



¡Matemáticas en casa!



Matijuegos

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

SALIDA



1 Paga ___ €	2 Paga ___ €	3 Paga ___ €	4 Gana ___ €	5 Paga ___ €
6 Gratis	7 Paga ___ €	8 Gana ___ €	9 Paga ___ €	10 Paga ___ €
11 RETROCEDE 7 ESPACIOS	12 Paga ___ €	13 Paga ___ €	14 Paga ___ €	15 Gana ___ €
16 Paga ___ €	17 Gratis	18 Paga ___ €	19 Paga ___ €	20 Gratis
21 Paga ___ €	22 RETROCEDE 7 ESPACIOS	23 Paga ___ €	24 Paga ___ €	25 AVANZA 2 ESPACIOS
26 Paga ___ €	27 Gratis	28 Paga ___ €	29 Paga ___ €	30 RETROCEDE 7 ESPACIOS
				 LLEGADA

MATERIAL
(Por jugador)

Objetivo: tener el mayor saldo a final de mes.
Jugadores: dos, tres o cuatro

PARA EMPEZAR

- Los jugadores preparan una plantilla en la que anotar sus ganancias y sus pérdidas con un saldo inicial de 1000 € 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 (0-5) y mover su peón tantas casillas como indique el número obtenido.
- Al caer en una casilla en la que ponga GANA o PAGA, el jugador lanza cualquiera de los cubos (una vez por cada espacio vacío) para formar un número de una, dos o tres cifras. Si sale un 10, vuelve a lanzar el cubo.
- El jugador anota el número en su plantilla y realiza los cálculos. Debe ordenarlos teniendo en cuenta que le interesa ganar mucho y pagar poco. No puede colocar un 0 en el primer espacio. Por ejemplo, si saca 7, 0 y 2 y tiene que pagar, formará 207 €; si tiene que ganar, formará 720 €.
- El juego acaba cuando un jugador no tiene suficiente dinero para pagar o cae en la casilla de LLEGADA.
- Gana la partida el jugador que tiene un saldo mayor.

GANO	PAGO	SALDO
		1000 €
	24 €	976 €
172 €	-	1148 €
		TOTAL:

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

De rebajas

5.º PRIMARIA

SALIDA

1500 € 20%

700 € 20%

250 € 10%

500 € 5%

1500 € 10%

1000 € 15%

400 € 25%

240 € 20%

180 € 5%

260 € 30%

3800 € 10%

900 € 20%

320 € 30%

350 € 10%

600 € 25%

PARKING

MATERIAL

0 31

Objetivo: conseguir el mayor número de fichas antes del cierre del centro comercial.

Número de jugadores: dos, tres o cuatro.

PARA EMPEZAR

- Los jugadores colocan los peones en la casilla SALIDA, una ficha en las 10 h del HORARIO COMERCIAL y 30 fichas en la BANCA.
- Los jugadores 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. Si sacan un 0, vuelven a tirar.
- Al caer en una casilla, el jugador debe calcular mentalmente el precio final después de aplicar el tanto por ciento de rebaja. Cuando el jugador ha calculado mentalmente el precio final, lo dice en voz alta.
- Los demás jugadores comprueban el resultado con la calculadora. Si el resultado es correcto, el jugador gana una ficha de la BANCA y pasa el turno al jugador siguiente.
- Cuando un jugador cae en la casilla PARKING, deposita una de sus fichas en la BANCA.
- Después de cada ronda, la ficha del HORARIO COMERCIAL avanza una hora. El juego termina cuando llega la hora de cierre o se agotan todas las fichas de la BANCA.
- Gana el jugador que tiene más fichas al acabar el juego.

HORARIO COMERCIAL

BANCA

Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

SALIDA

Coge una ficha verde de la BANCA

MATERIAL

0 16 11 1 1

Objetivo: conseguir el máximo número de puntos al finalizar el juego.

Número de jugadores: dos, tres o cuatro.

PARA EMPEZAR

- Se cubre un número de cada casilla utilizando 11 fichas rojas, 6 fichas verdes y 1 ficha amarilla.
- Se colocan 5 fichas rojas y 5 fichas verdes en la BANCA.
- Los jugadores colocan sus peones en la SALIDA.
- Los jugadores lanzan el cubo (0-5). Empieza el jugador que saque el número más alto.

CÓMO JUGAR

- Los jugadores se turnan, siguiendo el sentido horario, para lanzar el cubo y mover el peón el número de casillas indicado.
- Los jugadores deben decir en voz alta el número que falta para que las fracciones sean equivalentes (si no hay ninguna ficha, acaba el turno).
- Los jugadores comprueban la respuesta levantando la ficha y pasan el turno. Si es correcta, el jugador se queda con la ficha; si es incorrecta, la devuelve.
- Los jugadores pueden robar la ficha que deseen a otro jugador si caen en la casilla de SALIDA.
- El juego termina cuando algún jugador ha dado dos vueltas completas al tablero.
- Cada jugador calcula su puntuación teniendo en cuenta el valor de las fichas: roja = 1 punto; verde = 2 puntos; amarilla = 3 puntos.
- Gana el jugador que ha obtenido más puntos.

Coge una ficha roja de la BANCA

Devuelve una de tus fichas a la BANCA



Revoluciona la educación, multiplica el aprendizaje

¡Únete a la comunidad tekman!

