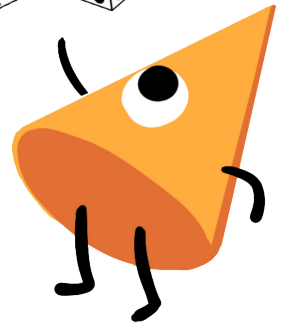
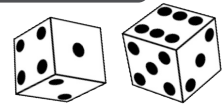




ST Math.
Summer Immersion

RECURSOS DE JUEGO DE MESA

Instrucciones y tableros de juego



K-2 Grados

CONECTAR CUATRO CON SUMAS



Número de jugadores: 2

Materiales:

2 sujetapapeles, 2 fichas (o piezas) de dos colores diferentes (20 de cada color), 1 copia del tablero de juego conectar cuatro con sumas

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

Cómo jugar:

1. El jugador 1 coloca un sujetapapeles en un número de la tira numérica inferior.
2. El jugador 2 coloca un sujetapapeles en un número de la tira numérica inferior, suma los dos números y coloca una de sus fichas de colores en la suma de esos dos números en el tablero. Por ejemplo, si un sujetapapeles está en el 7 y el otro en el 1, el jugador 2 coloca su ficha de color en el número 8 en el tablero porque $7 + 1 = 8$.
3. A continuación, el jugador 1 mueve uno de los sujetapapeles, suma los dos números y coloca su ficha en la suma de esos dos números en el tablero. Por ejemplo, si el jugador 1 mueve el sujetapapeles que estaba en el número 7 al 3, colocaría su ficha de color en el número 4 en el tablero porque $3 + 1 = 4$.
4. Una vez que se coloca una ficha en el tablero, no se puede cambiar a otro color ni moverla.
5. El juego continúa hasta que un jugador tiene cuatro de sus fichas en fila en el tablero (a lo cruzado, arriba y abajo, o en diagonal), sin ninguna de las fichas opuestas entre sus cuatro fichas.

Nota para los maestros: Si no tiene 2 colores diferentes de fichas, se puede usar materiales alternativos. Por ejemplo, use 2 cubos de colores diferentes, frijoles o cuadraditos de papel de construcción. También puede colocar los tableros de juego en fundas protectoras y usar 2 marcadores de borrado en seco de diferentes colores.

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	●	●	●	●	●	12	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 DE CONECTAR CUATRO CON SUMAS

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	6	14	11	9	10	15	19
13	16	4	8	17	20	12	5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

GUERRA DE SUMA



Número de jugadores: 2

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras (As = 1, 2-10 = valor indicado)



Objetivo: Coleccionar la mayor cantidad de cartas.

Cómo jugar:

1. Baraja las cartas y reparte todas las cartas a los dos jugadores y déjalas en una pila, boca abajo.
2. Los jugadores ponen sus dos cartas superiores boca arriba frente a ellos.
3. Cada jugador suma sus cartas.
4. El jugador con la mayor suma recibe las cuatro cartas.
5. Si ambas sumas son iguales, el juego continúa hasta que haya una suma mayor. El jugador con la suma mayor se lleva todas las cartas jugadas en esa ronda.
6. El ganador es el jugador con más cartas después de jugar todas las cartas de su pila.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

GUERRA DE SUMA



Número de jugadores: 2

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras (As = 1, 2-10 = valor indicado)



Objetivo: Coleccionar la mayor cantidad de cartas.

Cómo jugar:

1. Baraja las cartas y reparte todas las cartas a los dos jugadores y déjalas en una pila, boca abajo.
2. Los jugadores ponen sus dos cartas superiores boca arriba frente a ellos.
3. Cada jugador suma sus cartas.
4. El jugador con la mayor suma recibe las cuatro cartas.
5. Si ambas sumas son iguales, el juego continúa hasta que haya una suma mayor. El jugador con la suma mayor se lleva todas las cartas jugadas en esa ronda.
6. El ganador es el jugador con más cartas después de jugar todas las cartas de su pila.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

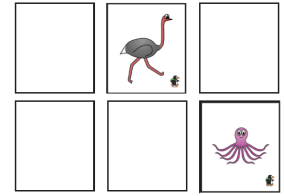
HACER DIEZ CONCENTRACIÓN



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

2 páginas de cartas de ST Math criaturas



Objetivo: Coleccionar la mayor cantidad de cartas de criaturas que hagan diez.

Cómo jugar:

1. Baraja las cartas y colócalas boca abajo formando una matriz.
2. Los jugadores se turnan en voltear a dos cartas.
3. Si el número de pies de las criaturas en las 2 cartas suma 10, el jugador se queda con esas 2 cartas y juega de nuevo. El jugador continúa volteando las cartas hasta que no tenga una mano que sumen 10.
4. Si los pies de las cartas no suman 10, se ponen boca abajo y se acaba el turno de ese jugador.
5. El juego continúa hasta que se retiran todas las cartas.
6. El ganador es el jugador con más cartas.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

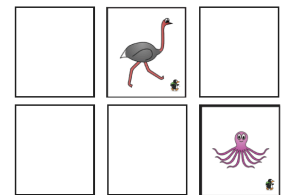
HACER DIEZ CONCENTRACIÓN



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

2 páginas de cartas de ST Math criaturas



Objetivo: Coleccionar la mayor cantidad de cartas de criaturas que hagan diez.

Cómo jugar:

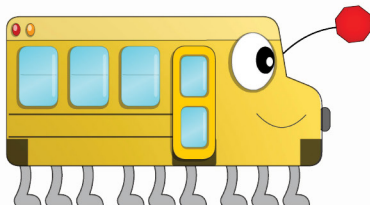
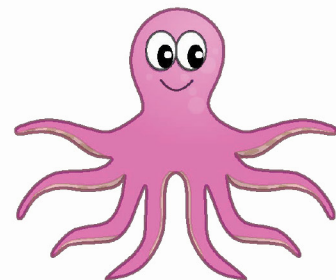
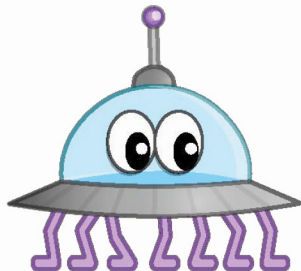
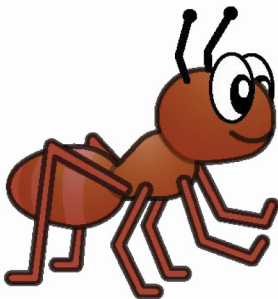
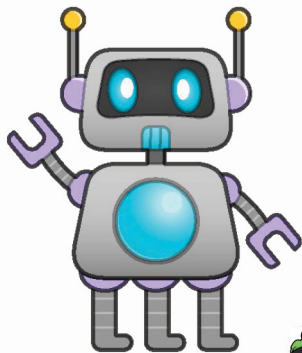
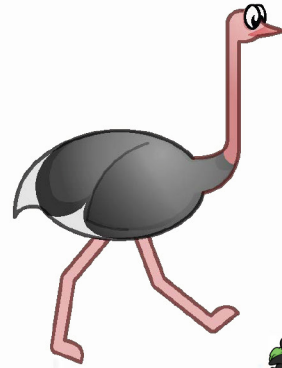
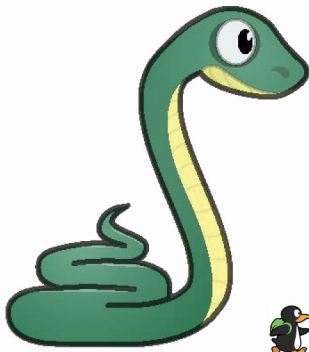
1. Baraja las cartas y colócalas boca abajo formando una matriz.
2. Los jugadores se turnan en voltear a dos cartas.
3. Si el número de pies de las criaturas en las 2 cartas suma 10, el jugador se queda con esas 2 cartas y juega de nuevo. El jugador continúa volteando las cartas hasta que no tenga una mano que sumen 10.
4. Si los pies de las cartas no suman 10, se ponen boca abajo y se acaba el turno de ese jugador.
5. El juego continúa hasta que se retiran todas las cartas.
6. El ganador es el jugador con más cartas.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

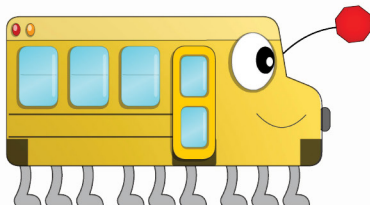
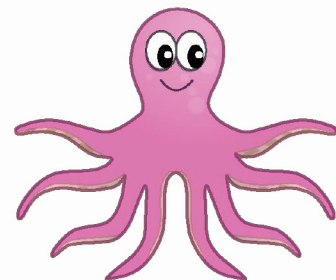
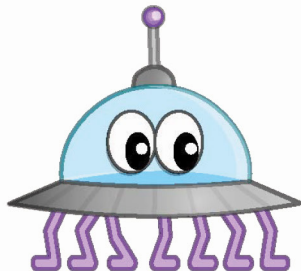
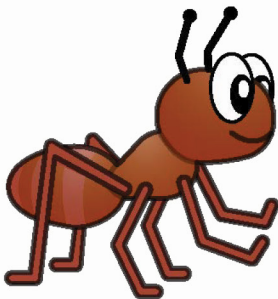
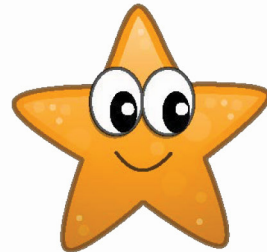
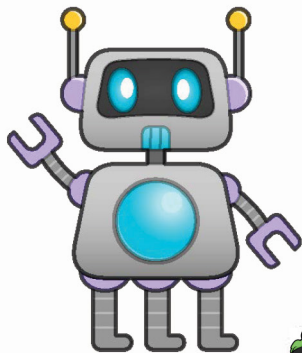
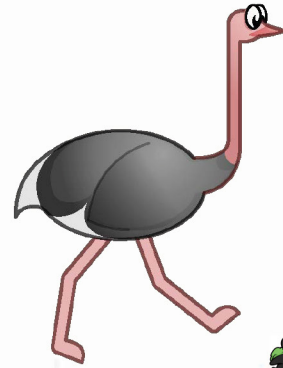
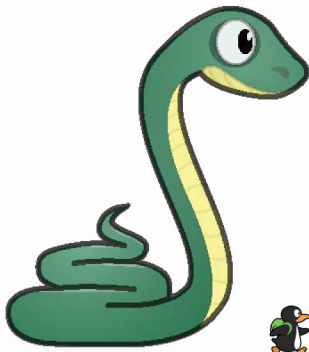
LAS CARTAS DE ST MATH CRIATURAS

Corta las cartas de criaturas a lo largo de las líneas.



LAS CARTAS DE ST MATH CRIATURAS

Corta las cartas de criaturas a lo largo de las líneas.



PATEADOR DE NÚMEROS



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras, 1 copia del tablero de juego de rutas numéricas 0-20 (K-1^{er}) o 1 copia del tablero de juego de rectas numéricas 0-20 (2^o Gr.) para cada jugador, cubos de centímetros (4 para cada jugador)

Objetivo: Retirar todos los cubos de su ruta numérica en los K-1^{er} grados o la recta numérica en el 2^o grado.

Cómo jugar:

1. Reparte una carta a cada jugador. El jugador con la carta con el número más alto va primero. El juego continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj si hay más de 2 jugadores. (Nota: Ases = 1).
2. Baraja todas las cartas y colócalas boca abajo en el centro.
3. Antes de comenzar el juego, cada jugador coloca cubos de 4 centímetros en cualquier número de su ruta numérica o recta numérica. Se puede colocar más de un cubo en el mismo número.
4. El jugador 1 saca dos cartas de números de la pila.
5. Luego, el jugador 1 decide si suma o resta los números de las cartas extraídas.
 - Si la suma o la resta es igual a un número donde se ha colocado un cubo, retire el cubo. Solo puedes eliminar un cubo cada turno.
 - Si la suma o la resta no es igual a ningún número donde haya un cubo colocado, el jugador pierde su turno.
6. El ganador es la primera persona en eliminar todos sus cubos de su ruta numérica o recta numérica.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

PATEADOR DE NÚMEROS



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras, 1 copia del tablero de juego de rutas numéricas 0-20 (K-1^{er}) o 1 copia del tablero de juego de rectas numéricas 0-20 (2^o Gr.) para cada jugador, cubos de centímetros (4 para cada jugador)

Objetivo: Retirar todos los cubos de su ruta numérica en los K-1^{er} grados o la recta numérica en el 2^o grado.

Cómo jugar:

1. Reparte una carta a cada jugador. El jugador con la carta con el número más alto va primero. El juego continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj si hay más de 2 jugadores. (Nota: Ases = 1).
2. Baraja todas las cartas y colócalas boca abajo en el centro.
3. Antes de comenzar el juego, cada jugador coloca cubos de 4 centímetros en cualquier número de su ruta numérica o recta numérica. Se puede colocar más de un cubo en el mismo número.
4. El jugador 1 saca dos cartas de números de la pila.
5. Luego, el jugador 1 decide si suma o resta los números de las cartas extraídas.
 - Si la suma o la resta es igual a un número donde se ha colocado un cubo, retire el cubo. Solo puedes eliminar un cubo cada turno.
 - Si la suma o la resta no es igual a ningún número donde haya un cubo colocado, el jugador pierde su turno.
6. El ganador es la primera persona en eliminar todos sus cubos de su ruta numérica o recta numérica.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

TABLERO DE JUEGO DE RUTAS NUMÉRICAS 0-20 (K-1^{ER} GR.)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

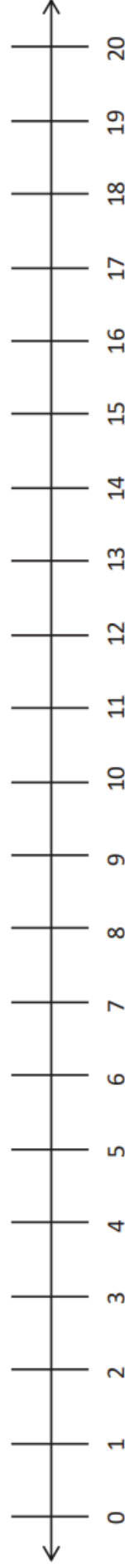
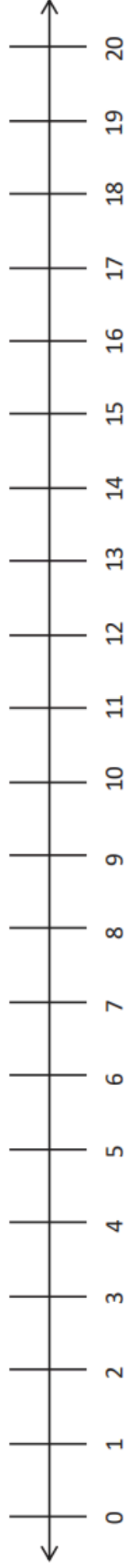
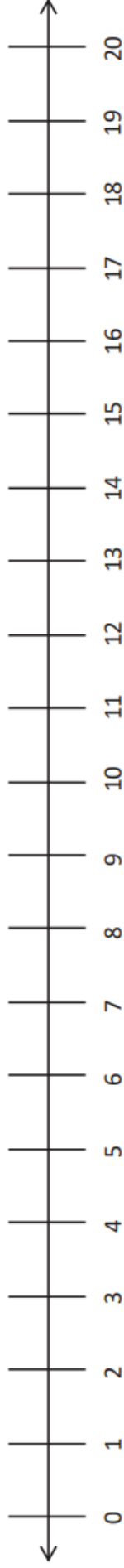
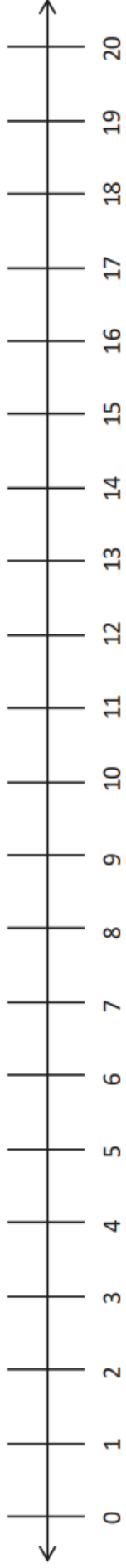
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Corta las rutas numéricas en las líneas punteadas o úsalas como un tablero.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

TABLERO DE JUEGO DE RECTA NUMÉRICAS 0-20 (20 GR.)



Corta las rectas numéricas en las líneas punteadas o úsalas como un tablero.



CARRERA DE RUTA NUMÉRICA (K-1^{ER} GR.)



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 dado, 1 pieza de juego por jugador, 2 tarjetas de índice (dibuja el signo (-) en una y un signo (+) en la otra), 1 bolsa de papel, 1 copia del tablero de juego de rutas numéricas 0-20

Objetivo: Llegar al 20 en la ruta numérica.

Cómo jugar:

1. Tira los dados para determinar quién va primero. Comienza el jugador con el número mayor.
2. Ponga las tarjetas de índice en una bolsa.
3. Cada jugador elige una pieza de juego y la coloca en el número 10.
4. El jugador 1 tira los dados y saca una tarjeta de índice de la bolsa.
5. El jugador 1 mueve la pieza según el número tirado en la ruta numérica. Las tarjetas de índice determinan la dirección:
 - Más (+) se mueve a la derecha en la ruta numérica.
 - Menos (-) se mueve a la izquierda en la ruta numérica.
6. Los jugadores se turnan. Si un jugador no puede mover la cantidad de espacios que aparecen en esta ruta numérica, entonces pierde su turno. Por ejemplo, si la pieza del juego de un jugador está en el 18 y luego el jugador tira un 4 con una carta del signo más (+), su pieza caerá en el 22. Este número está fuera de esta ruta numérica, por lo que pierde su turno.
7. El ganador es la primera persona que llega al 20 en la ruta numérica sin pasarse.

VARIACIONES DEL JUEGO:

En lugar de un dado regular de seis caras, puede usar cubos numéricos o dados de nueve caras. Para una versión avanzada del juego, haga que los estudiantes decidan si quieren o no tirar uno o dos dados.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARRERA DE RUTA NUMÉRICA (K-1^{ER} GR.)



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 dado, 1 pieza de juego por jugador, 2 tarjetas de índice (dibuja el signo (-) en una y un signo (+) en la otra), 1 bolsa de papel, 1 copia del tablero de juego de rutas numéricas 0-20

Objetivo: Llegar al 20 en la ruta numérica.

Cómo jugar:

1. Tira los dados para determinar quién va primero. Comienza el jugador con el número mayor.
2. Ponga las tarjetas de índice en una bolsa.
3. Cada jugador elige una pieza de juego y la coloca en el número 10.
4. El jugador 1 tira los dados y saca una tarjeta de índice de la bolsa.
5. El jugador 1 mueve la pieza según el número tirado en la ruta numérica. Las tarjetas de índice determinan la dirección:
 - Más (+) se mueve a la derecha en la ruta numérica.
 - Menos (-) se mueve a la izquierda en la ruta numérica.
6. Los jugadores se turnan. Si un jugador no puede mover la cantidad de espacios que aparecen en esta ruta numérica, entonces pierde su turno. Por ejemplo, si la pieza del juego de un jugador está en el 18 y luego el jugador tira un 4 con una carta del signo más (+), su pieza caerá en el 22. Este número está fuera de esta ruta numérica, por lo que pierde su turno.
7. El ganador es la primera persona que llega al 20 en la ruta numérica sin pasarse.

VARIACIONES DEL JUEGO:

En lugar de un dado regular de seis caras, puede usar cubos numéricos o dados de nueve caras. Para una versión avanzada del juego, haga que los estudiantes decidan si quieren o no tirar uno o dos dados.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARRERA DE RECTA NUMÉRICA (2º GR.)



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 dado, 1 pieza de juego por jugador, 2 tarjetas de índice [dibuja el signo (-) en una y (+) en la otra], 1 bolsa de papel, 1 copia del tablero de juego de rectas numéricas 0-30

Objetivo: Llegar al 30 en la recta numérica.

Cómo jugar:

1. Tira los dados para determinar quién va primero. Comienza el jugador con el número mayor.
2. Ponga las tarjetas de índice en una bolsa.
3. Cada jugador elige una pieza de juego y la coloca en el número 15.
4. El jugador 1 tira los dados y saca una tarjeta de índice de la bolsa.
5. El jugador 1 mueve la pieza según el número tirado en la recta numérica. Las tarjetas de índice determinan la dirección:
 - Más (+) se mueve a la derecha en la recta numérica.
 - Menos (-) se mueve a la izquierda en la recta numérica.
6. Los jugadores se turnan. Si un jugador no puede mover la cantidad de espacios que aparecen en esta recta numérica, entonces pierde su turno. Por ejemplo, si la pieza del juego de un jugador está en el 28 y luego el jugador tira un 4 con una carta del signo más (+), su pieza caerá en el 32. Este número está fuera de esta recta numérica, por lo que pierde su turno.
7. El ganador es la primera persona que llega al 30 en la recta numérica sin pasarse.

VARIACIONES DEL JUEGO:

En lugar de un dado regular de seis caras, puede usar cubos numéricos o dados de nueve caras. Para una versión avanzada del juego, haga que los estudiantes decidan si quieren o no tirar uno o dos dados.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

CARRERA DE RECTA NUMÉRICA (2º GR.)



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 dado, 1 pieza de juego por jugador, 2 tarjetas de índice [dibuja el signo (-) en una y (+) en la otra], 1 bolsa de papel, 1 copia del tablero de juego de rectas numéricas 0-30

Objetivo: Llegar al 30 en la recta numérica.

Cómo jugar:

1. Tira los dados para determinar quién va primero. Comienza el jugador con el número mayor.
2. Ponga las tarjetas de índice en una bolsa.
3. Cada jugador elige una pieza de juego y la coloca en el número 15.
4. El jugador 1 tira los dados y saca una tarjeta de índice de la bolsa.
5. El jugador 1 mueve la pieza según el número tirado en la recta numérica. Las tarjetas de índice determinan la dirección:
 - Más (+) se mueve a la derecha en la recta numérica.
 - Menos (-) se mueve a la izquierda en la recta numérica.
6. Los jugadores se turnan. Si un jugador no puede mover la cantidad de espacios que aparecen en esta recta numérica, entonces pierde su turno. Por ejemplo, si la pieza del juego de un jugador está en el 28 y luego el jugador tira un 4 con una carta del signo más (+), su pieza caerá en el 32. Este número está fuera de esta recta numérica, por lo que pierde su turno.
7. El ganador es la primera persona que llega al 30 en la recta numérica sin pasarse.

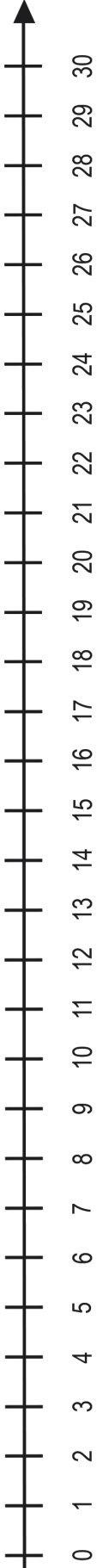
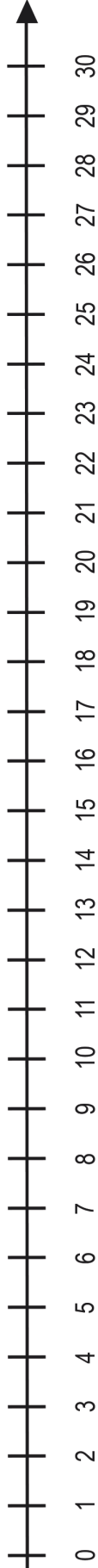
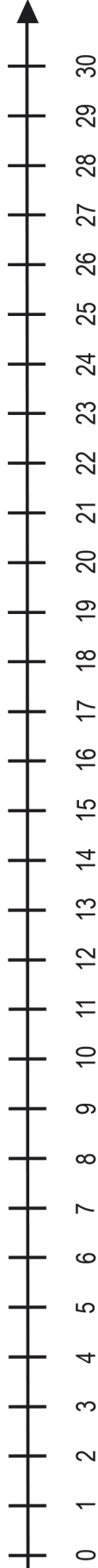
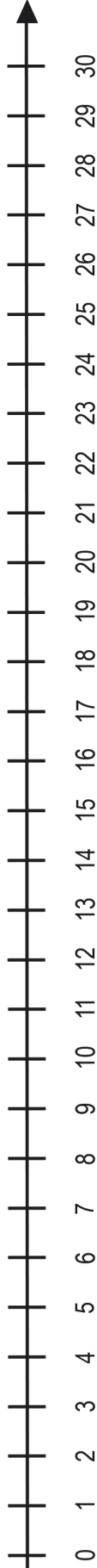
VARIACIONES DEL JUEGO:

En lugar de un dado regular de seis caras, puede usar cubos numéricos o dados de nueve caras. Para una versión avanzada del juego, haga que los estudiantes decidan si quieren o no tirar uno o dos dados.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

TABLERO DE JUEGO DE RECTAS NUMÉRICAS 0-30 (2° GR.)



HACER 10 EN PIRÁMIDE



Número de jugadores: 1 (o 2 trabajando juntos)

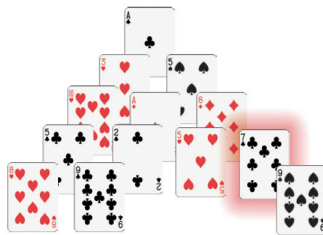
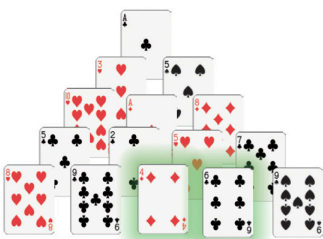
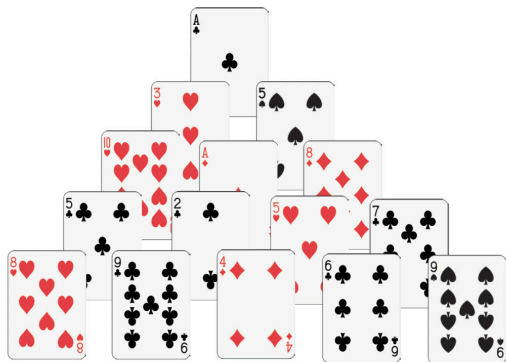
Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras. (Ases = 1)

Objetivo: Eliminar todas las cartas de la pirámide.

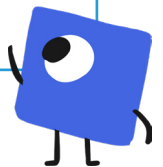
Cómo jugar:

1. Baraja las cartas.
2. Forma una pirámide de cartas con cinco filas. Comience en la parte superior con una tarjeta para que cada nuevo nivel cubra parcialmente el nivel superior.
3. Coloca tres cartas boca arriba al lado de la pirámide. (Ver diagrama.)
4. Retire 2 cartas descubiertas que sumen diez, incluyendo las cartas 10, de la pirámide o las tres cartas boca arriba al lado de la pirámide. Ponlas a un lado.
5. Si no hay cartas que se puedan quitar, coloca tres cartas nuevas boca arriba encima de las tres cartas al lado de la pirámide.
6. El juego continúa hasta que no se pueden quitar cartas y no hay más cartas en la baraja.
7. El objetivo del juego es eliminar todas las cartas de la pirámide.



NOTAS ADICIONALES:

- En este ejemplo, se puede quitar la carta 10 y se puede retirar las cartas 6 y 4.
- Si se quitan la carta 6 de la fila inferior y la cuarta carta de la fila inferior, la carta de 5 de la segunda fila queda descubierta y se puede jugar.
- Las cartas 7 y 3 no se pueden retirar porque la carta 7 está parcialmente cubierta por la carta 9.



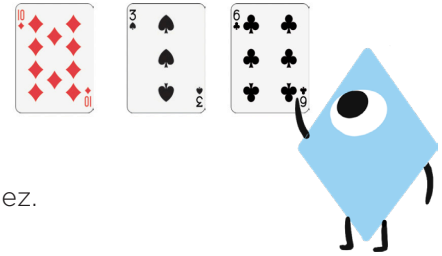
HACER 10 CON TRES CARDS



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras. (Ases = 1)



Objetivo: Tener la mayor cantidad de juegos de tres cartas que hacen diez.

Cómo jugar:

1. Reparte una carta a cada jugador. El jugador con la carta con el número más alto va primero. El juego continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj si hay más de 2 jugadores.
2. Baraja las cartas y reparte tres cartas a cada jugador boca arriba sobre la mesa. Coloque el resto de las cartas en el centro boca abajo para formar una pila de retirar.
3. El jugador 1 suma y/o resta sus cartas para hacer diez.
 - Si las tres cartas suman diez, el jugador 1 pone las cartas a un lado en su pila de colección y retira tres cartas más para formar diez nuevamente. Continúa jugando hasta que no pueda hacer diez.
 - Si el jugador 1 no puede formar diez, elige una carta de la baraja y termina su turno.
4. A medida que avanza el juego, los jugadores pueden tener más de tres cartas, pero solo pueden usar tres cartas para hacer diez. (Nota: Los jugadores siempre deben tener un mínimo de tres cartas.)
5. El juego continúa hasta que todas las cartas se han ido de la pila de retirar y no hay más jugadas. El ganador es el jugador con más cartas en su pila de colección.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

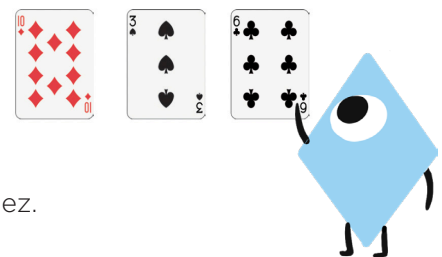
HACER 10 CON TRES CARDS



Número de jugadores: 2 a 4

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras. (Ases = 1)



Objetivo: Tener la mayor cantidad de juegos de tres cartas que hacen diez.

Cómo jugar:

1. Reparte una carta a cada jugador. El jugador con la carta con el número más alto va primero. El juego continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj si hay más de 2 jugadores.
2. Baraja las cartas y reparte tres cartas a cada jugador boca arriba sobre la mesa. Coloque el resto de las cartas en el centro boca abajo para formar una pila de retirar.
3. El jugador 1 suma y/o resta sus cartas para hacer diez.
 - Si las tres cartas suman diez, el jugador 1 pone las cartas a un lado en su pila de colección y retira tres cartas más para formar diez nuevamente. Continúa jugando hasta que no pueda hacer diez.
 - Si el jugador 1 no puede formar diez, elige una carta de la baraja y termina su turno.
4. A medida que avanza el juego, los jugadores pueden tener más de tres cartas, pero solo pueden usar tres cartas para hacer diez. (Nota: Los jugadores siempre deben tener un mínimo de tres cartas.)
5. El juego continúa hasta que todas las cartas se han ido de la pila de retirar y no hay más jugadas. El ganador es el jugador con más cartas en su pila de colección.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

EL JUEGO DE GATOS CON 10



Número de jugadores: 2

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras. (As = 1) o dados, 1 copia del tablero del gato con cuadros de diez, 2 lápices, crayones o marcadores de diferentes colores

Objetivo: Tener 3 diez cuadros de diez completados en una fila.

Cómo jugar:

1. Decide quién va primero.
2. Los jugadores se turnan para elegir una carta o lanzar los dados. Los jugadores colocan ese número de puntos en uno de los diez marcos en un cuadrado en el tablero incluyendo uno en el que un oponente ya ha colocado puntos.
Nota: Un jugador pone todos sus puntos en un solo cuadro de diez. No pueden dividirlos ni tener más de diez puntos en un marco. El jugador debe usar todos los puntos.
3. El jugador que completa un cuadro de diez pone una X o una O en ese cuadrado.
4. Si un jugador no puede colocar todos sus puntos en un marco, pierde su turno.
5. El ganador es el jugador que tiene tres X u O seguidas en una fila (cruzada, arriba y abajo, o en diagonal)

Nota para los maestros: También puede colocar los tableros de juego en fundas protectoras y usar 2 marcadores de borrado en seco de diferentes colores.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

EL JUEGO DE GATOS CON 10



Número de jugadores: 2

Materiales:

1 baraja de cartas sin las figuras. (As = 1) o dados, 1 copia del tablero del gato con cuadros de diez, 2 lápices, crayones o marcadores de diferentes colores

Objetivo: Tener 3 diez cuadros de diez completados en una fila.

Cómo jugar:

1. Decide quién va primero.
2. Los jugadores se turnan para elegir una carta o lanzar los dados. Los jugadores colocan ese número de puntos en uno de los diez marcos en un cuadrado en el tablero incluyendo uno en el que un oponente ya ha colocado puntos.
Nota: Un jugador pone todos sus puntos en un solo cuadro de diez. No pueden dividirlos ni tener más de diez puntos en un marco. El jugador debe usar todos los puntos.
3. El jugador que completa un cuadro de diez pone una X o una O en ese cuadrado.
4. Si un jugador no puede colocar todos sus puntos en un marco, pierde su turno.
5. El ganador es el jugador que tiene tres X u O seguidas en una fila (cruzada, arriba y abajo, o en diagonal)

Nota para los maestros: También puede colocar los tableros de juego en fundas protectoras y usar 2 marcadores de borrado en seco de diferentes colores.



2024 MIND Education. Todos los derechos reservados.

TABLERO DEL GATO CON CUADROS DE DIEZ

TABLERO DEL GATO CON CUADROS DE DIEZ (4)

<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										

<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>										

JIJI SUDOKU | NIVEL: FÁCIL

Jugadores: 1 o 2 trabajando juntos



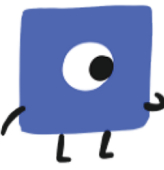




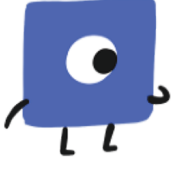




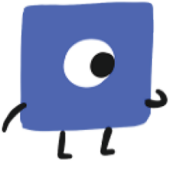




Materiales: 1 copia de JiJi Sudoku | Nivel: Fácil y piezas de criaturas matemáticas cortada

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

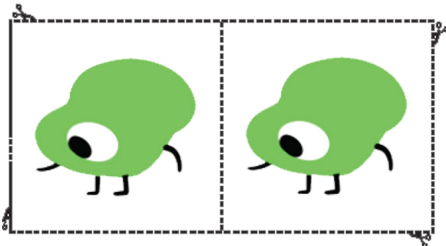
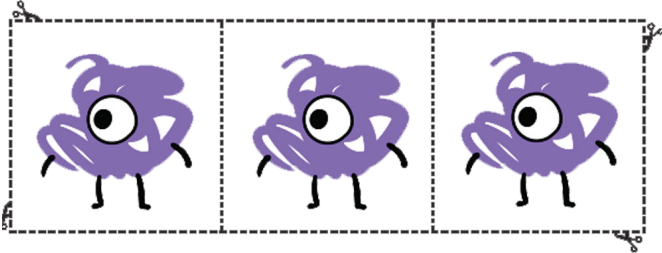
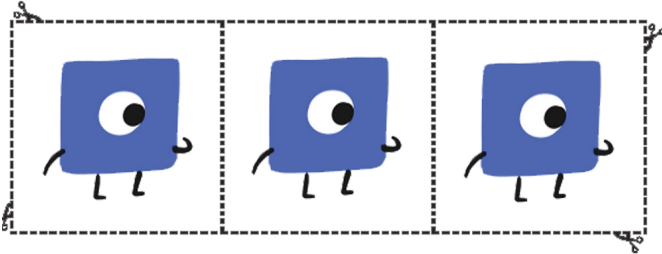
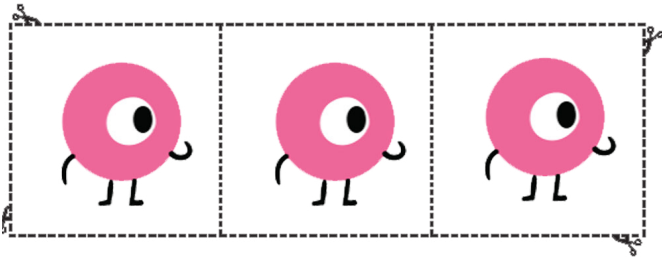
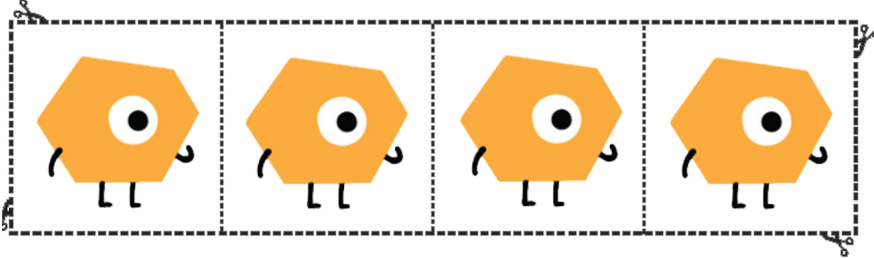
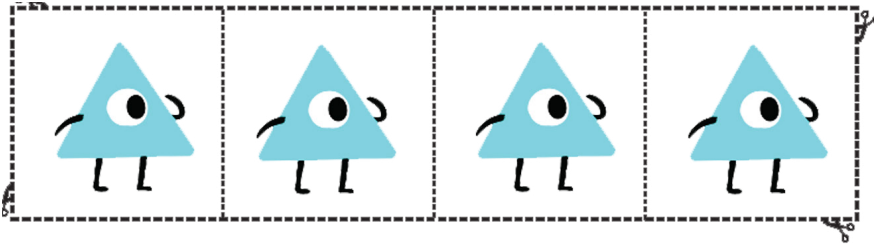
Cómo jugar:

- Hay 6 criaturas matemáticas únicas. La cuadrícula de 6x6 se divide en bloques más pequeños de 3x2.
- Cada bloque de 3×2 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: FÁCIL

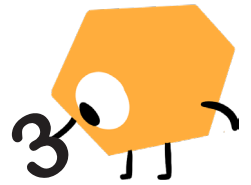


SUDOKU | NIVEL: VARIOS

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:

- Principiante: La cuadrícula 4x4 se divide en bloques de 2x2. Fácil: La cuadrícula de 9x9 se divide en bloques de 3x3.
- Principiante: Completa cada bloque con los números del 1 al 4. Fácil: Completa cada bloque con el número del 1 al 9.
- Ninguna fila o columna de la cuadrícula de 4x4 o 9x9 puede tener el mismo número.

3			2
	4	1	
	3	2	
4			1

Principiante

2	3	4	1
3	4	1	2

Principiante

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

Fácil

	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