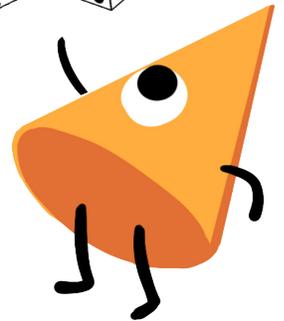
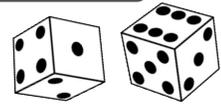




ST Math®

RECURSOS DE JUEGO DE MESA

Instrucciones y tableros de juego



3-5 Grados

EL JUEGO DEL GATO DEL SEMÁFORO



Jugadores: 2

Materiales:

1 copia del tablero de gato del semáforo, fichas de color rojo, amarillo y verde (9 de cada color)

Objetivo: Obtener 3 fichas del mismo color en una fila.

Cómo jugar:

1. Decida quién va primero.
2. Los jugadores se turnan para colocar o reemplazar una ficha en el tablero del gato del semáforo.
 - a. Solo una ficha roja se puede colocar en un espacio vacío (cuadro).
 - b. Solo una ficha amarilla puede reemplazar una ficha roja.
 - c. Solo una ficha verde puede reemplazar una ficha amarilla.
 - d. Nada reemplaza una ficha verde.
3. Los jugadores pueden hacer cualquier jugada posible en cualquier cuadro.
4. El ganador es el jugador que coloca 3 fichas del mismo color (roja, amarilla o verde) en una fila (roja, amarilla o verde) en una fila (cruzada, arriba y abajo o en diagonal).



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

EL JUEGO DEL GATO DEL SEMÁFORO



Jugadores: 2

Materiales:

1 copia del tablero de gato del semáforo, fichas de color rojo, amarillo y verde (9 de cada color)

Objetivo: Obtener 3 fichas del mismo color en una fila.

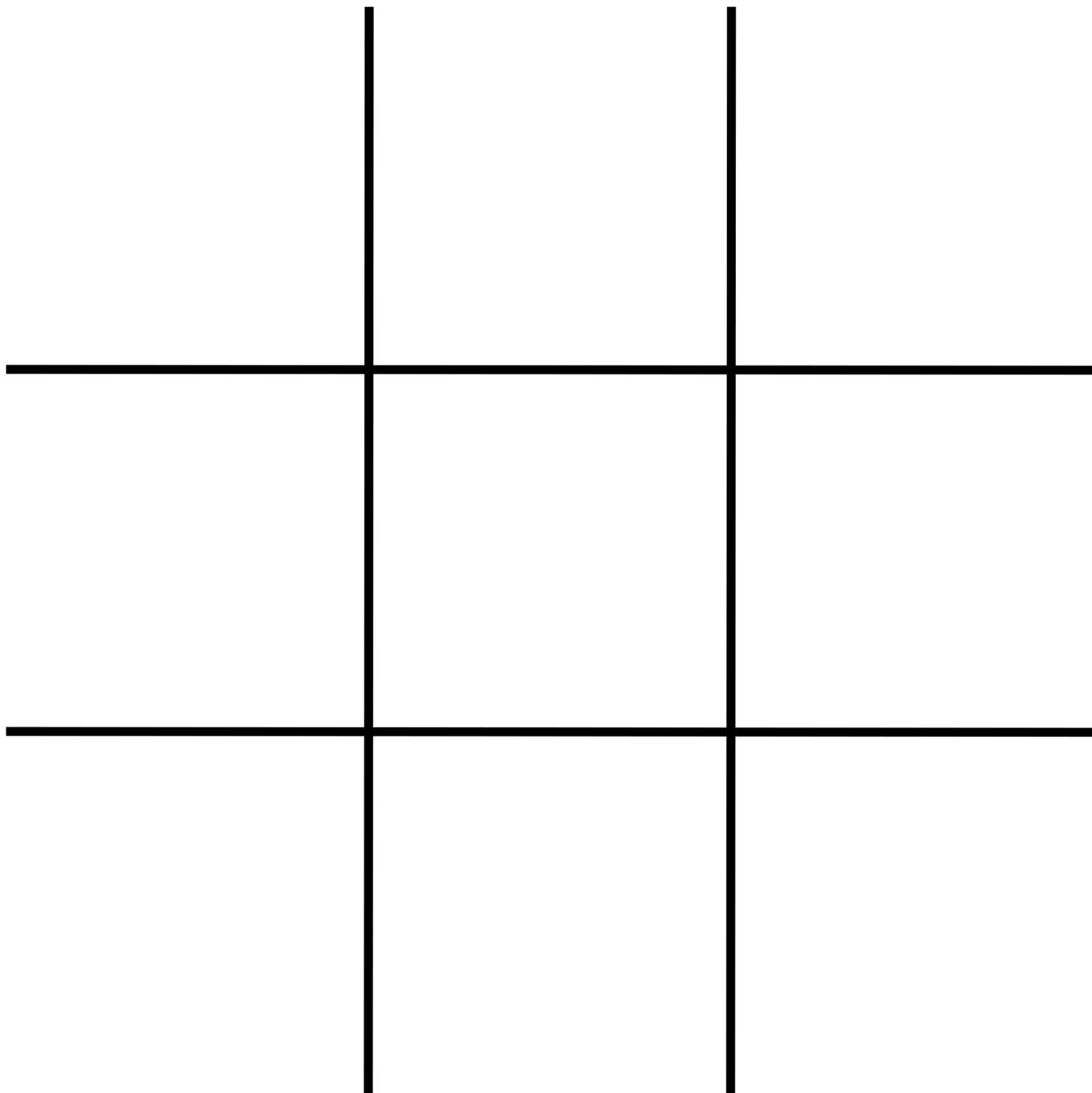
Cómo jugar:

1. Decida quién va primero.
2. Los jugadores se turnan para colocar o reemplazar una ficha en el tablero del gato del semáforo.
 - a. Solo una ficha roja se puede colocar en un espacio vacío (cuadro).
 - b. Solo una ficha amarilla puede reemplazar una ficha roja.
 - c. Solo una ficha verde puede reemplazar una ficha amarilla.
 - d. Nada reemplaza una ficha verde.
3. Los jugadores pueden hacer cualquier jugada posible en cualquier cuadro.
4. El ganador es el jugador que coloca 3 fichas del mismo color (roja, amarilla o verde) en una fila (roja, amarilla o verde) en una fila (cruzada, arriba y abajo o en diagonal).



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

TABLERO DE GATO DEL SEMÁFORO



DARA



Jugadores: 2

Materiales:

1 copia del tablero de Dara, 2 juegos de 12 piezas pequeñas en dos colores

Objetivo: Ser el primero en capturar 10 piezas de juego de tu oponente.

Cómo jugar:

Colocar las fichas

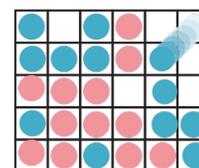
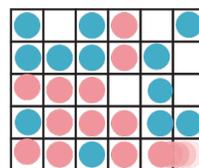
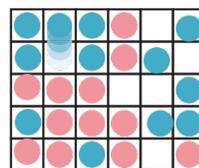
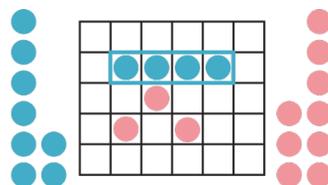
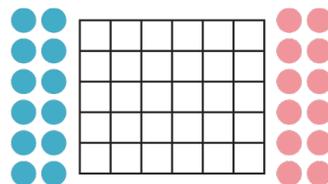
- Los jugadores se turnan para colocar sus piezas de juego en los cuadros vacíos.
- Evite colocar más de tres piezas en una fila horizontal o vertical.
- No se permiten 4 o más piezas del mismo color una al lado de la otra en cualquier fila en ningún momento.
- No se pueden capturar piezas durante la configuración de las fichas.

Mover las fichas

1. Una vez colocadas todas las piezas en el tablero:
 - a. Los jugadores se turnan para mover una de sus piezas un espacio horizontal o verticalmente, pero NO diagonalmente.
 - b. Al hacer un movimiento, no puedes seguirlo inmediatamente moviendo la misma pieza de nuevo al mismo espacio.
2. Si un jugador no puede moverse, se pierde su turno.

Capturar las fichas

1. Para capturar, un jugador hace una nueva fila horizontal o vertical de 3 de sus piezas.
 - a. Cuando se hace una nueva fila, ese jugador puede eliminar cualquiera de las piezas del oponente del juego.
 - b. Solo se puede capturar una pieza por movimiento, incluso si se crean múltiples filas de 3 con un solo movimiento.
2. El ganador es el jugador que tiene 10 de las piezas de su oponente.



TABLERO DE DARA



CONCENTRACIÓN DE FRACCIONES EQUIVALENTES



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 copia de juego de cartas con fracciones equivalentes y recortado

Objetivo: Obtener la mayor cantidad de cartas.

Cómo jugar:

1. Decida quién va primero.
2. Baraja las cartas y colócalas boca abajo en una matriz.
3. Los jugadores se turnan para dar vuelta dos cartas.
 - a. Si las fracciones en las cartas son equivalentes, el jugador mantiene esas cartas y continúa volteando las cartas hasta que no tenga una coincidencia equivalente.
 - b. Si las fracciones no son equivalentes, las cartas se voltean boca abajo.
4. El juego continúa hasta que se retiran todas las cartas.
5. Gana el jugador con la mayor cantidad de cartas al final.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CONCENTRACIÓN DE FRACCIONES EQUIVALENTES



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 copia de juego de cartas con fracciones equivalentes y recortado

Objetivo: Obtener la mayor cantidad de cartas.

Cómo jugar:

1. Decida quién va primero.
2. Baraja las cartas y colócalas boca abajo en una matriz.
3. Los jugadores se turnan para dar vuelta dos cartas.
 - a. Si las fracciones en las cartas son equivalentes, el jugador mantiene esas cartas y continúa volteando las cartas hasta que no tenga una coincidencia equivalente.
 - b. Si las fracciones no son equivalentes, las cartas se voltean boca abajo.
4. El juego continúa hasta que se retiran todas las cartas.
5. Gana el jugador con la mayor cantidad de cartas al final.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARTAS CON FRACCIONES EQUIVALENTES 1

Corta las cartas.

$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$
$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$
$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{6}$
$\frac{4}{6}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{2}{8}$
$\frac{4}{8}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{8}{8}$	$\frac{2}{12}$

CARTAS CON FRACCIONES EQUIVALENTES 2

Corta las cartas.

$\frac{3}{12}$	$\frac{4}{12}$	$\frac{6}{12}$	$\frac{8}{12}$
$\frac{9}{12}$	$\frac{10}{12}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{2}{5}$
$\frac{3}{5}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{2}{10}$
$\frac{4}{10}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{6}{10}$	$\frac{8}{10}$
$\frac{3}{9}$	$\frac{6}{9}$	$\frac{4}{16}$	$\frac{12}{16}$

CONECTAR CUATRO CON MULTIPLICACIONES



Jugadores: 2

Materiales:

2 sujetapapeles, 2 fichas de diferentes colores (20 de cada color), 1 copia del tablero conectar cuatro con multiplicaciones

Objetivo: Colocar cuatro fichas del mismo color en una fila (cruzada, arriba y abajo, o diagonal).

Cómo jugar:

1. Decida quién va primero.
2. El jugador 1 coloca un sujetapapeles en cualquier número de la tira inferior.
3. El jugador 2 coloca un sujetapapeles en cualquier número en la tira inferior, luego el jugador 2 multiplica los dos números con sujetapapeles y coloca su ficha en ese número (producto) en el tablero de juego. (Ej. Si el sujetapapeles del jugador 1 está en 4 y el sujetapapeles del jugador 2 está en 5, entonces el jugador 2 multiplica 4×5 y luego coloca su ficha en el producto que es 20).
4. Luego, el jugador 1 mueve uno de los sujetapapeles, multiplica los dos números y coloca su ficha en ese número (producto) en el tablero.
 - a. Una vez que se coloca una ficha de juego en el tablero de juego, no se puede mover ni reemplazar.
 - b. Puede tener dos sujetapapeles en el mismo número en la tira inferior.
5. El juego continúa hasta que un jugador tiene cuatro de sus fichas en fila en el tablero (a lo cruzada, arriba y abajo, o en diagonal), sin ninguna de las fichas opuestas entre sus cuatro fichas.
6. Gana el primer jugador con cuatro fichas seguidas.

Ejemplos:

12	15	20	16	7	●	20	15
13	18	10	20	15	●	19	9
11	8	17	13	18	●	10	16
10	6	14	11	9	●	●	19
13	16	4	●	●	●	●	●

12	15	20	16	●	9	20	15
13	18	10	●	●	12	19	9
11	8	●	●	●	14	10	16
10	●	●	●	●	10	15	19
13	●	●	●	●	20	12	5

12	15	20	16	7	9	20	15
13	18	10	20	15	12	19	9
11	8	17	13	18	14	10	16
10	●	●	●	●	10	15	19
●	●	●	●	●	20	12	5

No ejemplos:

12	15	20	16	7	●	20	15
13	18	10	20	●	●	19	9
11	8	17	●	●	●	10	16
10	6	●	●	●	●	15	19
13	●	●	●	●	●	20	5

12	15	20	16	7	9	20	15
13	18	10	20	15	12	19	9
11	8	●	13	18	14	10	16
●	●	●	●	●	10	15	19
●	●	●	●	●	20	12	5

12	15	20	16	7	9	20	15
13	18	●	20	15	12	19	9
11	●	●	13	18	14	10	16
●	●	●	●	9	10	15	19
●	●	●	●	17	20	12	5

TABLERO CONECTAR CUATRO CON MULTIPLICACIONES

81	15	64	16	7	9	30	36
28	56	36	21	54	12	40	4
24	1	27	45	18	14	72	35
49	6	24	2	63	10	54	48
3	63	56	8	42	25	32	5

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

BINGO CON FRACCIONES Y RECTAS NUMÉRICAS



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 juego de cartas de Bingo con fracciones, 1 tira de recta numérica con fracciones para cada jugador, 4 cubos de centímetros para cada jugador

Objetivo: Eliminar todos los cubos en la recta numérica y decir “Bingo”.

Cómo jugar:

1. Reparta una carta a cada jugador. El jugador con la carta de fracción más alta va primero. El juego continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj si hay más de 2 jugadores.
2. Baraja las cartas de fracciones y colócalas boca abajo en el centro.
3. Antes de que comience el juego, cada jugador coloca 4 cubos en cualquier fracción de su recta numérica. Se puede colocar más de un cubo en el mismo número.
4. El jugador 1 saca dos cartas de fracciones de la pila.
5. Luego, el jugador 1 decide si suma o resta las fracciones de las cartas extraídas.
 - a. Si la suma o resta es igual a una fracción donde se ha colocado un cubo, retire el cubo. Solo puede quitar un cubo por turno.
 - b. Si la suma o resta no es igual a ninguna fracción donde hay un cubo colocado, el jugador pierde su turno.
6. El primer jugador en eliminar todos sus cubos de su recta numérica gana.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

BINGO CON FRACCIONES Y RECTAS NUMÉRICAS



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 juego de cartas de Bingo con fracciones, 1 tira de recta numérica con fracciones para cada jugador, 4 cubos de centímetros para cada jugador

Objetivo: Eliminar todos los cubos en la recta numérica y decir “Bingo”.

Cómo jugar:

1. Reparta una carta a cada jugador. El jugador con la carta de fracción más alta va primero. El juego continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj si hay más de 2 jugadores.
2. Baraja las cartas de fracciones y colócalas boca abajo en el centro.
3. Antes de que comience el juego, cada jugador coloca 4 cubos en cualquier fracción de su recta numérica. Se puede colocar más de un cubo en el mismo número.
4. El jugador 1 saca dos cartas de fracciones de la pila.
5. Luego, el jugador 1 decide si suma o resta las fracciones de las cartas extraídas.
 - a. Si la suma o resta es igual a una fracción donde se ha colocado un cubo, retire el cubo. Solo puede quitar un cubo por turno.
 - b. Si la suma o resta no es igual a ninguna fracción donde hay un cubo colocado, el jugador pierde su turno.
6. El primer jugador en eliminar todos sus cubos de su recta numérica gana.



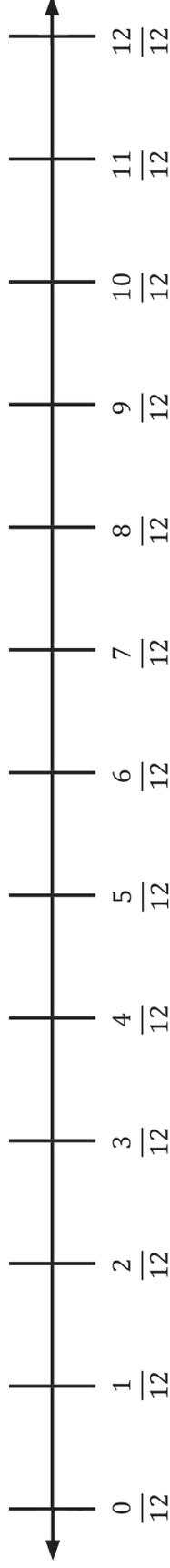
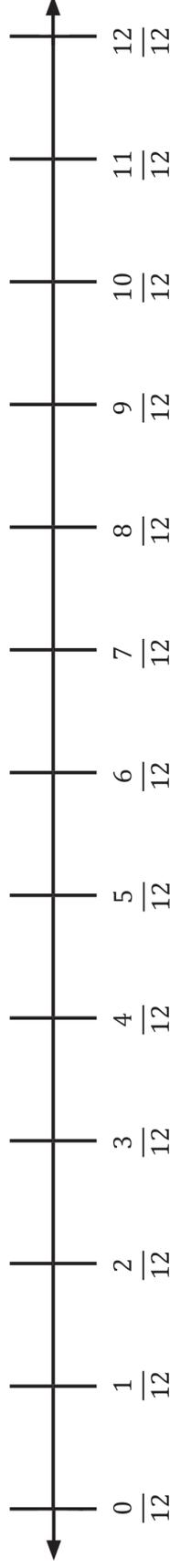
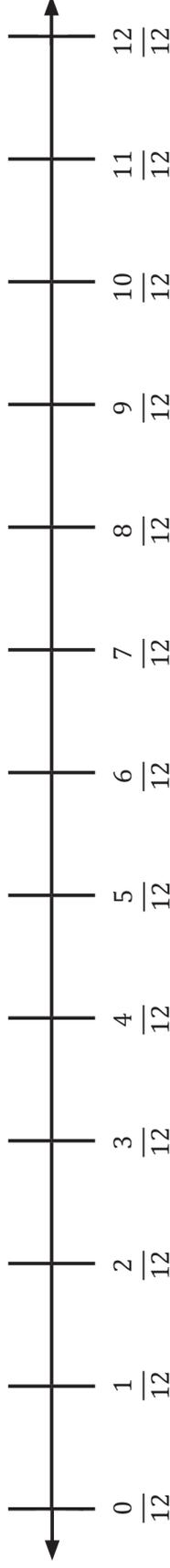
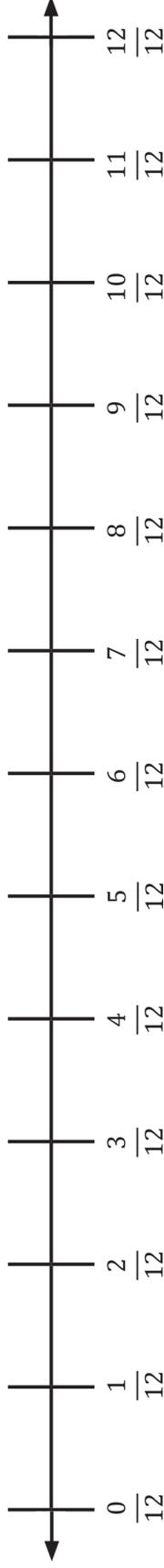
2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARTAS DE BINGO CON FRACCIONES

Corta las cartas.

$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{3}$
$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{6}$
$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{6}{6}$
$\frac{1}{12}$	$\frac{2}{12}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{4}{12}$	$\frac{5}{12}$
$\frac{6}{12}$	$\frac{7}{12}$	$\frac{8}{12}$	$\frac{9}{12}$	$\frac{10}{12}$
$\frac{11}{12}$	$\frac{12}{12}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{12}$

TIRAS DE RECTA NUMÉRICA CON FRACCIONES



LA CUENTA REGRESIVA



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 baraja de cartas, 3 fichas por jugador para ser utilizadas como fichas de multiplicación, papel de desecho y lápices (recomendado)

Objetivo: Ser el primer jugador en llegar a 0.

Cómo jugar:

1. Baraja las cartas.
2. Reparte 4 cartas por jugador.
3. Coloque las cartas que quedan en el centro boca abajo
4. El jugador 1 coloca una carta de su mano boca arriba en el centro y resta el valor de 100. (Por ejemplo, el jugador 1 juega un 7 y dice 93). Toman la carta superior boca abajo para reemplazar la carta que jugaron.
5. El jugador 2 coloca una carta de su mano boca arriba encima de la primera carta, resta el valor de su carta del nuevo número y toma una carta de la pila boca abajo. (Por ejemplo, el jugador 2 juega un 10 y dice 83).
6. A medida que el juego continúa, cada jugador agrega una carta a la pila y establece la nueva diferencia.
7. Después de jugar su carta, cada jugador elige la carta boca abajo superior de la baraja en el centro para reemplazar la carta que jugó.
8. El ganador es el primer jugador en caer en el cero. Si no caes en cero, pierdes tu turno. (Por ejemplo, si tienes un 4 y sacas un 5, pierdes tu turno).

Cómo usar las fichas de multiplicación:

- Cada jugador recibe 3 fichas de multiplicación que puede jugar cuando es su turno. Las fichas cambian el valor de la carta.
- El jugador puede usar la ficha para multiplicar su carta jugada por 3 o 5. Por ejemplo, una carta 6 jugada con una ficha significa que el jugador puede restar 18 o 30.



VALOR DE LAS CARTAS:

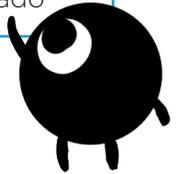
Sotas — duplica la carta anterior

Reinas — comodines (se puede jugar con el valor de cualquier otra carta en la baraja)

Reyes — 0

Ases — 1

Cartas 2 a 10 — Valor indicado



CARRERA A DOS



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 juego de cartas de fracción de carrera a dos, 1 copia del tablero de recta numérica 0-2, 1 pieza de juego pequeña para cada jugador

Objetivo: Llegar al 2 en la recta numérica.

Cómo jugar:

1. Baraja las cartas y colócalas boca abajo en el centro.
2. Cada jugador coloca su pieza en el 0 en una recta numérica diferente en el tablero.
3. El jugador 1 voltea una carta de fracción y mueve ese valor a la derecha en su recta numérica.
4. El juego continúa con cada jugador seleccionando una carta y moviendo ese valor a la derecha en su recta numérica.
5. Si el número seleccionado resulta en un número más que 2, el jugador resta el valor y se mueve a la izquierda de su posición en la recta numérica.
6. El ganador es el primer jugador en llegar al 2.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARRERA A DOS



Jugadores: 2 a 4

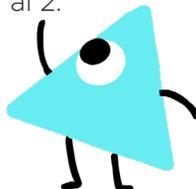
Materiales:

1 juego de cartas de fracción de carrera a dos, 1 copia del tablero de recta numérica 0-2, 1 pieza de juego pequeña para cada jugador

Objetivo: Llegar al 2 en la recta numérica.

Cómo jugar:

1. Baraja las cartas y colócalas boca abajo en el centro.
2. Cada jugador coloca su pieza en el 0 en una recta numérica diferente en el tablero.
3. El jugador 1 voltea una carta de fracción y mueve ese valor a la derecha en su recta numérica.
4. El juego continúa con cada jugador seleccionando una carta y moviendo ese valor a la derecha en su recta numérica.
5. Si el número seleccionado resulta en un número más que 2, el jugador resta el valor y se mueve a la izquierda de su posición en la recta numérica.
6. El ganador es el primer jugador en llegar al 2.



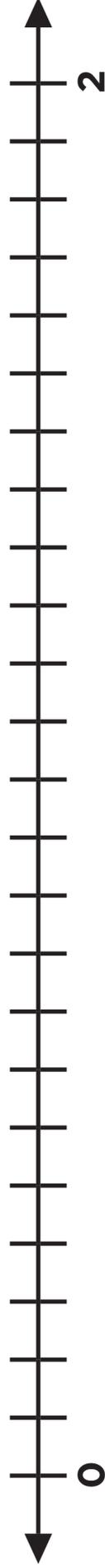
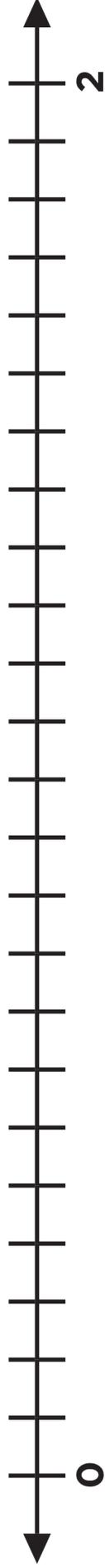
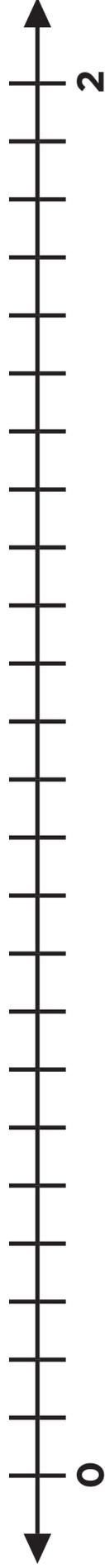
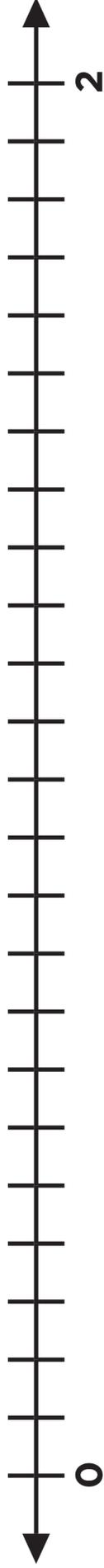
2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARTAS DE FRACCIÓN DE CARRERA A DOS

Recortar.

$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{3}$
$\frac{1}{4}$	$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{1}{6}$
$\frac{2}{6}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{5}{6}$	$\frac{6}{6}$
$\frac{1}{12}$	$\frac{2}{12}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{4}{12}$	$\frac{5}{12}$
$\frac{6}{12}$	$\frac{7}{12}$	$\frac{8}{12}$	$\frac{9}{12}$	$\frac{10}{12}$
$\frac{11}{12}$	$\frac{12}{12}$	Pierde tu turno	Saca otra carta	Saca otra carta

TABLERO DE RECTA NUMÉRICA 0-2



CINCO PARA VEINTICINCO



Jugadores: 2 a 4

Materiales:
1 baraja de cartas



Objetivo: Tener una mano de cinco cartas que suman 25 usando suma y resta.

Cómo jugar:

1. Reparta cinco cartas a cada jugador.
2. Coloque las cartas que quedan en el centro del grupo.
3. Los jugadores mirarán sus cartas para ver si pueden obtener 25 usando suma y resta.
 - a. Cuando un jugador tiene una mano que totaliza 25 usando las cinco cartas, gritará "25". Ese jugador gana si es el primero en decir 25 y puede demostrar correctamente cómo hizo 25.
 - b. Si ningún jugador tiene cartas que totalizan 25, la ronda ha terminado.
4. Para comenzar la nueva ronda, cada jugador debe descartar primero una en una pila de descartes, luego sacar una nueva carta de la pila.
5. Continúa jugando hasta que un jugador tenga 25.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CINCO PARA VEINTICINCO



Jugadores: 2 a 4

Materiales:
1 baraja de cartas



Objetivo: Tener una mano de cinco cartas que suman 25 usando suma y resta.

Cómo jugar:

1. Reparta cinco cartas a cada jugador.
2. Coloque las cartas que quedan en el centro del grupo.
3. Los jugadores mirarán sus cartas para ver si pueden obtener 25 usando suma y resta.
 - a. Cuando un jugador tiene una mano que totaliza 25 usando las cinco cartas, gritará "25". Ese jugador gana si es el primero en decir 25 y puede demostrar correctamente cómo hizo 25.
 - b. Si ningún jugador tiene cartas que totalizan 25, la ronda ha terminado.
4. Para comenzar la nueva ronda, cada jugador debe descartar primero una en una pila de descartes, luego sacar una nueva carta de la pila.
5. Continúa jugando hasta que un jugador tenga 25.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARRERA A 100



Jugadores: 2 a 4

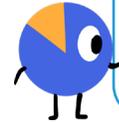
Materiales:

1 dado, 1 pieza de juego por persona, un conjunto de cartas de operación (+, x, ÷, -) en una tarjeta de índice por cada jugador, 1 tablero de juego de cien gráfico

Objetivo: Ser el primero en llegar a 100 sin pasarse.

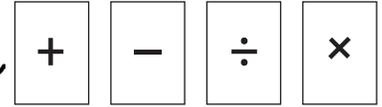
Cómo jugar:

1. Decida quién va primero. Toma turnos para jugar.
2. Cada jugador pone una pieza de juego en 50 en el gráfico. (Nota: Una pieza de juego nunca puede moverse fuera de la tabla de cien).
3. El jugador 1 tira los dados, luego elige una de las cuatro cartas de operaciones de su conjunto. (Nota: Todas las tarjetas de operación deben usarse en sus primeros cuatro turnos y solo se pueden usar una vez. Una vez que se usen todas, cada jugador necesita cuatro cartas nuevas.)
4. El jugador 1 mueve su pieza de juego del número 50 en función del número que tiró y la tarjeta de operación que quiere usar.
 - Por ejemplo, si el jugador 1 saca un 5 y elige la tarjeta de operación de división, entonces movería su pieza de juego a 10 ya que $50 \div 5 = 10$. Después que el jugador 1 voltea la tarjeta de división, no la puede usar en la Ronda 1.
5. El juego continúa con el jugador 2.
6. Una vez que un jugador voltea las cuatro tarjetas de operación, las tarjetas de operación se ponen boca abajo.
7. El primer jugador que llega a 100 sin pasarse gana.



CONFIGURAR:

Crea un conjunto de cartas de operación para cada jugador. Un conjunto consiste en una operación dibujada en una tarjeta de índice como se muestra a continuación.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARRERA A 100



Jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 dado, 1 pieza de juego por persona, un conjunto de cartas de operación (+, x, ÷, -) en una tarjeta de índice por cada jugador, 1 tablero de juego de cien gráfico

Objetivo: Ser el primero en llegar a 100 sin pasarse.

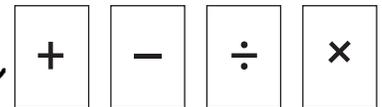
Cómo jugar:

1. Decida quién va primero. Toma turnos para jugar.
2. Cada jugador pone una pieza de juego en 50 en el gráfico. (Nota: Una pieza de juego nunca puede moverse fuera de la tabla de cien).
3. El jugador 1 tira los dados, luego elige una de las cuatro cartas de operaciones de su conjunto. (Nota: Todas las tarjetas de operación deben usarse en sus primeros cuatro turnos y solo se pueden usar una vez. Una vez que se usen todas, cada jugador necesita cuatro cartas nuevas.)
4. El jugador 1 mueve su pieza de juego del número 50 en función del número que tiró y la tarjeta de operación que quiere usar.
 - Por ejemplo, si el jugador 1 saca un 5 y elige la tarjeta de operación de división, entonces movería su pieza de juego a 10 ya que $50 \div 5 = 10$. Después que el jugador 1 voltea la tarjeta de división, no la puede usar en la Ronda 1.
5. El juego continúa con el jugador 2.
6. Una vez que un jugador voltea las cuatro tarjetas de operación, las tarjetas de operación se ponen boca abajo.
7. El primer jugador que llega a 100 sin pasarse gana.



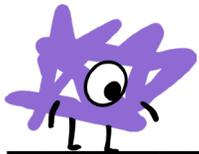
CONFIGURAR:

Crea un conjunto de cartas de operación para cada jugador. Un conjunto consiste en una operación dibujada en una tarjeta de índice como se muestra a continuación.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

TABLERO DE JUEGO DE CIEN GRÁFICO



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	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



JJI SUDOKU | NIVEL: MEDIO

Jugadores: 1 o 2 trabajando juntos

Materiales: 1 copia de JiJi Sudoku | Nivel: Medio y piezas de criaturas matemáticas cortadas.

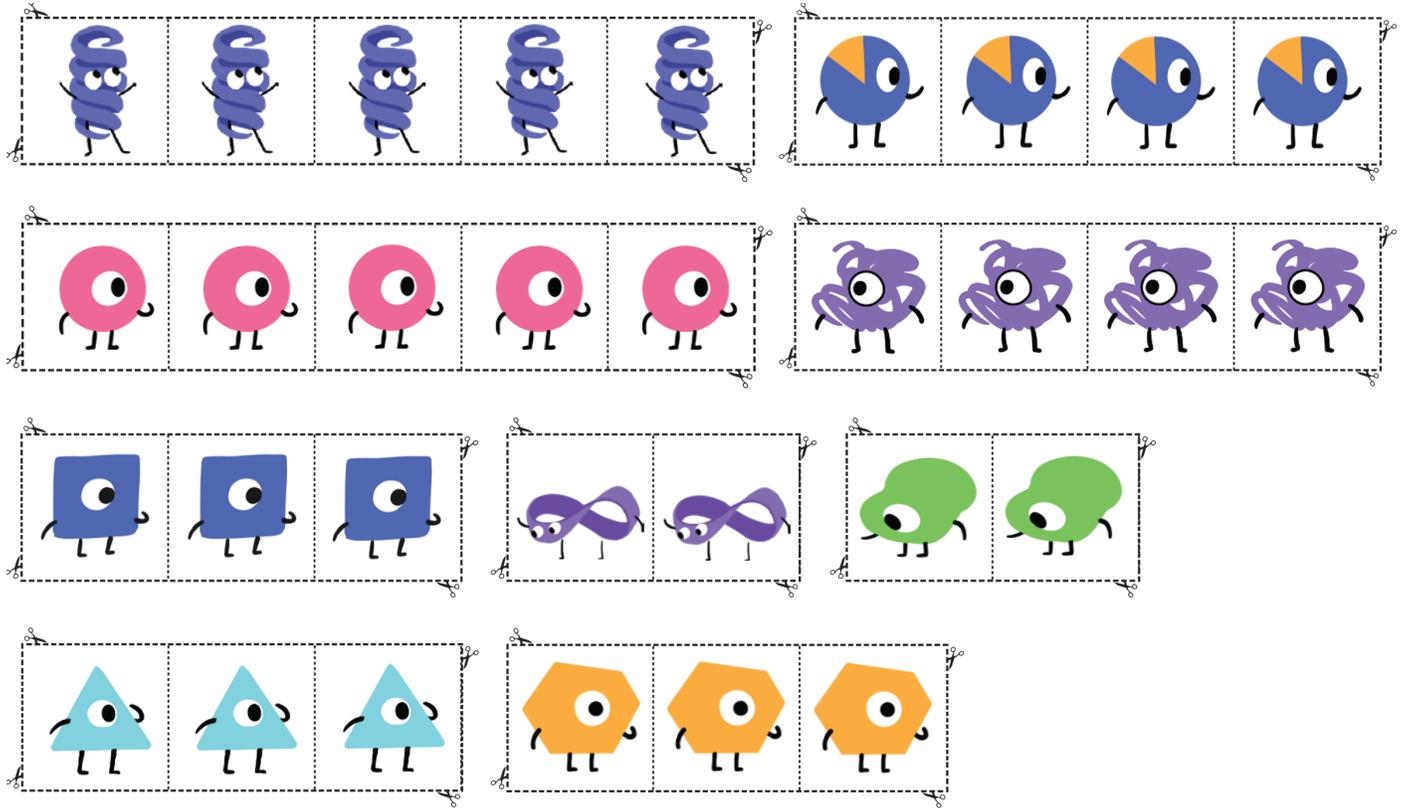
Objetivo: Poner una pieza de criaturas en cada fila, columna y cuadrícula.

Cómo jugar:

- Hay 9 criaturas matemáticas únicas. La cuadrícula de 9x9 se divide en bloques más pequeños de 3x3.
- Cada bloque de 3x3 solo puede contener una criatura matemática única.
- Cada columna vertical en la cuadrícula solo puede contener una criatura matemática única.
- Cada fila horizontal puede contener una criatura matemática única.



PIEZAS DE JUEGO DE JIJI SUDOKU | NIVEL: MEDIO



JJI SUDOKU | NIVEL: DESAFÍO

Jugadores: 1 o 2 trabajando juntos

Materiales: 1 copia de JiJi Sudoku | Nivel: Desafío y piezas de criaturas matemáticas cortadas.

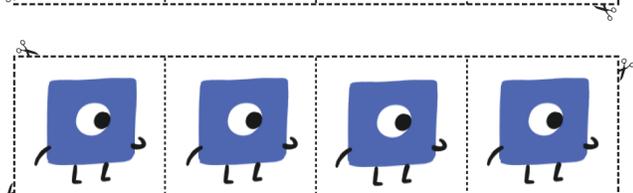
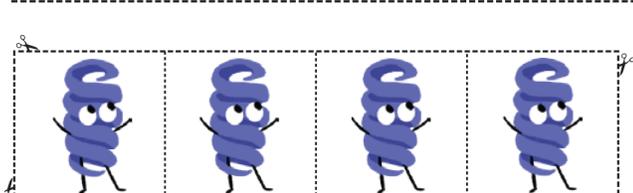
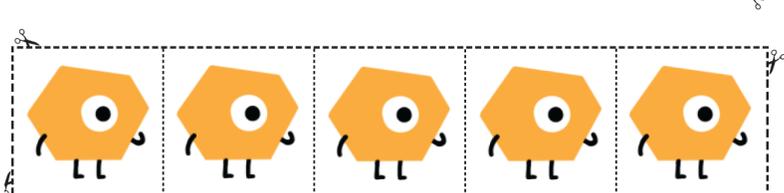
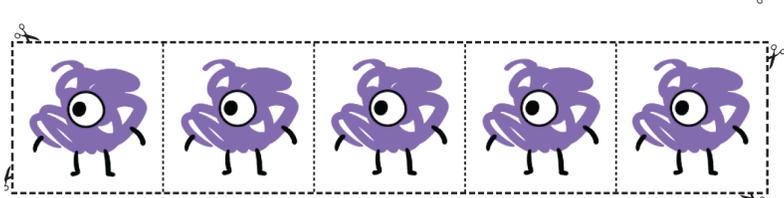
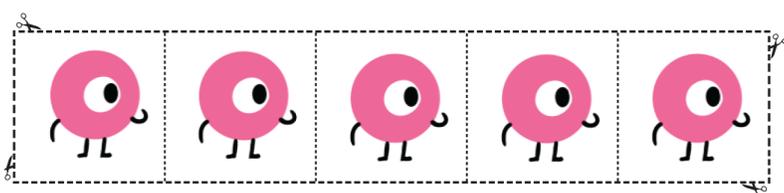
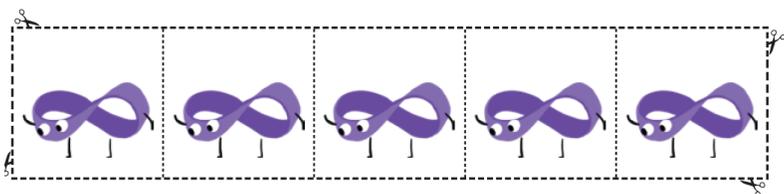
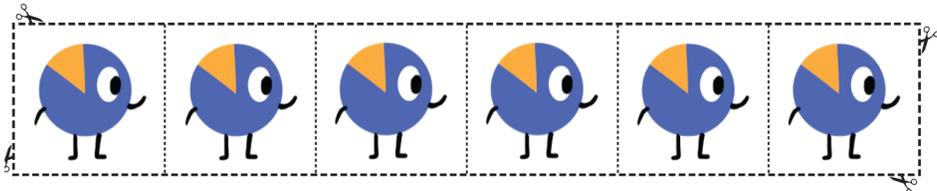
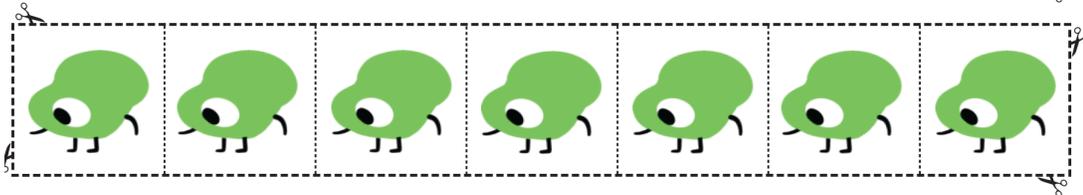
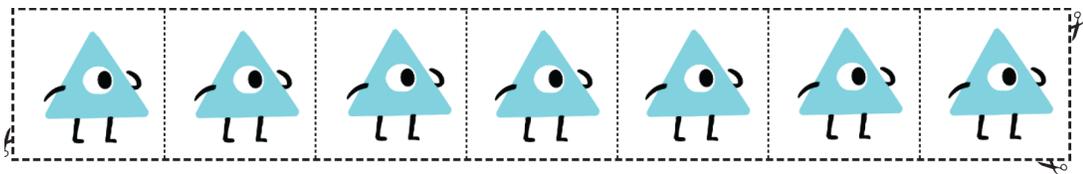
Objetivo: Poner una pieza de criaturas en cada fila, columna y cuadrícula.



Cómo jugar:

- Hay 9 criaturas matemáticas únicas. La cuadrícula de 9x9 se divide en bloques más pequeños de 3x3.
- Cada bloque de 3x3 solo puede contener una criatura matemática única.
- Cada columna vertical en la cuadrícula solo puede contener una criatura matemática única.
- Cada fila horizontal puede contener una criatura matemática única.

PIEZAS DE JUEGO DE JIJI SUDOKU | NIVEL: DESAFÍO



SUDOKU | LEVEL: VARIOUS

Jugadores: 1 o 2 trabajando juntos

Materiales: 1 copia de Sudoku

Objetivo: Rellenar la cuadrícula con números para que cada fila, columna y cuadrícula.

Cómo jugar:

- La cuadrícula de 9x9 se divide en bloques de 3x3.
- Completa cada bloque con el número del 1 al 9.
- Ninguna fila o columna de la cuadrícula de 9x9 puede tener el mismo número.

	9	3	1		5	6	4	
7								5
5		1	2		9	3		7
2								3
	3	6	9		7	5	2	
9								1
3		2	4		8	1		9
6								4
	4	7	3		2	8	5	

Fácil

5					2		8	
								6
		7	1			5	3	
	3		7				5	9
		2		4		8		
7	5				9		1	
	9	8			4	3		
1								
	2		8					5

Medio

6	4			1	8			3
	2			5				
				7		1		
						6		7
	8		2		7		9	
5		9						
		7		8				
				2			3	
2			6	3			7	4

Medio

3				8				6
	1			6		2		
		4	7			5		
	4			1		9		
6			2		4			1
		3		6			5	
		8			3	6		
	2		4				1	
5				2				7

Difícil