

SALUDO DE JUGADOR

Es un juego para dos jugadores y un arbitro. Se necesita naipes (Las cartas As hasta las cartas dieces (10)).

Cada jugador saca una carta y , sin mirar, detiene su carta en su frente mirando hacia enfrente.

El arbitro mira las dos cartas y o las suma, las resta, las multiplica o las divide (depende en lo que quieren trabajar) y dice la respuesta.

Los dos jugadores se miran y se fijan cada uno en la carta del otro jugador. Los dos jugadores necesitan descubrir su propia carta averiguando el numero que falta.

Por ejemplo si el enfoque esta en la multiplicacion: el arbitro dice “36”

El Jugador Uno tiene un 4 y el Jugador Dos tiene un 9.

El Jugador Uno necesita fijarse en el 9 del otro (tomando en cuenta que la respuesta segun el arbitro es 36) y declarar que el o ella tiene un 4 y vice versa.

Quien descubra primero cual es el numero que trae en su frente, segun las pistas del arbitro y el numero que trae su oponente, gana las cartas.

Los jugadores se turnan como el arbitro.

MEXCLADO DE OPERACIONES

Nivel: Grados 4 a 6

Habilidades: Resolver problemas, varias operaciones

Jugadores: Maestro/a versus grupos o parejas

Equipo: Naipes Las cartas As (valen un punto) hasta las cartas nueves (9), papel, lapiz

Para empezar: El maestro/a escoge dos cartas y forma un numero de dos digitos (ejemplo: 7 y 3 forma el numero 73). Este numero se ensena a todo el grupo. Cada grupo o pareja escoge cuatro cartas. Los jugadores trabajan en equipo, formando las cartas para llegar al numero creado por el maestro/a. Los estudiantes pueden multiplicar, sumar, restar o dividir, o hacer cualquiera combinacion, pero solamente se usa cada carta una sola vez.

Ejemplo: El maestro/a escoge 73. Un grupo escoge el 4,6,3 y 1. Se usa las cartas en la siguiente manera:

$$4 \times 6 = 24$$

$$\times 3 = 72$$

$$+ 1 = 73$$

Este grupo gana un punto. El juego sigue por un tiempo pre-determinado. El grupo con los mas puntos al final del juego gana.

GUERRA DE MULTIPLICACION

Nivel: Grados 4 para arriba

Jugadores: 2

Habilidades: Tablas de multiplicacion hasta 81

Equipo: Naipes Las cartas As (valen un punto) hasta las cartas nueves (9), tabla de multiplicacion

Para Empezar: Los jugadores reparten las cartas entre ellos mismos. Los jugadores voltean dos cartas cada uno y las multiplica. El jugador con el numero de respuesta mas grande recoge las cuatro cartas. En el evento de un empate (ejemplo: las dos cartas de cada jugador resulta en el mismo numero al multiplicarlas), cada jugador escoge tres cartas mas boca abajo. Se voltean boca arriba dos cartas mas y las multiplica. El jugador con el producto mas grande se lleva todas las cartas. El juego sigue hasta que un jugador haya ganado todas las cartas. Los jugadores pueden consultar una tabla de multiplicacion.

Ejemplo: Jugador 1 volteo el 5 y el 7 ($5 \times 7 = 35$) Jugador 2 volteo el 4 y el 9 ($4 \times 9 = 36$) El Jugador 2 gana las cuatro cartas.

Variacion: Para aumentar el nivel de dificultad, aumenta el numero de cartas que se usa.

Ejemplo: 3 cartas = 2 digitos x 1 digito
4 cartas = 2 digitos x 2 digitos
5 cartas = 3 digitos x 2 digitos

SACUDE DE 3 NUMEROS

Nivel: Grados 2 – 6

Jugadores: 3 jugadores de habilidades iguales

Habilidades: Suma de 3 numeros

Equipo: Cartas (As = 1) hasta 6

Para empezar: Los jugadores reparten las cartas iguales entre ellos. Los jugadores voltean una carta al mismo tiempo. La primera persona que sume las cartas y que diga la respuesta correcta en voz alta recibe las otras tres cartas. En el evento de un empate (ejemplo: todos los jugadores dicen la respuesta al mismo tiempo), cada jugador se queda con sus propias cartas. Si dos jugadores dicen la respuesta al mismo tiempo, ellos se quedan con sus propias cartas. Se retira la carta del tercer jugador. El juego sigue hasta que un jugador pierda todas sus cartas. Los otros dos jugadores cuentan sus cartas para determinar un ganador. Gana el jugador que tiene mas cartas.

Variacion: Se puede jugar con dos jugadores. Reparte las cartas entre los dos jugadores. Los jugadores se turnan volteando boca arriba tres cartas de las suyas. Gana y recibe las cartas quien diga primero la suma correcta de las cartas. Gana el jugador quien primero reciba todas las cartas.

EL HOYO 18

Nivel: Grados 3 para arriba

Habilidades: Suma de numeros multiples

Jugadores: 2, o maestro/a versus todo el grupo

Equipo: 3 dados para cada jugador, tabla de juego como el siguiente para cada jugador, lapiz

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
							X	X	X						

Para empezar: Jugador uno tira los tres dados y los suma. Jugador uno tacha el numero de la suma en su tabla de juego (ejemplo: $6 + 6 + 3 = 15$, se tacha el 15). Solamente se tacha un numero y no se permite tachar una combinacion de dos numeros. Sigue el jugador dos. Si un jugador tira sus dados y la suma resulta un numero que ya se tacho, reciben un 'strike' o X. Los jugadores se siguen turnando. El juego se acaba cuando todos los jugadores hayan recibido tres strikes o Xs, o cuando un jugador haya cumplido con tachar todos sus numeros de la tabla antes de acabar con los tres Xs.

Puntos para Grado 3: Si ambos jugadores resultaron con 3 Xs, el jugador que haya tachado mas numeros de su tabla es quien gana.

Puntos para Grados 4 para arriba: Los jugadores suman los numeros que faltan tachar. Gana quien tiene la suma mas pequena.

Variacion: Para aumentar el nivel de dificultad, los jugadores pueden tachar una combinacion y usar sumas y restas.

CONTIG

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	44	45	48	50	54	55
60	64	66	72	75	80	90	96
100	108	120	125	144	150	180	216

1. Tira tres dados y marca la suma de los tres dados como el 'cuadro de comienzo'.
2. Cada jugador tira los tres dados y usa las operaciones (sumar, restar, multiplicar, dividir) y los tres números de los dados para formar un nuevo número en la tabla de Contig. Coloca un X en el número.
3. Se gana un punto por cada cuadro marcado donde su nuevo número toca.
4. Juega 8 rondas.
5. Gana el jugador quien tiene más puntos.

Viajero de la Super Estrella

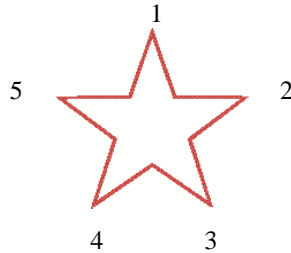
Nivel: Grados 3 para arriba

Habilidades: Sumar y restar hasta 18, resolver problemas de matematicas

Jugadores: Grupos cooperativos, parejas o solo

Equipo: Naipes (As = 1) hasta la carta Q (Montado) mas un Joker (Comodin), 2 dados (La carta J (el Sota) = 11, La carta Q (Montado) = 12), lapiz o crayola

Para empezar: Los jugadores construyen una tabla de 7 X 7 con las cartas boca arriba. La meta del juego es para un grupo, pareja o individuo quite todas las cartas antes de que les pinten los cinco puntos de una estrella.



Example:

7	3	5	2	9	4	Jack
2	10	1	6	1	3	7
5	5	9	6	7	Q	Q
8	1	7	4	4	Q	6
8	3	9	1	10	4	Jack
Jack	10	3	8	Jack	6	Joker
10	2	5	8	2	Q	9

El jugador tira los dados y los suma. El jugador puede retirar cualquiera carta o combinacion de cartas que equivale la suma que tiro en dados y que aparecen en la parte de abajo de cualquiera columna. Se puede sumar, restar o usar una combinacion hasta un maximo de tres cartas usadas por cada tiro de dados.

Muestra de un juego: El jugador tira $5 + 4 = 9$

Al mirar la fila de abajo, los jugadores pueden retirar $2 + 5 + 2$ o retirar el 9 solamente o subiendo la segunda columna desde abajo con $2 + 10 - 3$. Los jugadores retiran las cartas una vez que los jugadores decidan la combinacion de cartas que se van a retirar y se tira de nuevo los dados.

Segundo tiro de dados $2 + 1 = 3$

Se retira la carta de J (el Sota) y el 8 (ejemplo $11 - 8 = 3$)

En el evento de que no se encuentre una carta o una combinacion de cartas, los jugadores pintan uno de los puntos de su estrella. El juego sigue hasta que hayan quitado todas las cartas o que hayan pintado la estrella. Conforme con que los jugadores ganen mas experiencia, ellos desarrollaran mas estrategias para maximar sus oportunidades.

Variacion: Se puede usar tambien la multiplicacion y la division.

AHORRA VEINTE

Jugadores: 2

Herramienta: 5 dados por cada pareja o una rueda con flechita que da vuelta senalando los numeros (spinner), y papel para escribir

Porque: Para formar la comprension de la probabilidad y proporcionar la practica con el desarrollo de estrategias, sacando promedios y sumas.

Como jugar:

- En cada juego se tira cinco dados con el fin de crear una suma cerca de , pero no mayor de 20.
 - Una suma mayor de 20 resulta en 0 puntos para el jugador
 - Cada jugador procura lograr el total mas alto de puntos durante 10 juegos.
- Cada juego consiste de 4 rondas.
 - Un jugador juega los 4 rondas seguidas antes de entregar los dados al siguiente jugador.
 - Durante la primera ronda se tira 5 dados. Por ejemplo 1 - 1 - 5 - 4 - 3
 - El jugador se puede “ahorrar” (o quedarse con) todos o algunos de los dados para completar sus puntos en el juego.
 - Los dados que no se ahorran (con quienes no se quedan) se pueden tirar de nuevo para la segunda ronda. Nuevamente, ningunos o todos de los dados que se acaban de tirar se pueden ahorrar (quedarse con ellos y contarlos).
 - Sigue jugando de esta manera hasta la ronda 4.
 - Para la ronda 4, todos los dados con que se quedan se tienen que usar para sumar los puntos finales.
 - Nota: Los dados que se ahorran (con que se quedan para contar) no se pueden usar de nuevo en el juego.

Ejemplo:

Round	Rolled	Saved	Total
1	4 - 3 - 2 - 5 - 2	4 - 3 - 5	12
2	1 - 3	None	0
3	6 - 5	5	5
4	1	1	1
			<i>Total Score</i> 18

- Despues de que ambos jugadores hayan jugado, apuntan sus totales. Despues de 10 juegos, ambos sacan un promedio de puntos ganados en un juego. El jugador con el promedio mas alto es el ganador.

Mas Ideas

En vez de jugar entre dos personas, juega con equipos. Habla con su equipo sobre sus razones porque tirar o guardar los dados. Procura siempre mejorar su total.