

OPERACIONES MIXTAS - NIVEL 2: RECLAMA TU LUGAR

Materiales:

Línea numérica del 0 al 99

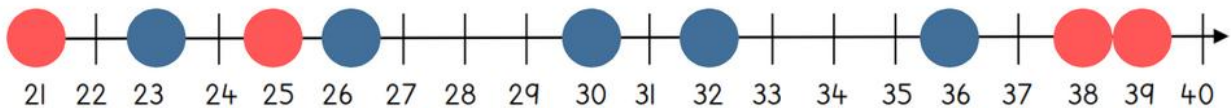
Baraja de cartas, sin el 10, la sota y ni el rey. La reina sirve como 0, el as como 1

20 Contadores en dos colores

Instrucciones:

Este juego es para dos jugadores. Cada jugador recibe su propio juego de fichas de color. Pon todas las cartas en un montoncito.

En un turno, un jugador elige dos cartas al azar del 0 al 9. El jugador elige el orden de estas dos cifras para generar un número del 00 al 99 y coloca una ficha de su color en la recta numérica. Por ejemplo, si un jugador saca un 7 y un 2 del montón, puede elegir entre poner su ficha en el 27 o en el 72. Gana el primer jugador que consiga cuatro números que no tengan ningún número del adversario entre ellos.



He aquí un posible resultado de un juego (mostrando sólo una línea numérica parcial). En este caso gana el azul.



OPERACIONES MIXTAS - NIVEL 3: RECAUDADOR DE IMPUESTOS

Materiales:

Cuadrícula numerada hasta 24

Contadores de 2 colores

Lápiz y papel (para sumar números, si es necesario)

Factores:

Antes de empezar este juego, asegúrese de que su hijo entiende lo que es un factor. He aquí dos ejemplos.

Los factores de 6 son 1, 2, 3 y 6. Son factores de 6 porque pueden multiplicarse entre sí para obtener 6. Son factores de 6 porque se pueden multiplicar entre sí para obtener 6

$$1 \times 6 = 6 \qquad 2 \times 3 = 6$$

Del mismo modo, los factores de 12 son 1, 2, 3, 4, 6 y 12 porque

$$1 \times 12 = 12 \qquad 2 \times 6 = 12 \qquad 3 \times 4 = 12$$

Instrucciones:

En este juego para dos jugadores, los jugadores alternan entre ser el recaudador de impuestos y el contribuyente.

En cada turno, el contribuyente elige un número (su paga), que es un número de la cuadrícula que está descubierto y tiene al menos un factor descubierto. El contribuyente pone una ficha en el número seleccionado y el recaudador de impuestos pone fichas en todos los factores disponibles (impuestos a pagar). Así termina el turno y se invierten los papeles de contribuyente y recaudador de impuestos.

El juego continúa hasta que un jugador ya no tiene ningún movimiento legal. A continuación, los jugadores suman sus números y gana el que tenga la suma más alta.

Variaciones:

Se puede jugar con un solo jugador. Un jugador tiene el papel del contribuyente. Después de que el contribuyente hace el último movimiento legal, todos los números restantes van al recaudador de impuestos. El objetivo del contribuyente es conseguir la mayor puntuación posible, preferiblemente mayor que la del recaudador.

Puedes ajustar el tamaño de la cuadrícula para adaptarlo a la habilidad de los jugadores: puede ser de 1 a 12 o de 1 a 60.



OPERACIONES MIXTAS - NIVEL 4: CONTAR VECINOS

Materiales:

Tres dados

Una cuadrícula numérica de 8 por 8 con todos los números del 1 al 64

20 fichas de cualquier tipo

Papel y lápiz para anotar los resultados

Instrucciones:

Un jugador tira los dados y utiliza la suma, la resta, la multiplicación y la división para reclamar cualquier número descubierto del tablero. El jugador cubre esta casilla con una ficha y recibe un punto por la casilla más un punto más por cada casilla cubierta que toque (incluso en diagonal).

Si un jugador no puede hacer una jugada, cualquier otro jugador que encuentre una jugada puede reclamar esa puntuación.

Decide de antemano cuántas rondas quieres jugar. Probablemente, al menos cinco jugadas para cada jugador.

Una vez terminadas las rondas, suma todos los puntos. Gana el jugador con la mayor puntuación.

Variaciones:

Utilice cuatro dados.

Utiliza una cuadrícula mayor o menor (de 1 a 100, de 1 a 81, de 1 a 49, de 1 a 36).



OPERACIONES MIXTAS - NIVEL 4: ACERTIJOS "PRIMERO LOS PARÉNTESIS"

Materiales:

Hojas de acertijos de paréntesis

Lápices

Instrucciones:

La hoja del acertijo tiene algunas ecuaciones matemáticas desordenadas. Se han borrado todos los paréntesis. Haga que su hijo resuelva el acertijo volviendo a poner los paréntesis. Asegúrese de que su hijo entiende que lo que está dentro de un paréntesis siempre se evalúa primero.

Por ejemplo: ¿Dónde deben añadirse los paréntesis para que esta ecuación sea correcta?

$$8 \times 4 - 2 = 16$$

- Sin paréntesis, $8 \times 4 - 2 = 30$
- Con paréntesis alrededor de 8×4 obtenemos $(8 \times 4) - 2 = 32 - 2 = 30$
- Con paréntesis alrededor de $4 - 2$ obtenemos $8 \times (4 - 2) = 8 \times 2 = 16$

Así que los paréntesis deben ir alrededor de $4 - 2$

Para reflexionar en casa:

Es fácil hacer tus propios acertijos con paréntesis y hacer que tu hijo los resuelva. Escriba primero el acertijo con paréntesis y luego dele a su hijo una versión sin paréntesis.

También puede pedirle a su hijo que haga acertijos para usted.