

Variante: Hacer 15

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

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

- En horizontal, vertical o diagonal, usando las cifras del 1 al 9, hay que conseguir alinear 4 cifras que sumen 15. Un jugador escribe sus números en rojo y el otro en azul.

Relaciones numéricas

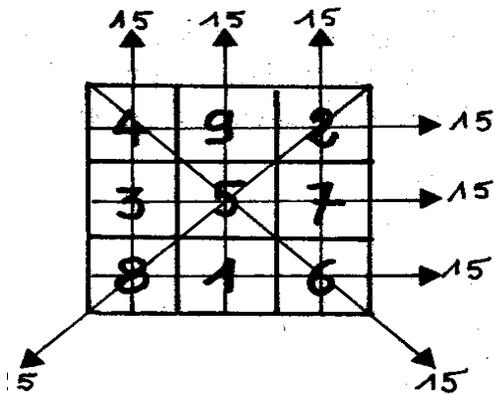
3	6	9	12		10		32
5	9						
7						37	
9				33			
11							63
					55		
			44			78	
15		59			83		

	1			1			
						20	
	22			40			
		37					

- Para completar las casillas hay que encontrar la regla de adición en las series horizontales y verticales. Esta regla cambia después de una casilla negra.

Cuadrados mágicos

- Con los números 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 y 17 hacer un cuadrado mágico.
- Idem con 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25



7	17	
		13
	1	

10		4
7		

Operar con números menores

6	6+2	2
6-2	+	6:2
	-	
	x	
	:	
	6x2	

Valeurs possibles.

8 (6 + 2)

4 (6 - 2)

12 (6 x 2)

3 (6 : 2)

11	11+3	3
11-3	+	
	-	
	x	
	:	
	11x3	

Valeurs possibles

14 (11 + 3)

8 (11 - 3)

33 (11 x 3)

30	30+6	6
30-6	+	30:6
	-	
	x	
	:	

Valeurs possibles

36 (30 + 6)

24 (30 - 6)

5 (30 : 6)

- El juego se compone de 100 cartas. Cada una lleva dos números, uno a la derecha y otro a la izquierda. En medio hay cuatro signos: +, -, x, :. Las operaciones indicadas por estos símbolos determinan los posibles valores de la carta; cada carta puede tener 2, 3 ó 4 valores. Se juega como en un juego de batalla. El que tire la carta mayor gana.

3	3+3	3
3-3	+	3:3
	x	
	3x3	

5	5+3	3
5-3	+	
	x	
	5x3	

8	8+3	3
8-3	+	
	x	
	8x3	

6	6+3	3
6-3	+	6:3
	x	
	6x3	

7	7+3	3
7-3	+	
	x	
	7x3	

9	9+3	3
9-3	+	9:3
	x	
	9x3	

11	11+3	3
11-3	+	
	x	
	11x3	

18	18+3	3
18-3	+	18:3
	x	
	18x3	

30	30+3	3
30-3	+	30:3
	x	
	30x3	

60	60+3	3
60-3	+	60:3
	x	

4	4+4	4
4-4	+	4:4
	x	
	4x4	

5	5+4	4
5-4	+	
	x	
	5x4	

6	6+4	4
6-4	+	
	x	
	6x4	

7	7+4	4
7-4	+	
	x	
	7x4	

8	8+4	4
8-4	+	8:4
	x	
	8x4	

9	9+4	4
9-4	+	
	x	
	9x4	

12	12+4	4
12-4	+	12:4
	x	
	12x4	

16	16+4	4
16-4	+	16:4
	x	
	16x4	

24	24+4	4
24-4	+	24:4
	x	
	24x4	

32	32+4	4
32-4	+	32:4
	x	

7	7+7	7
7:7	-	7:7
	+	
	x	
	7x7	

8	8+7	7
8:7	-	7:7
	+	
	x	
	8x7	

63	63+7	7
63:7	-	63:7
	+	
	x	

9	9+7	7
9:7	-	
	+	
	x	
	9x7	

11	11+7	7
11:7	-	
	+	
	x	
	11x7	

49	49+7	7
49:7	-	49:7
	+	

14	14+7	7
14:7	-	14:7
	+	
	x	
	14x7	

21	21+7	7
21:7	-	21:7
	+	

35	35+7	7
35:7	-	35:7
	+	

42	42+7	7
42:7	-	42:7
	+	

8	8+8	8
8:8	-	8:8
	+	
	x	
	8x8	

9	9+8	8
9:8	-	
	+	
	x	
	9x8	

11	11+8	8
11:8	-	
	+	
	x	
	11x8	

24	24+8	8
24:8	-	24:8
	+	

32	32+8	8
32:8	-	32:8
	+	

40	40+8	8
40:8	-	40:8
	+	

48	48+8	8
48:8	-	8:8
	+	

56	56+8	8
56:8	-	56:8
	+	

64	64+8	8
64:8	-	64:8
	+	

72	72+8	8
72:8	-	72:8
	+	

10	10+10	10
10-10	+	10:10
	-	
	x	
	10x10	

20	20+10	10
20-10	+	20:10
	-	
	x	

30	30+10	10
30-10	+	30:10
	-	
	x	

40	40+10	10
40-10	+	40:10
	-	
	x	

50	50+10	10
50-10	+	50:10
	-	
	x	

60	60+10	10
60-10	+	60:10
	-	
	x	

70	70+10	10
70-10	+	70:10
	-	
	x	

80	80+10	10
80-10	+	80:10
	-	
	x	

90		10
90-10	+	90:10
	-	
	x	

100		10
100-10	+	100:10
	-	
	x	

9	9+9	9
9-9	+	9:9
	-	
	x	
	9x9	

10	10+9	9
10-9	+	
	-	
	x	
	10x9	

11	11+9	9
11-9	+	
	-	
	x	

36	36+9	9
36-9	+	36:9
	-	
	x	

27	27+9	9
27-9	+	27:9
	-	
	x	

45	45+9	9
45-9	+	45:9
	-	
	x	

54	54+9	9
54-9	+	54:9
	-	
	x	

63	63+9	9
63-9	+	63:9
	-	
	x	

72	72+9	9
72-9	+	72:9
	-	
	x	

81	81+9	9
81-9	+	81:9
	-	
	x	

El gato y el ratón

Nº jugadores: 2

Material: Tablero siguiente:

Ratón	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	30								
Gato	1								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

El gato y el ratón

Objetivo: Para el gato: atrapar al ratón; para el ratón, refugiarse en su agujero.

Reglas:

El ratón empieza: elige un número de los que dispone, lo tacha y se lo resta al 30, escribe el resultado a la derecha.

El gato coge uno de sus números, lo tacha y lo suma al 1. Escribe el resultado.

Por turnos cada jugador coge uno de los números que le quede y lo suma o resta al último resultado que ha obtenido. Escribe éste último resultado a la derecha.

El gato no puede ir al 0, y ninguno puede pasar de 30.

Las partida se para en uno de los tres casos siguientes:

a - El gato llega en su turno al número en el que se encuentra el ratón. Gana el gato.

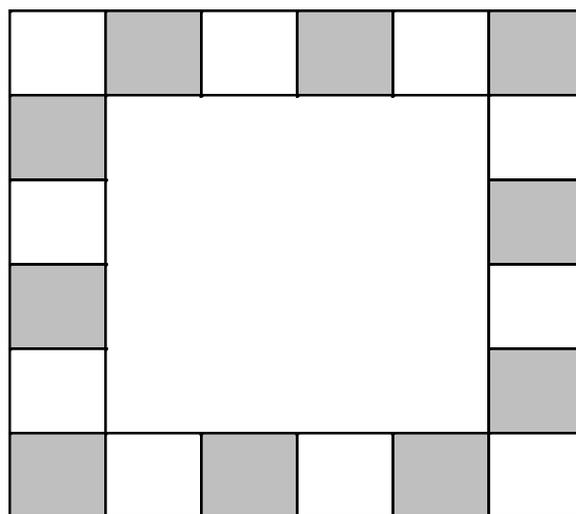
b - El ratón llega al 0. Gana el ratón.

c - Los dos jugadores han terminado sus números y no se ha dado ninguno de los casos anteriores. Tablas.

Encuadramientos

Material: Dos series de fichas numeradas del 1 al 10

Tablero siguiente:



Encuadramientos

Objetivo: realizar el máximo de encuadramientos.

Reglas: Cada jugador tiene una serie de fichas numeradas del 1 al 10.

Por turnos, cada jugados coloca una de sus fichas en una casilla de su color: blancas o negras.

Cuando se han colocado todas, se cuentan los encuadramientos. Gana el que más haya obtenido

<u>5</u>	<u>4</u>	1	<u>8</u>	2	<u>5</u>
<u>1</u>					7
6					<u>3</u>
<u>9</u>					10
4					<u>6</u>
<u>2</u>	<u>8</u>	10	<u>3</u>	7	9

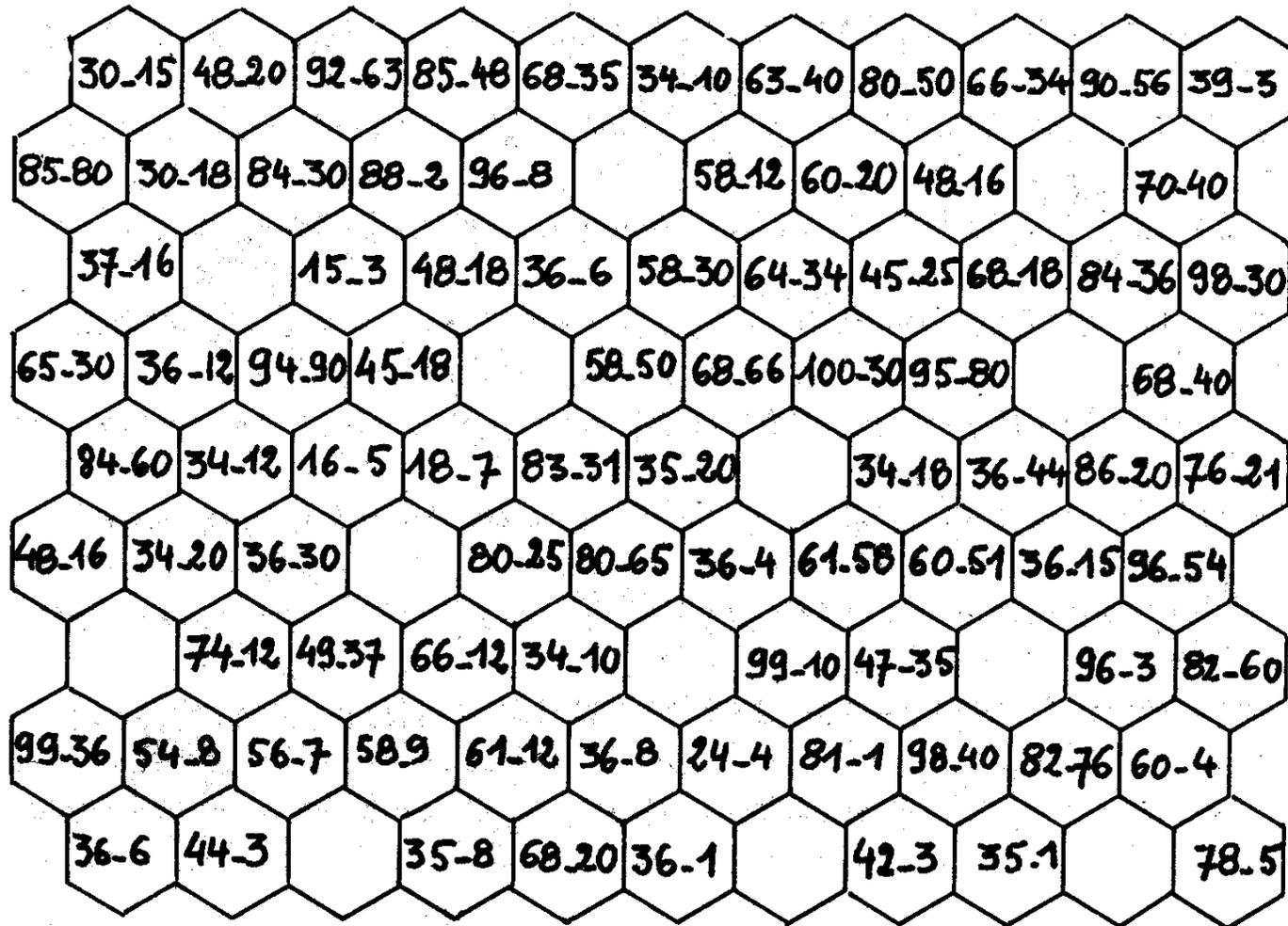
El tesoro del templo de Anaconda (evaluar el resultado de

86+10 28+5 16+10 35+36 38+12 44+15 68+12 80+10 96+2 5+18 25+31
44+30 10+40 44+31 15+95 26+30  48+18 64+30 5+15  30+44
65+18  13+30 60+44 60+30 45+15 50+18 80+2 95+3 18+30 40+12
36+10 40+12 50+10 20+16  45+20 64+18 38+4 35+18  15+16
68+30 35+12 50+18 31+8 3+28 35+70  15+17 68+40 52+33 24+20
36+60 48+30 16+25  44+12 54+30 68+16 86+4 95+1 68+2 46+29
 36+16 40+18 20+54 68+3  65+5 5+80  30+78 6+12
36+10 80+3 35+30 36+49 60+8 85+6 58+50 28+47 28+37 11+20 36+30
68+50 93+10  35+25 28+8 28+10  65+12 84+6  10+80

Para llegar al tesoro hay que atravesar la selva amazónica, evitar a los jíbaros, los jaguares y los cocodrilos. Para encontrar el camino seguro, colorea las casillas cuyo resultado de la operación sea:

- más grande que 100
- estar comprendido entre 30 y 40
- terminar en 5

Evaluar el resultado de una cuestión



El resultado debe ser:

- más pequeño que 10
- estar comprendido entre 50 y 60
- terminar en 2

Evaluar el resultado de una multiplicación

16x2 26x3 35x3 41x4 46x2 46x2 30x8 36x2 31x3 21x4 16x2

21x3 33x3 12x6 11x5 12x2 18x5 11x3 13x2 11x6

11x7 14x2 44x5 22x2 25x2 15x5 12x3 14x4 16x4 19x3

12x6 18x4 16x6 14x5 21x3 18x3 23x3 21x4 24x3

14x6 13x3 11x8 15x3 68x2 28x5 12x4 35x3 18x4 22x4

20x2 12x7 22x5 41x2 14x7 14x4 23x4 85x5 13x4 44x2

18x2 12x8 22x3 17x2 18x5 24x5 19x4 13x7

12x4 35x4 45x3 16x3 15x6 28x6 26x9 21x2 17x3 24x4 17x5

13x6 19x5 13x5 17x4 19x2 44x2 13x6 46x2

Historia similar a la anterior. Pero ahora, el resultado de las casillas debe ser:

- más grande que 100
- estar comprendido entre 40 y 50
- terminar en 0

Evaluar el resultado de una división

90:2 99:9 64:3 45:5 98:5 81:4 84:2 60:5 60:3 72:4 90:5

94:2 50:2 51:3 74:2 68:4  13:3 90:5 74:3  75:5

68:2 65:5 88:8 21:5 72:9 63:3 44:2 46:2 45:5 52:2

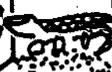
80:2 95:5 80:4 36:7  78:2 84:4 78:3 90:6  100:4

54:3 115:5 120:6 51:2 45:3 35:6  100:2 66:2 36:1 85:6

36:2 58:2 66:2  120:2 120:3 120:4 13:6 63:3 106:2 36:3

 66:3 100:5 120:5 75:5  66:4 60:4  54:9 46:2

102:2 105:3 140:5 66:3 120:4 90:3 105:5 68:4 36:6 48:7 96:8

140:2 102:3  68:2 84:6 140:4  81:3 140:7  96:4