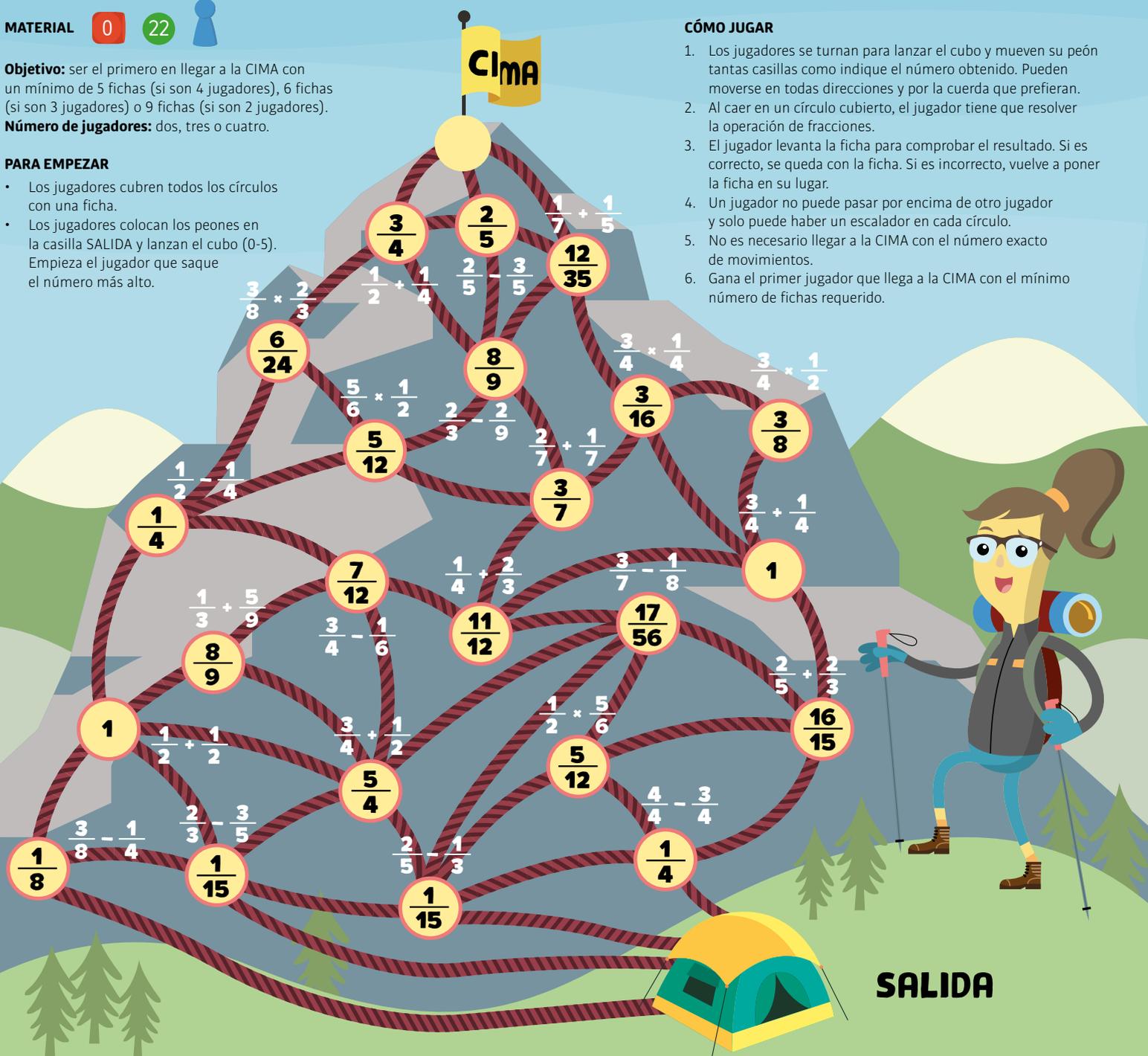
**Número de jugadores:** dos, tres o cuatro.

### PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos con una ficha.
- Los jugadores colocan los peones en la casilla SALIDA y lanzan el cubo (0-5). Empieza el jugador que saque el número más alto.

### CÓMO JUGAR

- Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mueven su peón tantas casillas como indique el número obtenido. Pueden moverse en todas direcciones y por la cuerda que prefieran.
- Al caer en un círculo cubierto, el jugador tiene que resolver la operación de fracciones.
- El jugador levanta la ficha para comprobar el resultado. Si es correcto, se queda con la ficha. Si es incorrecto, vuelve a poner la ficha en su lugar.
- Un jugador no puede pasar por encima de otro jugador y solo puede haber un escalador en cada círculo.
- No es necesario llegar a la CIMA con el número exacto de movimientos.
- Gana el primer jugador que llega a la CIMA con el mínimo número de fichas requerido.



# Matijuegos

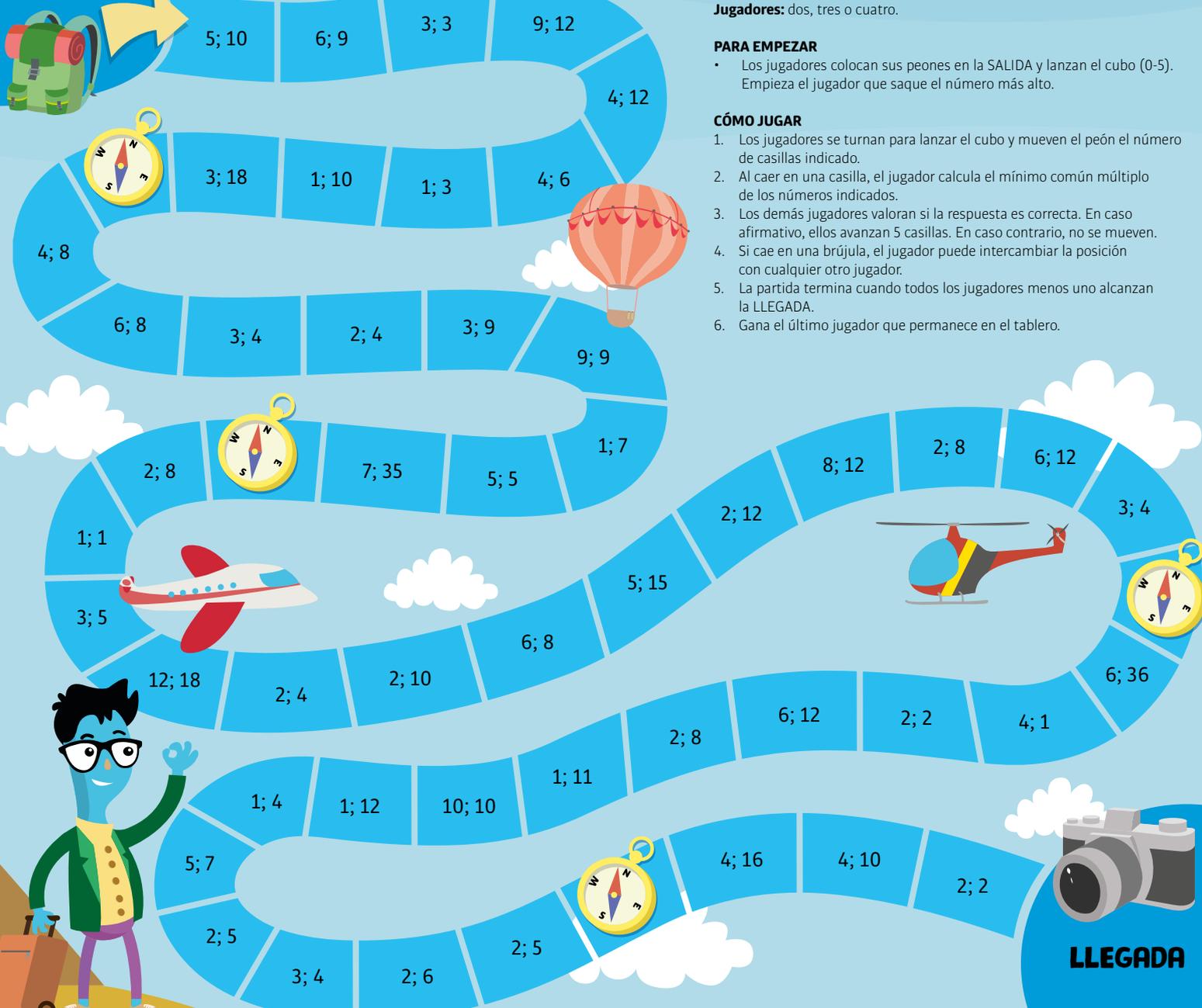
Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

## Buscando el mínimo

6.º PRIMARIA

SALIDA



MATERIAL



Por jugador

**Objetivo:** ser el último en completar la vuelta al mundo.

**Jugadores:** dos, tres o cuatro.

**PARA EMPEZAR**

- Los jugadores colocan sus peones en la SALIDA y lanzan el cubo (0-5). Empieza el jugador que saque el número más alto.

**CÓMO JUGAR**

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mueven el peón el número de casillas indicado.
2. Al caer en una casilla, el jugador calcula el mínimo común múltiplo de los números indicados.
3. Los demás jugadores valoran si la respuesta es correcta. En caso afirmativo, ellos avanzan 5 casillas. En caso contrario, no se mueven.
4. Si cae en una brújula, el jugador puede intercambiar la posición con cualquier otro jugador.
5. La partida termina cuando todos los jugadores menos uno alcanzan la LLEGADA.
6. Gana el último jugador que permanece en el tablero.

LLEGADA



# Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

