



¡Matemáticas en casa!



Matijuegos


Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Caracol exprés

4.º PRIMARIA



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

MATERIAL  (Por jugador)

Objetivo: ser el primero en completar un camino continuo en el tablero.

Jugadores: dos

PARA EMPEZAR

- Los jugadores lanzan un cubo (0-5). El que saque el número mayor será el primero en jugar.

CÓMO JUGAR

1. El jugador lanza dos de los cuatro cubos, los que quiera. Si sale un 0, pierde su turno.
2. Coloca una ficha en cualquier casilla amarilla que tenga el resultado del producto de los números obtenidos.
3. Los jugadores, por turnos, tiran y colocan sus fichas, eligiendo las casillas más apropiadas para construir su camino. Este no ha de ser necesariamente en línea recta (puede ir en cualquier dirección siempre y cuando haya continuidad).
4. Si la casilla donde el jugador debe poner la ficha está ocupada, pierde su turno.
5. Gana el primer jugador en hacer un camino continuo de un lado hasta el lado opuesto del tablero.

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

V $40 - 3 < 34 + 8$

F $13 + 7 = 4 + 15$

F $22 + 9 < 30 - 3$

F $43 + 4 = 23 \times 2$

F $70 \div 2 < 25 \times 4$

V $72 \div 2 = 38 \times 2$

F $11 \times 7 > 12 \times 6$

F $33 + 2 < 31 - 1$

F $3 \times 8 > 12 + 12$

F $7 + 1 > 4 + 2$

V $3 \times 2 < 12 \div 1$

F $4 \times 5 = 50 \div 2$

V $37 - 5 < 43 + 8$

F $15 \div 3 = 8 \times 2$

F $4 \times 10 > 3 \times 11$

V $45 \times 2 = 180 \div 2$

F $2 \times 6 < 9 \times 4$

V $22 \times 3 > 4 \times 30$

F $41 - 5 < 37 + 4$

V $35 + 3 > 21 + 17$

F $32 \div 2 < 42 \div 2$

V $71 \times 3 < 14 \times 8$

F SALIDA

MATERIAL 0 10 22

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

Jugadores: dos, tres o cuatro

PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren todos los círculos con fichas y colocan los peones en la SALIDA.
- Los jugadores lanzan el cubo (0-5). El que saque el número mayor será el primero en jugar.

CÓMO JUGAR

- Los jugadores se turnan para lanzar el cubo que quieran y mover su peón tantas casillas como indica el número obtenido.
- Al caer en una casilla, el jugador debe decir si la igualdad o desigualdad es verdadera o falsa.
- El jugador comprueba el resultado levantando la ficha. Si es correcto, se queda con la ficha; si es incorrecto, la deja en su lugar.
- Si cae en una casilla sin ficha, permanece en ese lugar hasta el siguiente turno.
- Las flechas azules son atajos para avanzar por la pista que el jugador decide si toma o no al contar con la ficha. Si en una tirada cae justo en la casilla de la flecha, resuelve la desigualdad y, en el siguiente lanzamiento, decide si toma o no el atajo.
- Al caer sobre un CASCO, el jugador tiene que colocar una de sus fichas en un círculo vacío.
- Al caer sobre la SALIDA, el jugador puede moverse a cualquier casilla del tablero para intentar ganar una ficha.
- El juego acaba cuando no quedan fichas sobre la pista. Gana el jugador que tiene más fichas.

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase



200 g
8 cm



3 kg
50 cm



100 kg
2 m



18 kg
50 cm

25 g 4 cm



1 kg 33 cm



120 g 12 cm



2 kg
40 cm



2 kg 35 cm



90 kg 90 cm



700 g
24 cm



8 kg
1 m



MATERIAL 0 12 12 

Objetivo: tener la mayor cantidad de fichas al finalizar el juego.
Jugadores: dos, tres o cuatro

PARA EMPEZAR

- Los jugadores cubren los círculos azules, (medidas de peso) con fichas de un color y los círculos marrones (medidas de longitud) con fichas de otro color. Después, colocan los peones en la SALIDA.
- Los jugadores lanzan el cubo (0-5). El que saque el número mayor será el primero en jugar.

CÓMO JUGAR

- Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mover su peón tantas casillas como indique el número obtenido.
- En cada casilla, el jugador debe indicar la unidad métrica de longitud o de peso aproximado del objeto.
- 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.
- El jugador que caiga en el STOP debe colocar una de sus fichas en cualquier círculo vacío del tablero.
- El jugador que caiga en la SALIDA recibe una ficha de cada uno de los otros jugadores.
- El juego acaba cuando no queda ninguna ficha en las casillas.



120 g 12 cm



2 kg
40 cm



2 kg 35 cm

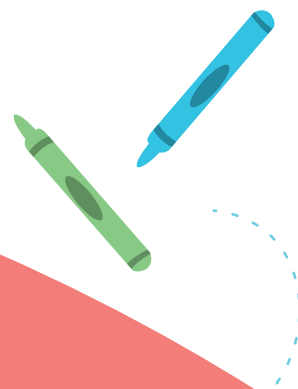


90 kg 90 cm



SALIDA





Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

