



¡Matemáticas en casa!



Juegos de cubos

Más de 2



Jugadores

Dos o más



Material

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



Objetivo

Ser el último jugador en sobrepasar el 2

Normas

1. Los jugadores se turnan para lanzar todos los cubos a la vez.
2. Los jugadores usan dos de los números obtenidos para formar una fracción menor que 2 y anotan el número en forma decimal redondeando a las milésimas.
3. En cada nuevo turno los jugadores deben escribir un número mayor que el anterior. Si no pueden escribir un número mayor que el anterior pero menor que 2, quedan eliminados.
4. Gana el jugador que no es eliminado.

Ejemplo:

	Mario			María		
Lanzamiento	Lanza	Anota	Lanza	Anota		
1.º	4 5 7 7	$\frac{4}{7} = 0,571$	4 5 5 9	$\frac{4}{9} = 0,444$		
2.º	2 2 6 10	$\frac{6}{10} = 0,6$	2 2 9 10	$\frac{9}{10} = 0,9$		
3.º	5 5 7 9	$\frac{5}{7} = 0,714$	0 5 5 7	$\frac{5}{5} = 1$		
4.º	3 5 5 5	$\frac{5}{5} = 1$	0 2 8 8	$\frac{8}{2} = 4$		

Gana Mario porque María ha sido eliminada en el cuarto lanzamiento.

Seleccióna cocientes



Jugadores

Dos



Material

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



Objetivo

Acercarse al cociente seleccionado sin pasarse

Normas

1. Los jugadores escogen un número natural entre el 1 y el 10. Ese número será el cociente. Luego escogen un número natural entre el 250 y el 750. Ese número será el dividendo.
2. Los jugadores se turnan para lanzar los cuatro cubos y escogen uno, dos o tres números de los cuatro obtenidos para formar un divisor. Si sale un 10, lanzan ese cubo otra vez. La división debe dar un resultado lo más próximo posible al cociente seleccionado, sin pasarse.
3. Ambos jugadores resuelven la división por aproximación a las décimas. Para comprobar los cocientes utilizan lápiz y papel o una calculadora.
4. Gana el jugador con el cociente mayor que no supere el cociente seleccionado.

Ejemplo:

Cristina y Mario escogen como cociente el 5 y como dividendo el 325.

Cristina lanza



... forma el divisor



... y divide.

$$\begin{array}{r} 325 \overline{) 65} \\ \underline{5} \\ 15 \\ \underline{15} \\ 0 \end{array}$$

Mario lanza



... forma el divisor



... y divide.

$$\begin{array}{r} 325 \overline{) 90} \\ \underline{3} \\ 60 \\ \underline{60} \\ 0 \end{array}$$

Gana Cristina porque consigue el cociente exacto.

Lanza y forma 15



Jugadores
Dos



Material

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



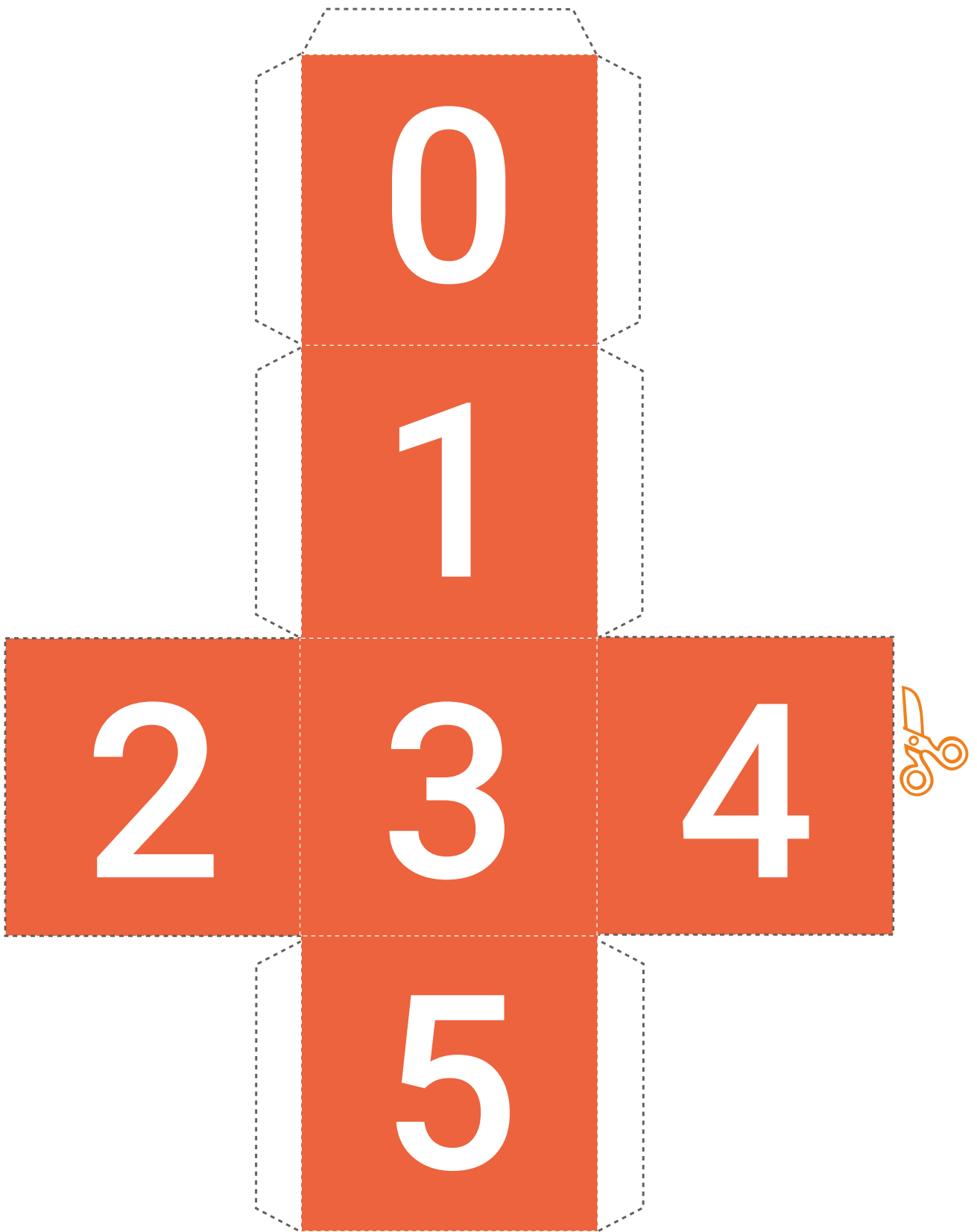
Objetivo
Conseguir la suma más cercana a 15

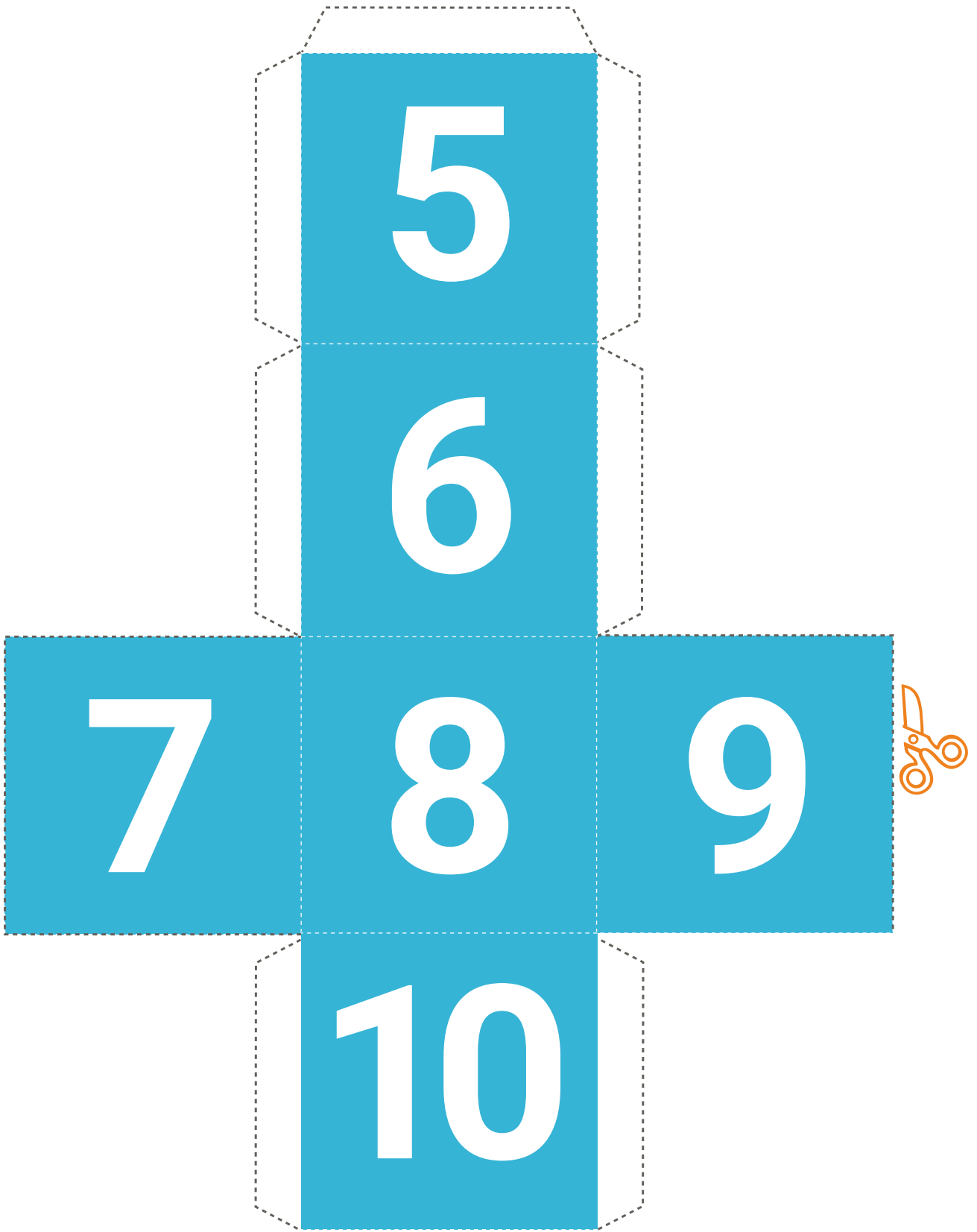
Normas

1. El primer jugador lanza los cubos de uno en uno.
2. El jugador suma el valor del cubo en cada lanzamiento. La suma total debe acercarse lo máximo posible a 15.
3. El jugador puede plantarse después del segundo, tercer o cuarto lanzamiento.
4. El segundo jugador lanza los cubos y suma.
5. Gana el jugador cuya suma se acerque más a 15. (La mejor puntuación es 15; la segunda mejor puntuación es 14 y 16; etc.).

Ejemplo:

	Álvaro	Raquel
Lanzamiento	Lanza... ... y suma	Lanza... ... y suma
1r	7	5
2n	1 $7 + 1 = 8$	10 $5 + 10 = 15$
3r	4 $8 + 4 = 12$	
4t	7 $12 + 7 = 19$	
	Álvaro hace cuatro lanzamientos.	Raquel se planta en el segundo.
	Gana Raquel porque ha conseguido 15.	







Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

