

MUCHAS GRACIAS POR CONFIAR EN NUESTROS MATERIALES!

Nos hace muy felices ver que te gusta nuestro material y que lo quieras utilizar con tu alumnado. Este trabajo lleva mucha ilusión y esfuerzo detrás, así que te pedimos que:

© Una Pizca de Educación

Reservados todos los derechos

No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su difusión o comercialización en cualquier forma o por cualquier medio sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Si quieres compartir alguno de nuestros materiales recuerda citarnos.

GRACIAS



INSTRUCCIONES



Contenido del juego:

- CARTAS CON MULTIPLICACIONES
- CARTAS CON RESULTADOS
- CARTAS DE ACCIONES



Modalidades

MEMORY

Material: cartas de MULTIPLICACIONES y RESULTADOS.

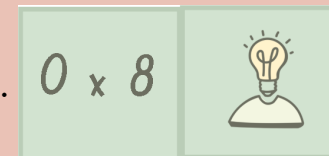
¿Cómo jugar?: Pon las parejas de multiplicaciones que quieras trabajar: la tabla del 2, 5....

Objetivo del juego: gana el que más parejas consiga.



Cómo ponerlo en marcha

- IMPRIME TODAS LAS CARTAS DE MULTIPLICACIONES Y RESULTADOS Y UTILIZA LAS QUE TE CONVENGA
- RECÓRTALAS ASÍ Y DOBLA POR LA MITAD PARA TENER DOS CARAS.
- PLASTIFÍCALAS.



CAZAMULTI



Material: matamoscas o manos para cazar. Cartas de multiplicaciones y resultados.

¿Cómo jugar?: dispón todas las cartas de resultados en el suelo, que se vean todas. Pon en un montón boca a bajo todas las cartas de multiplicaciones. Haz girar una carta de multiplicación y pon a prueba la rapidez....debes cazar el resultado con la mayor rapidez .También puedes jugar al contrario: cazando las multiplicaciones según el resultado.

Objetivo del juego: gana el que más cartas cace.

MULTIPLICADOR

Material: cartas de multiplicaciones, resultados y acciones.
(puedes usar las que más te interesen)

¿Cómo jugar?: En este juego recomendamos que se juegue de 4-6 jugadores/as. Reparte 3 cartas de resultados a cada jugador/a. En el centro coloca el montón de cartas de multiplicaciones junto con las cartas de acciones, ¡mezcla bien! Empezamos a jugar girando una carta del montón. En otro montón, al lado de la que hemos girado, debe tirar la carta el jugador/a que tenga su pareja. Si no tienen roban carta del montón. Si se acaban las cartas del montón, se girarán todas las cartas de nuevo.

Variedades: Podemos jugar en modalidad *rapidez*, es decir lanza la carta de resultado el más rápido; o siguiendo un *orden* establecido.

También puedes decidir cuál serán las cartas que se reparten, puedes repartir de multiplicaciones, de resultados o mezcladas.

También puedes añadir más cartas para repartir a cada jugador/a, esto dependerá del nivel y tiempo que quieras de partida.

Objetivo del juego: gana el/la que antes se deshaga de sus cartas.



$$2 \times 0$$



$$0 \times 8$$



$$0 \times 8$$



$$9 \times 0$$



$$3 \times 0$$



$$5 \times 0$$



$$2 \times 1$$



$$2 \times 4$$



$$2 \times 2$$



$$2 \times 5$$



$$2 \times 3$$



$$2 \times 6$$



2



8



4



10



6



12





Intercanvia

1



Intercanvia

1



regala

1



regala

1



roba

2



roba

1

