

CUADERNO DE JUEGOS



Nombre

ÍNDICE

1. Juegos y más juegos.....	pág. 4
1.1. El parchís.....	pág. 4
1.2. La conquista del territorio.....	pág. 4
1.3. Las damas.....	pág. 5
1.4. Las ruletas.....	pág. 6
1.5. Baraja de cartas.....	pág. 6
2. Explicamos al equipo.....	pág. 8
2.1. El equipo de trabajo.....	pág. 8
2.2. Anotando conclusiones.....	pág. 8
3. ¿Juegos de mesa o videojuegos?.....	pág. 9
4. Montemos una pizzería.....	pág. 11
4.1. Equipo de pizzeros.....	pág. 11
4.2. La pizzería.....	pág. 11
5. Una receta exclusiva.....	pág. 13
6. ¡Nuestra pizza es la mejor!.....	pág. 14
7. Equipos de dados.....	pág. 15
7.1. Formamos el equipo de dados.....	pág. 15
7.2. Instrucciones del juego.....	pág. 15
7.3. Ficha de registro.....	pág. 16
8. El juego matemático de Rétor.....	pág. 17
9. El cartón de juego.....	pág. 18
9.1. Cartón de muestra.....	pág. 18
9.2. El cartón.....	pág. 19

10.Las tarjetas.....	pág. 20
10.1. Tarjetas de suma.....	pág. 20
10.2. Tarjetas de resta.....	pág. 21
10.3. Tarjetas para comparar.....	pág. 21
10.4. Tarjetas para ordenar.....	pág. 22
10.5. Tarjetas de situaciones aleatorias.....	pág. 23
11.Juegos compartidos.....	pág. 24

1 Juegos y más juegos.



Contesta solo las preguntas del juego que te ha tocado.

1.1 El parchís.



Analiza el juego del parchís desde un punto de vista matemático.



Contesta a las siguientes preguntas.

- ¿Cuántas fichas hay en total en el parchís? _____
- ¿Cada jugador tiene el mismo número de fichas desde el inicio de la partida? _____
- ¿Cómo se reparten las fichas? _____

- Fíjate en el tablero ¿Cuántas casillas hay? _____
- ¿Tienen que pasar todas las ficha por todas las casillas? _____
- ¿Cuántas partes hay en el tablero? _____
- Ya sabes que tienes 4 fichas, imagina que tienes 1 ficha en las casillas de juego y 3 todavía en casa, ¿sabrías representar el número de fichas que tienes en la partida con una fracción?



1.2 La conquista del territorio.



Analiza el juego del parchís desde un punto de vista matemático.



Contesta a las siguientes preguntas.

- ¿Es seguro que cada jugador tire el mismo número de veces el dado? _____

→ ¿Es posible que un jugador pueda colorear más de 36 casillas en un mismo turno?

→ ¿Es seguro que haya un ganador? _____

→ ¿Es posible que un jugador, en todas sus tiradas saque un 6 en ambos dados?

→ ¿Es posible que un jugador, en su turno, pinte menos de dos cuadrados? _____

1.3 Las damas.



Analiza el juego del parchís desde un punto de vista matemático.



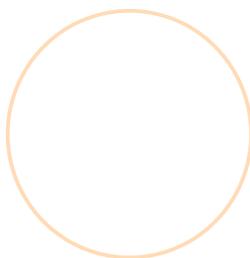
Contesta a las siguientes preguntas.

→ Fíjate en las fichas, ¿cuántos colores diferentes de fichas hay? _____

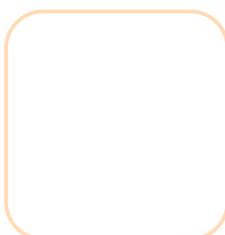
→ ¿Cuántas fichas tiene cada jugador? _____

→ ¿Cuántas fichas hay en total? _____

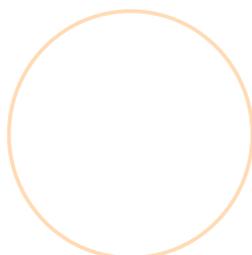
→ La mitad de las fichas son blancas y la otra mitad son negras, ¿sabías representar esta proporción en el siguiente círculo?



→ ¿Sabrías expresar esta proporción en forma de fracción?



- Ahora fíjate en el tablero, ¿cuántos colores hay en el tablero? _____
- ¿Cuántas casillas hay de cada color? _____
- ¿Hay el mismo número de casillas blancas que negras? _____
- ¿Sabrías expresar esa proporción en un círculo como hiciste anteriormente?



- ¿Sabrías expresar esa proporción en forma de fracción?



- ¿Es posible que la partida termine en empate? _____

1.4 Las ruletas.



Analiza el juego del parchís desde un punto de vista matemático.



Contesta a las siguientes preguntas.

- Fíjate en la ruleta 1 de las partes del cuerpo, ¿cuántas partes hay en la ruleta?

- Sí al girar la flecha caes en una casilla de la ruleta, ¿sabrías expresarlo en forma de fracción?



→ ¿Es posible que al girar la flecha de la ruleta 1 caiga en la casilla “pie”?

→ Fíjate en la ruleta 2 de izquierda derecha, ¿cuántas partes hay en la ruleta?

→ Sí al girar la flecha caes en una casilla de la ruleta, ¿sabrías expresarlo en forma de fracción?



1.5 Baraja de cartas.



Analiza el juego del parchís desde un punto de vista matemático.



Contesta a las siguientes preguntas.

→ ¿Cuántas cartas hay en total en el juego? _____

→ ¿Cuántas cartas tiene cada jugador? _____

→ Al comenzar la partida, ¿todos los jugadores tienen el mismo número de cartas?

→ Cuando lanzan una carta, ¿todos los jugadores tiran el mismo número de cartas?

→ Cuando un jugador coge el montón del centro de la mesa, ¿tienen todos los jugadores el mismo número de cartas a partir de ese momento? _____

→ ¿Es posible que la partida termine en empate? _____

2 Explicamos al equipo.

2.1 El equipo de trabajo.

	NOMBRE DEL EQUIPO DE TRABAJO
NOMBRE DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO	

2.2 Anotando conclusiones.



Completa la siguiente tabla con las conclusiones a las que habéis llegado en el equipo.



Pon una "X" donde corresponda.



Escribe una respuesta si es necesario.

JUEGO	NÚMEROS NATURALES	REPARTO DE CARTAS O FICHAS	FRACCIONES	OTROS ASPECTOS MATEMÁTICOS
El parchís				
La conquista del territorio				
Las damas				
Las ruletas				
Baraja de cartas				

3 ¿Juegos de mesa o videojuegos?



Prepara el debate y anota tus argumentos a favor y en contra.

Argumentos a favor



ARGUMENTO 1

Evidencia:

Fuente:

ARGUMENTO 2

Evidencia:

Fuente:

Argumentos en contra



ARGUMENTO 1

Evidencia:

Fuente:

ARGUMENTO 2

Evidencia:

Fuente:

ARGUMENTO 3

Evidencia:

Fuente:

ARGUMENTO 3

Evidencia:

Fuente:

ARGUMENTO 4

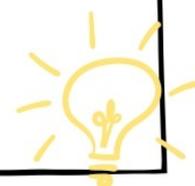
Evidencia:

Fuente:

ARGUMENTO 4

Evidencia:

Fuente:



4 Montemos una pizzería.

4.1 Equipo de pizzeros.

	NOMBRE DEL EQUIPO DE PIZZEROS.
NOMBRE DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO	

4.2 La pizzería.



Buscad un nombre para vuestra pizzería.



Cread un logotipo para la pizzería.



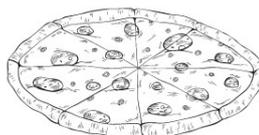
Poner precio a vuestras pizzas.



Anotad toda la información en la siguiente página.

PIZZERIA

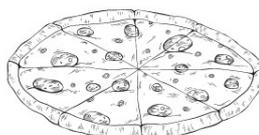
PIZZAS



Nombre:

Precio 1/2:

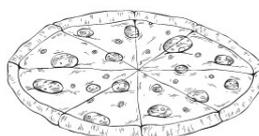
Precio 1/4:



Nombre:

Precio 1/2:

Precio 1/4:



Nombre:

Precio 1/2:

Precio 1/4:

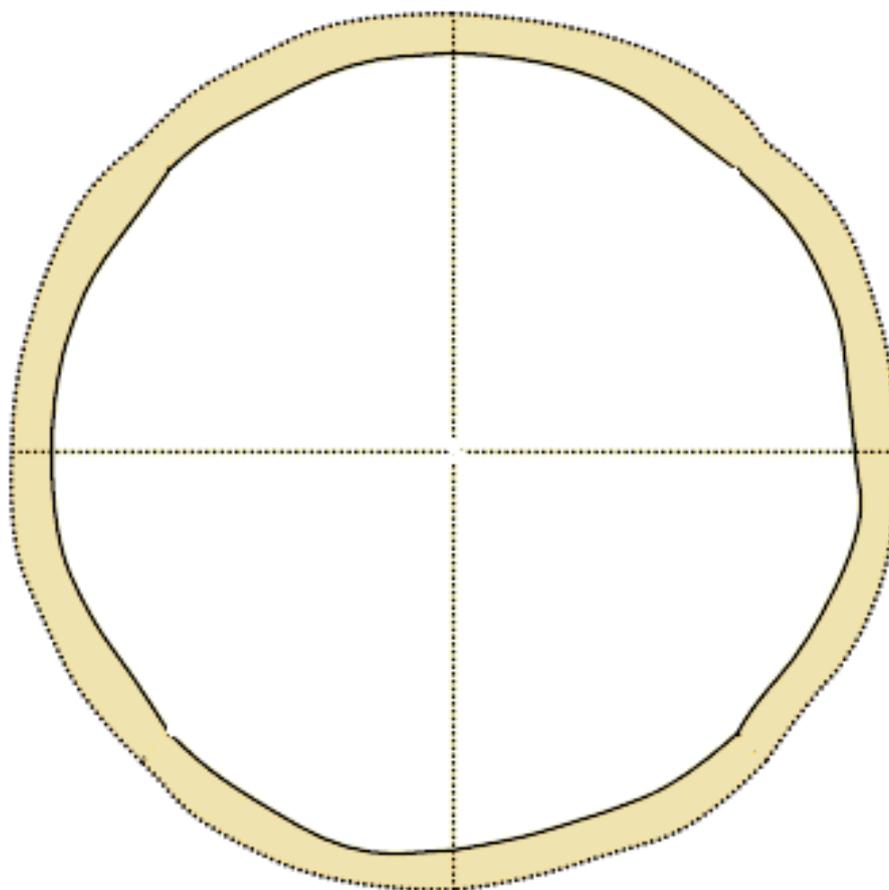
5 Una receta exclusiva.



Completa la pizza para que sea igual a la que has creado en el juego.



Contesta las preguntas que aparecen a continuación.



→ ¿Qué fracción de pizza tiene pepperoni?

→ ¿Qué fracción de pizza tiene tomate?

→ ¿Qué fracción de pizza tiene champiñones?

→ ¿Qué fracción de pizza tiene aceitunas?

→ ¿Qué fracción de pizza tiene pimientos?

→ ¿Qué fracción de pizza tiene albahaca?

6 ¡Nuestra pizza es la mejor!



Ya habéis elegido una de las pizzas que habéis creado, y es hora de compartirlo con la clase.



Preparad un borrador con toda la información que vais a incluir en la exposición.

Saludo y presentación:

Introducción:

Desarrollo:

Conclusión:

Cierre y despedida:

7 Equipos de dados.

7.1 Formamos el equipo de dados.

	NOMBRE DEL EQUIPO DE DADOS.

NOMBRE DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO	

7.2 Instrucciones del juego.



Número de jugadores:

Cuatro jugadores.



Material necesario:

- Un dado.
- Fichaa de registro.



Cómo se juega:

- Cada jugador lanza el dado tres veces.
- Antes de lanzar el dado todos los jugadores del grupo tienen que decir que pasará, indicando un suceso de cada tipo. Por ejemplo: La primera vez que se lanza el dado se dirán sucesos seguros, de este modo el jugador 1 podrá decir “Seguro que sale un 4”, el jugador 2 podrá decir “Seguro que sale un 2”, el jugador 3 podría decir “Seguro que sale un 1” y el jugador 4 podría decir “seguro que sale el 6”. En el siguiente lanzamiento se dirán sucesos posibles, y en el tercer lanzamiento sucesos imposibles.

- Cuando un jugador acierta un suceso, marca con una cruz el suceso ocurrido en la ficha de registro y consigue un punto para su equipo.
- El juego termina después de tres rondas.

7.3 Ficha de registro.



Completa la ficha con tus predicciones y aciertos.

		SUCESOS	ACIERTOS	PUNTOS
RONDA 1	Seguro:			
	Posible:			
	Imposible:			
RONDA 2	Seguro:			
	Posible:			
	Imposible:			
RONDA 3	Seguro:			
	Posible:			
	Imposible:			
			TOTAL:	

8 El juego matemático de Rétor.



Piensa quince fracciones.



Escribe cinco fracciones en cada recuadro.

CINCO FRACCIONES CON
LETRA

CINCO FRACCIONES CON
NÚMERO

CINCO FRACCIONES CON
REPRESENTACIÓN GRÁFICA

9 El cartón de juego.



Realiza tu cartón para el juego matemático de Rétor.



Recuerda que tienes que dibujar 27 casillas en tu cartón.

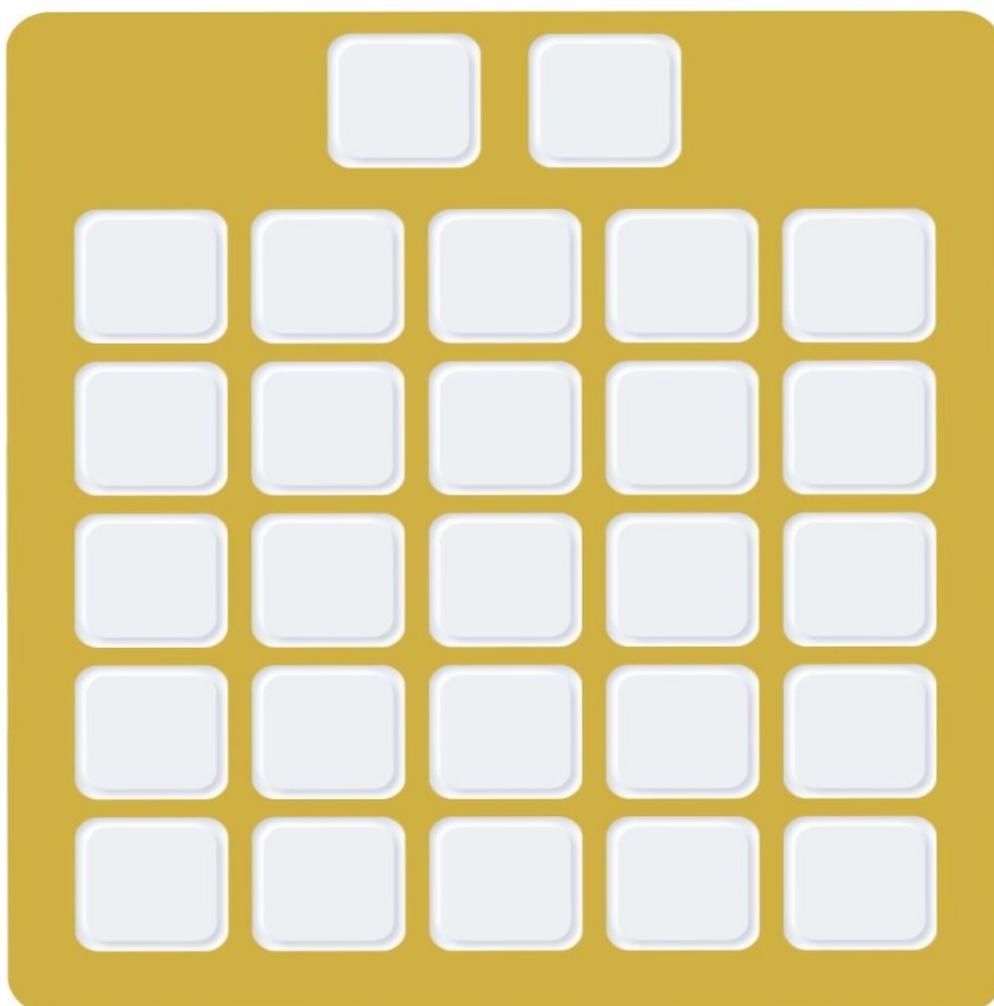


Puedes recortar las casillas del cartón de muestra y colocarlas sobre el tuyo, organizándolas como quieras.

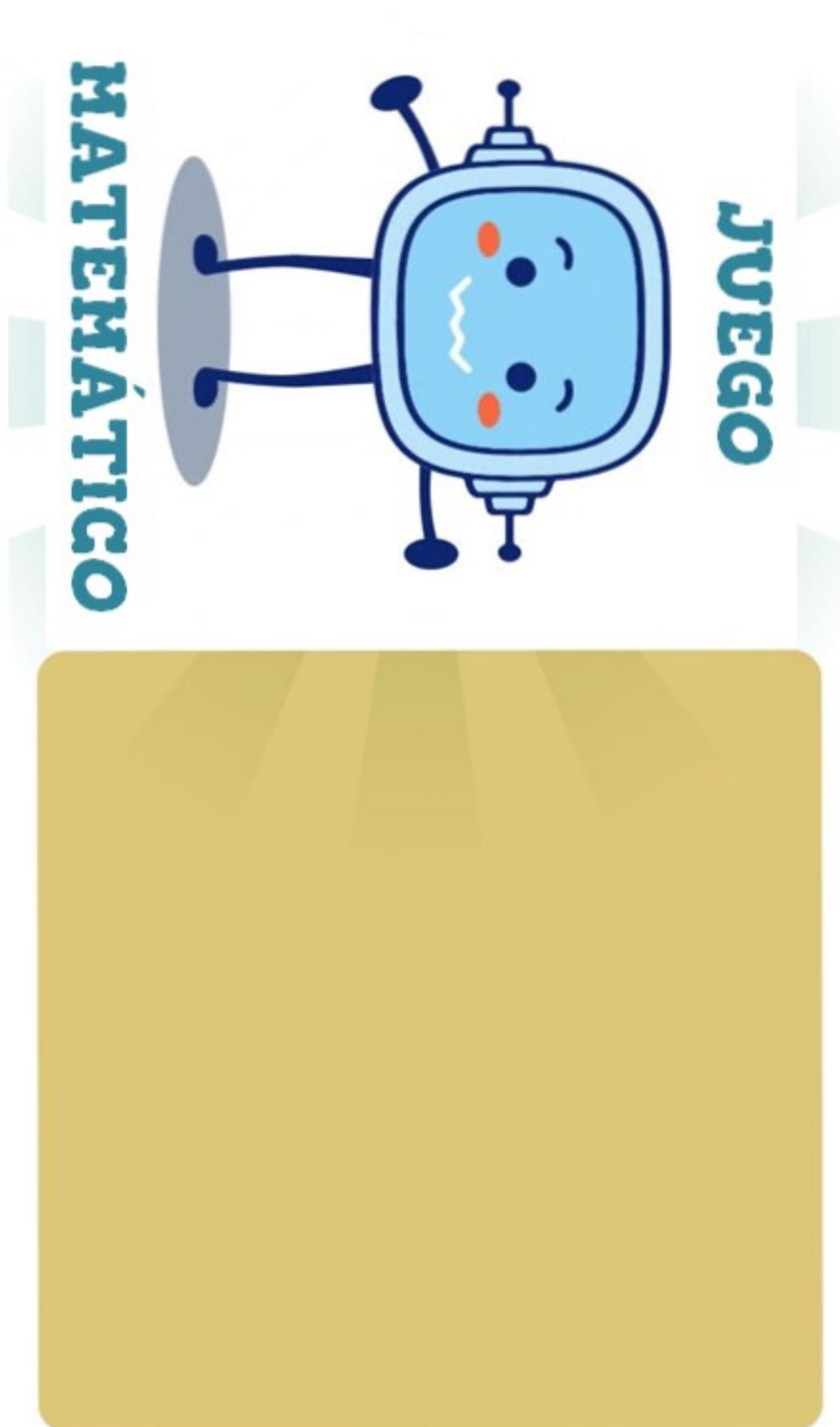


Después escribe tus fracciones y los tres sucesos aleatorios.

9.1. Cartón de muestra.



9.2. El cartón.



10 Las tarjetas.



Ha llegado el momento de crear las tarjetas.



Escribe la información en las tarjetas.



Después recortalas para poder jugar.

10.1. Tarjetas de suma.

<p>Tarjeta de suma</p> $\square + \square = \blacksquare$	<p>Tarjeta de suma</p> $\square + \square = \blacksquare$
<p>Tarjeta de suma</p> $\square + \square = \blacksquare$	<p>Tarjeta de suma</p> $\square + \square = \blacksquare$
<p>Tarjeta de suma</p> $\square + \square = \blacksquare$	

10.2. Tarjetas de resta.

Tarjeta de resta

$$\square - \square = \blacksquare$$

10.3. Tarjetas para comparar.

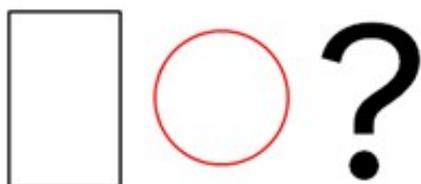
Tarjeta para comparar

$$\square \bigcirc ?$$

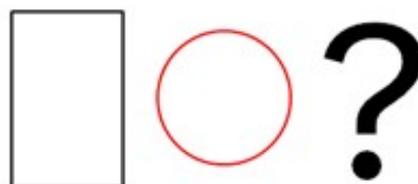
Tarjeta para comparar

$$\square \bigcirc ?$$

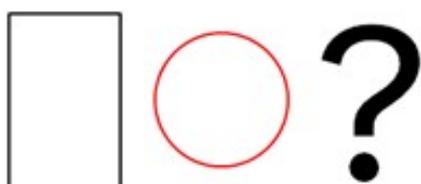
Tarjeta para comparar



Tarjeta para comparar

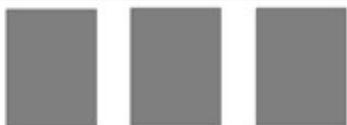
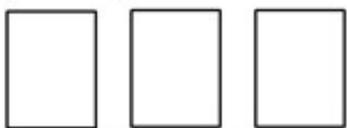


Tarjeta para comparar

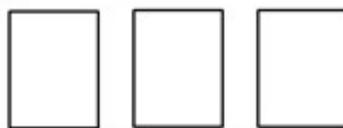


10.4. Tarjetas para ordenar.

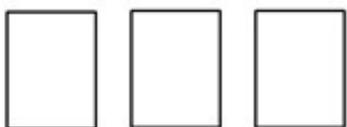
Tarjeta para ordenar



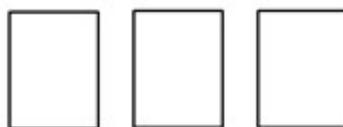
Tarjeta para ordenar



Tarjeta para ordenar



Tarjeta para ordenar



Tarjeta para ordenar

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10.5. Tarjetas de situaciones aleatorias.

Tarjeta de situación aleatoria

11 Juegos compartidos.



Es el momento de analizar y valorar el trabajo realizado por vuestros compañeros y compañeras.

EVALUAMOS NUESTRO JUEGO



	LEER Y REPRESENTAR FRACCIONES	OPERACIÓN FRACCIONES	COMPARACIÓN Y ORDENACIÓN FRACCIONES	SUCESOS Y PROBABILIDAD
OPCIÓN 1	Uso correcto de TODAS las fracciones y su representación.	Resolución de TODAS las operaciones.	Resolución de TODAS las comparaciones y ordenaciones.	He usado TODOS los sucesos de cada tipo de forma correcta.
OPCIÓN 2	Nos hemos equivocado en 1 fracción y 1 rep. gráfica.	Resolución de MÁS de la MITAD de las fracciones.	Resolución de MÁS de la MITAD de las comp./orden.	He usado 2 sucesos de cada tipo de forma correcta.
OPCIÓN 3	Nos hemos equivocado en 2 fracc. y rep. gráfica.	He resuelto bien MENOS de la MITAD de las operaciones.	He resuelto bien MENOS de la MITAD de las comp./orden.	He usado 1 suceso de cada tipo de forma correcta.
OPCIÓN 4	No sabíamos qué fracción crear.	He resuelto bien 1 operación.	He resuelto bien 1 comp./orden.	No he usado ningún suceso.
RECuento DE OPCIONES				



UNIÓN EUROPEA
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



**Junta
de Andalucía**

Consejería de Educación
y Deporte