

# Astrosos juegos matemáticos

Jugar con números es un modo estupendo de que su hija se divierta con las matemáticas y de que domine conceptos que necesitará para triunfar en sus estudios. Juegos como éstos desarrollarán sus habilidades matemáticas ¡con tanta facilidad como contar hasta 3!



## En busca del producto

Multipliquen los números y multiplicarán sus ocasiones de ganar.



**Necesitarán:** baraja de naipes (sin figuras, as = 1)

1. Barajen las cartas y colóquenlas bocarriba en cuatro filas iguales.
2. La primera jugadora elige dos naipes que se toquen, bien lado a lado, parte superior con la inferior o en diagonal. La niña multiplica los dos números y anuncia el *producto* (para 2 y 8 diría: "Mi producto es 16", porque  $2 \times 8 = 16$ ). A continuación recoge todas las parejas que se tocan y cuyo producto es ése mismo (por ejemplo dos naipes del 4, pues  $4 \times 4 = 16$ ).
3. Barajen las cartas restantes. Pónganlas de nuevo en cuatro filas (no importa que algunas filas tengan más cartas que otras). Continúen jugando, turnándose hasta que se terminen todos los naipes.
4. Gana la jugadora con más naipes.

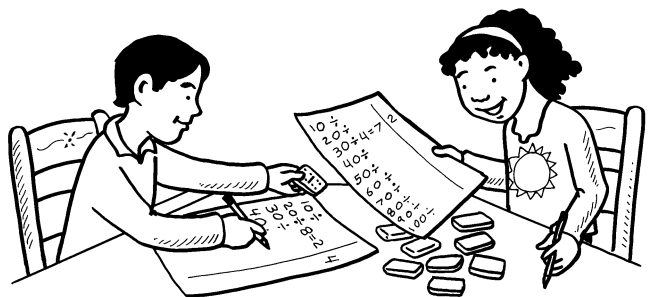
## ¿Qué queda?

Es estupendo cuando los problemas de división dividen por igual. Pero en este juego el tanteo se producirá al crear problemas de división con resto y así dará a su hijo práctica con ecuaciones que *no* se dividen por igual.

**Necesitarán:** papel, lápiz, fichas de dominó

1. Cada jugador debe hacer una lista, en su folio de papel, de números del 10 al 100 por decenas (10, 20, 30...) y colocar un signo de división ( $\div$ ) junto a cada número. Pongan las fichas de dominó bocabajo y mézclenlas.
2. Que el primer jugador elija una ficha de dominó y cuente el número de puntos. A continuación escribe el total junto a cualquier número de su lista para formular un problema de división con resto. Por ejemplo, si el dominó tiene 8 puntos, podría poner el 8 junto al 20 para crear  $20 \div 8 = 2$ , resto 4. El resto (4) se convierte en su puntaje para esa ronda.
3. Túrnense en elegir fichas y rellenar los números hasta que sus folios estén completos. (Si un jugador no puede usar la ficha que saca, pierde el turno.)
4. Sumen el total de sus restos. Gana el más alto.

**Variación:** Para jugadores más avanzados, numeren los papeles de 50 a 500 de 50 en 50 (50, 100, 150...).



continúa



## Fracciones de diversión

Rellenen un cartón de huevos fracción a fracción. Pero si alguien se lleva su cartón, ¡tendrán que empezar de nuevo!

**Necesitarán:** 23 fichas de cartulina, lápiz, 1 cartón de huevos y 12 fichas de juego (como botones) por jugador

1. Rotulen 22 fichas de cartulina con una fracción por ficha:  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{2}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{1}{6}$ ,  $\frac{2}{6}$ ,  $\frac{3}{6}$ ,  $\frac{4}{6}$ ,  $\frac{5}{6}$ ,  $\frac{1}{12}$ ,  $\frac{2}{12}$ ,  $\frac{3}{12}$ ,  $\frac{4}{12}$ ,  $\frac{5}{12}$ ,  $\frac{6}{12}$ ,  $\frac{7}{12}$ ,  $\frac{8}{12}$ ,  $\frac{9}{12}$ ,  $\frac{10}{12}$ ,  $\frac{11}{12}$ . En la última ficha escriban “Cambien de cartón”.
2. Barajen las fichas y colóquenlas boca abajo en un montón. Dele a cada jugador un cartón de huevos y 12 fichas.
3. Túrnense en elegir la ficha que esté encima y en rellenar esta fracción de su cartón con fichas. Por ejemplo, si sale una ficha con  $\frac{3}{4}$ , llenen 9 cazoletas ( $\frac{3}{4}$  de 12 = 9). Devuelvan la ficha de cartulina a la base del montón.
4. Saquen una ficha nueva en cada ronda hasta rellenar todo el cartón con la cantidad exacta. (Usando el ejemplo anterior, cualquier fracción o fracciones equivalentes a  $\frac{1}{4}$  terminarían de llenar el cartón. Si les sale una fracción mayor de  $\frac{1}{4}$ , colóquenla en la base del montón de fichas y así se termina su turno.)

Si les sale la ficha con “Cambien de cartón”, cámbiense de cartones con cualquier otro jugador ¡y esa persona tiene que tirar todas sus fichas de juego y empezar de nuevo!

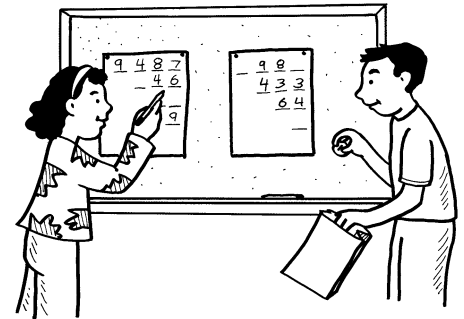
5. Anótense un punto cuando llenen el cartón. A continuación, vacíenlo y jueguen de nuevo. Gana el primer jugador que consiga cinco puntos.

## ¡Todo el mundo en su sitio!

Este juego de rellenar los espacios en blanco es una amena forma de practicar el valor por posición y de sumar números grandes.

**Necesitarán:** 10 tapas de botella, marcador, bolsa de papel, lápices, papel

1. Numeren las tapas de 0 a 9 y colóquenlas en la bolsa.
2. Que cada jugador haga un tablero de juego en un folio de papel de este modo: Dibujen una fila de guiones para un número de 4 cifras. Debajo dibujen guiones para un número de 3 cifras, una fila para otro de 2 y finalmente para 1 cifra.
3. Por turnos elijan una tapa de la bolsa y escriban esa cifra en cualquier espacio en blanco en su folio. El objetivo es crear cuatro números que sumen el total más alto posible. *Idea:* Piensen en el valor de la cifra en cada espacio. Si sacan un 4, por ejemplo, puede valer 4, 40, 400 o 4000 dependiendo de dónde lo coloquen.
4. Devuelvan el tapón a la bolsa al final de cada ronda.
5. Cuando hayan rellenado todo el tablero, sumen los cuatro números que han formado. Gana el total más alto.



## Juegos matemáticos para el viaje

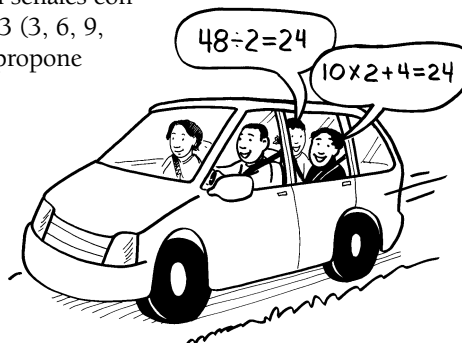
Juegos dinámicos como éstos les permiten llevarse las matemáticas con ustedes cuando salgan a la carretera.

### Caza de múltiplos

Elijan un número del 1 al 12 y vean quién puede ver más múltiplos de ese número en las señales que pasan. *Ejemplo:* Para múltiplos de 3 los jugadores buscarían señales con números que son fácilmente divisibles por 3 (3, 6, 9, 12, 15...). La persona que encuentre más propone un múltiplo para el viaje de regreso.

### Hacer una ecuación

Digan un número de 2, 3 ó 4 cifras que vean en una señal y túrnense en crear ecuaciones que den ese número como resultado. Pueden usar tantas operaciones (suma, resta, multiplicación, división) como gusten. *Ejemplo:* Para



24 Maple Avenue, un niño podría decir “ $48 \div 2 = 24$ ” y otro podría decir “ $10 \times 2 + 4 = 24$ ”. Escriban las ecuaciones que se les ocurran. Jueguen 3 rondas y luego elijan un nuevo número.

### Carrera de fracciones

El primer jugador elige la placa de un vehículo que pase a su lado y todos corren para crear un par de fracciones equivalentes (del mismo tamaño) para sus números. *Ejemplo:* Los números para la placa 22 Z 136 podrían hacer los pares  $\frac{1}{3}$  y  $\frac{2}{6}$  o bien  $\frac{6}{12}$  y  $\frac{1}{2}$  (pueden usar el mismo número en más de una fracción). La primera persona que haga un par de fracciones se anota un tanto y elige la siguiente placa. Cuando lleguen a su destino gana la persona con el puntaje más alto.