

Operaciones mixtas

— HAGA SU RECLAMO —

JUEGO

Tenga un papel con una recta numérica del 0 al 99 para compartir. En un turno, un jugador usa dos cartas aleatorias del 0 al 9, eligiendo el orden de estos dos dígitos, para generar un número del 00 al 99, y luego coloca ese número en su lado de la recta numérica. El primer jugador que obtenga cuatro números en una región sin ninguno de los números del oponente en el medio gana. El juego también se puede jugar de 000 a 999 si lo desea.

— AGARRANDO FACTORES —

JUEGO

Use un tablero con una cuadrícula de 4 por 6 y números del 1 al 24. En un turno, un jugador elige un número que no está cubierto y tiene al menos un factor sin cubrir: el jugador obtiene el número seleccionado y el otro jugador obtiene uno o todos los factores no cubiertos (puede elegir cuantos quiera). Se juega alternativamente hasta que no queden números legales. Los jugadores suman sus números y la suma más alta gana.

Esto también se puede jugar como un rompecabezas solitario, a veces llamado Taxman. En esta versión, un jugador selecciona cada número y el recaudador de impuestos (Taxman) obtiene todos los factores disponibles. El juego continúa hasta que el jugador ya no tiene un movimiento legal; en ese momento, el recaudador de impuestos (Taxman) recibe los números restantes. El objetivo es tener una suma lo más grande posible, más grande que el recaudador de impuestos (Taxman) cuando sea posible.

Haga que el rango de números se adapte a la capacidad de los jugadores; podría ser del 1 al 12 o tan alto como del 1 al 60.

— ROMPECABEZAS DE PARÉNTESIS —

ROMPECABEZAS

Estos rompecabezas son muy fáciles de crear para un adulto. Toma cualquier ecuación, como $9 = (2 + 7) \times (5 - 2 \times 2)$ y quita el paréntesis. El desafío para su niño/niña es cómo tomar $2 + 7 \times 5 - 2 \times 2$ y agregarle paréntesis para que el resultado sea 9.

— CONTAR VECINOS —

JUEGO

Use tres dados y un tablero de números de 8 por 8 del 1 al 64. Un jugador tira los dados y usa sumas, restas, multiplicaciones y divisiones para hacer cualquier número no marcado en el tablero. El jugador marca este cuadrado y recibe un punto por el cuadrado más un punto más por cada cuadrado marcado que toca, incluso en diagonal. Si un jugador no puede hacer una jugada, cualquier otro jugador que encuentre una jugada puede reclamar esa puntuación. Juega cinco o más rondas, ganando la mayor puntuación.

Algunas opciones del juego son usar un cuarto dado y usar un tablero más pequeño o más grande.