



¡Matemáticas en casa!



Juegos de cubos

Hacemos operaciones (decimales)



Jugadores
Dos o más



Material
• Un cubo numérico (0-5)



Objetivo
Conseguir la multiplicación mayor

Normas

1. Cada jugador dibuja una plantilla para resolver su multiplicación.



2. Por turnos, los jugadores lanzan el cubo cuatro veces.
3. Escriben el número que obtienen en cada lanzamiento en uno de los espacios en blanco de su plantilla.
4. Una vez completados todos los espacios en blanco, calculan la multiplicación.
5. El jugador que obtenga el mayor resultado será el ganador.



Funciones



Jugadores
Dos o más



Material

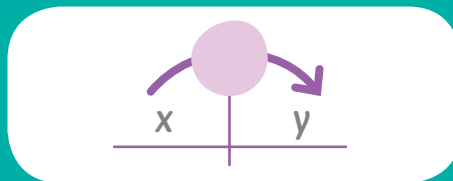
- Dos cubos numéricos (0-5)
- Dos cubos numéricos (5-10)



Objetivo
Conseguir 100 puntos como máximo

Normas

1. Cada jugador dibuja una tabla en blanco para construir un robot de funciones.



2. El primer jugador lanza los cuatro cubos para obtener tres valores de x y un valor de y ; es decir, un par ordenado y dos valores de x . Si se repite algún valor, vuelve a lanzar el cubo.

3. Cada jugador decide qué dos cubos forman su par ordenado e inventa una norma (+, -, \times , \div). Las normas de sumar y restar valen 1 punto, las de multiplicar y dividir, 2 puntos.

4. Los jugadores escriben la norma en sus robots y el resto de los valores de y en sus tablas.

5. Gana el jugador que consigue más puntos después de tres rondas.

Ejemplo:

Ana lanza los cubos: **1**, **3**, **6**, **8**

Tabla de Ana

$\times 2$	
x	y
1	2
3	6
8	16

Tabla de Miguel

$+7$	
x	y
1	8
3	10
6	13

Ana gana 2 puntos y Miguel gana 1 punto.

Aproxima... o no



Jugadores

Dos



Materiales

- Un cubo numérico (0-5)



Objetivo

Ser el primero en lograr 20 000 puntos.

Normas

1. Un jugador lanza el cubo hasta un total de cuatro lanzamientos.
2. Después de cada lanzamiento cada jugador escribe el número en su plantilla para formar un número de cuatro cifras.
3. Una vez creado, cada jugador decide si aproxima o no al número redondo más próximo.
4. Repiten la dinámica y suman el resultado obtenido al resultado de la jugada anterior.
5. Gana el primer jugador que acumule 20 000 puntos o más.

Ejemplo:

1.ª jugada

1.ª tirada	3
2.ª tirada	2
3.ª tirada	5
4.ª tirada	0

Pablo

3			
3	2		
5	3	2	
5	3	2	0

Claudia

3			
3		2	
3	5		2
3	5	0	2

¿Aproxima?

No (5320)

Sí (4000)

2.ª jugada

1.ª tirada	4
2.ª tirada	1
3.ª tirada	1
4.ª tirada	5

Pablo

4			
4		1	
4		1	1
4	5	1	1

Claudia

4			
4		1	
4	1	1	
5	4	1	1

¿Aproxima?

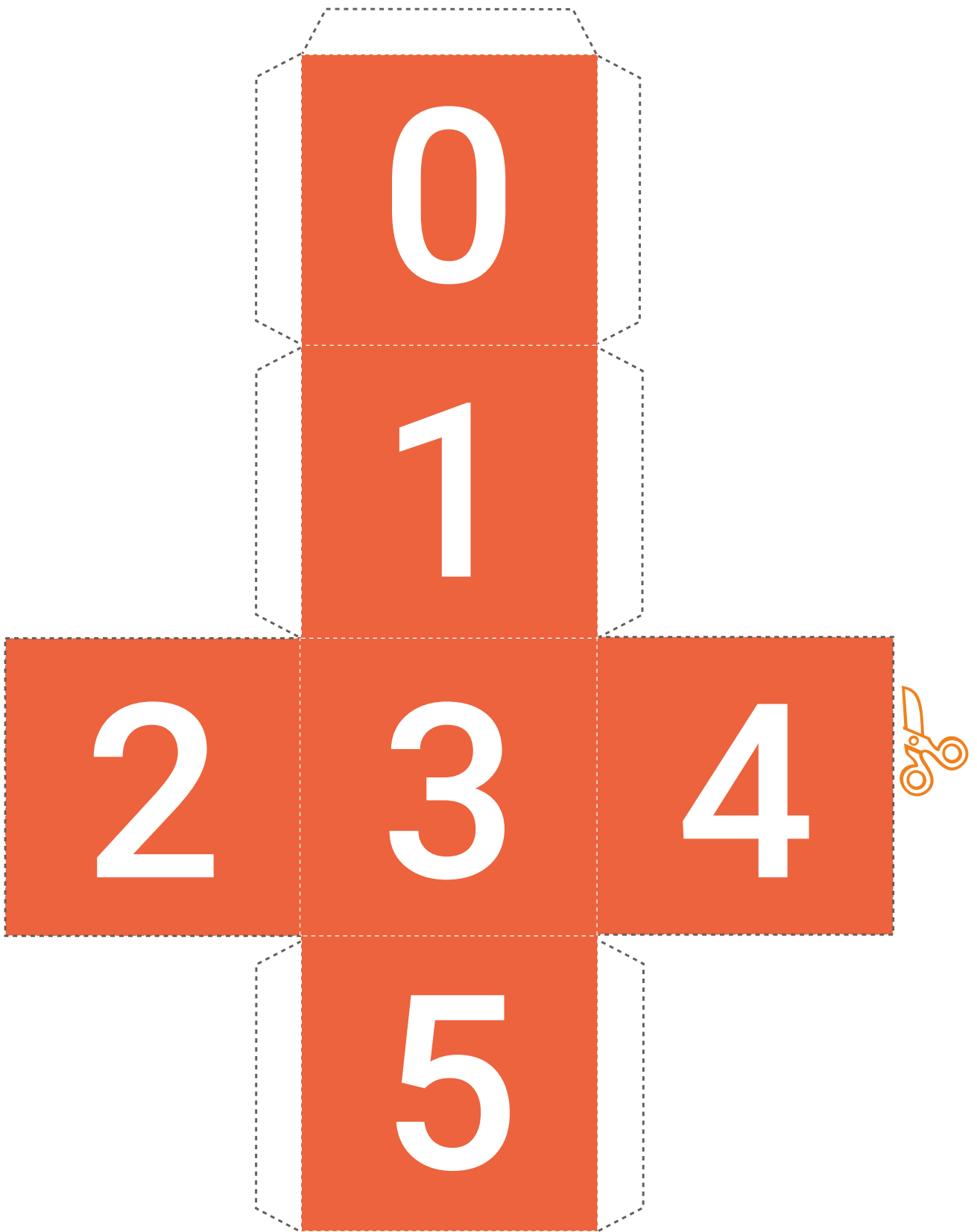
Sí (5000)

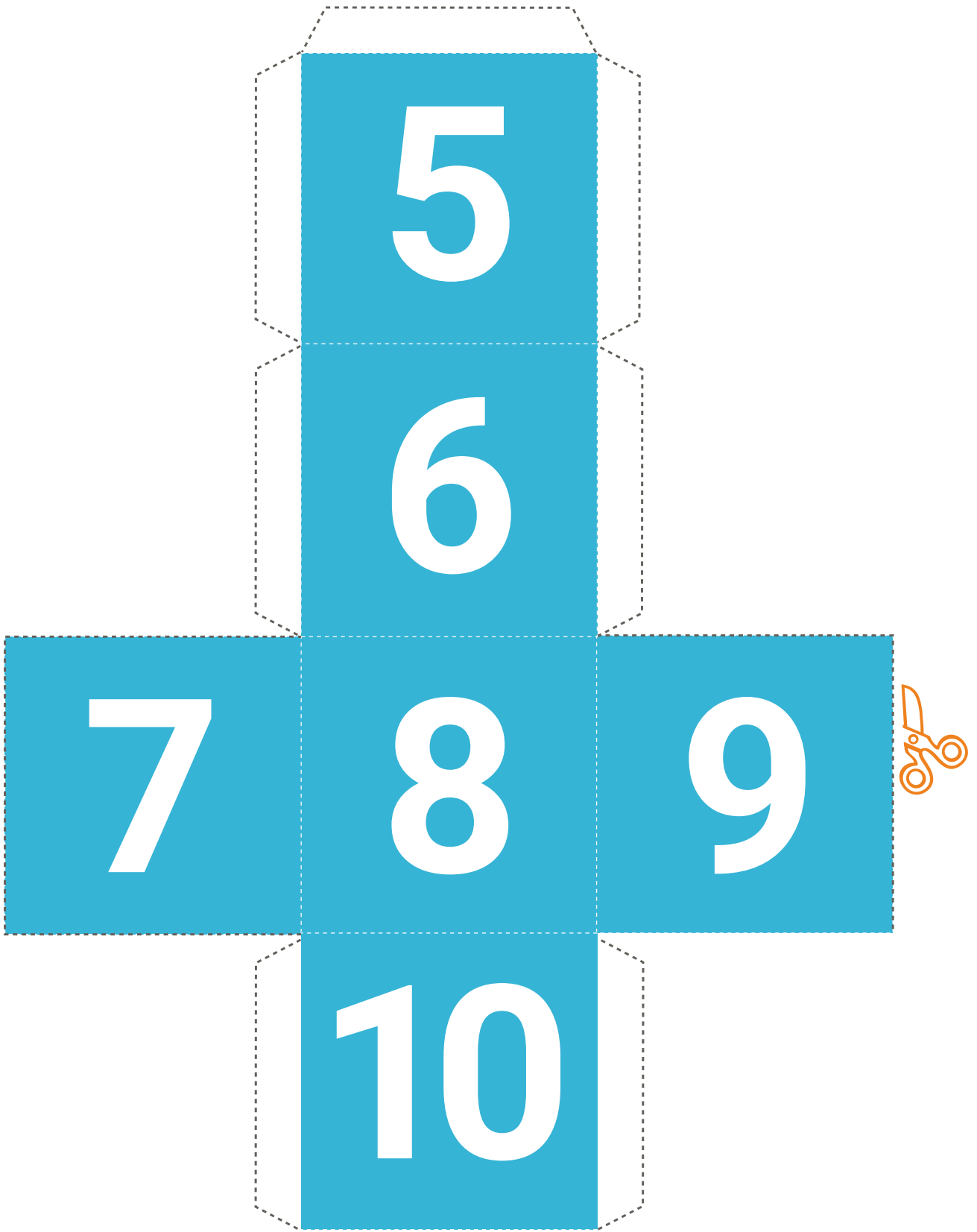
No (5411)

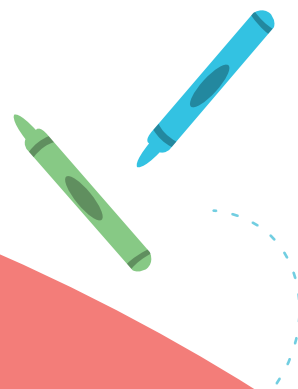
Acumulado

$5320 + 5000 = 10\ 320$

$4000 + 5411 = 9411$







Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

