

TAULES I PISTES

TAULA PER AL CÀLCUL MENTAL

El primer jugador tria un número del taulell que sigui parell i més gran que 20, situant a sobre una fitxa del seu color.

Després cada jugador, alternativament, situarà la seva fitxa sobre un número que sigui múltiple o divisor de l'anterior jugat.

No es pot repetir cap número.

Guanya qui deixa a l'adversari sense possibilitat de situar fitxa.

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

mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

TAULA PER AL CÀLCUL MENTAL

El primer jugador tria un número del taulell que sigui parell i més gran que 20, situant a sobre una fitxa del seu color.

Després cada jugador, alternativament, situarà la seva fitxa sobre un número que sigui múltiple o divisor de l'anterior jugat.

No es pot repetir cap número.

Guanya qui deixa a l'adversari sense possibilitat de situar fitxa.

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

mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

EL CARACOL DE NÚMEROS 1

82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
81	50	51	52	53	54	55	56	57	92
80	49	26	27	28	29	30	31	58	93
79	48	25	10	11	12	13	32	59	94
78	47	24	9	2	3	14	33	60	95
77	46	23	8	1	4	15	34	61	96
76	45	22	7	6	5	16	35	62	97
75	44	21	20	19	18	17	36	63	98
74	43	42	41	40	39	38	37	64	99
73	72	71	70	69	68	67	66	65	100



Se sale del centro y gana el que antes llegue a 100 (decidir si justo o es suficiente puntuar 100 o más).

Se tira un dado y se siguen las instrucciones

dado	Instrucciones
1	Avanzar de 1 casilla
2	Ir al siguiente número par
3	Ir al siguiente número impar
4	Retroceder 4
5	Avanzar hasta el siguiente número que termina en 5
6	Avanzar 4 y retroceder 2

NOTA: Se pueden cambiar las instrucciones según el nivel o los argumentos que se están trabajando en el aula.

mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

EL CARGOL DE NÚMEROS

82	83	84	85	86	87	88	89	90	91
81	50	51	52	53	54	55	56	57	92
80	49	26	27	28	29	30	31	58	93
79	48	25	10	11	12	13	32	59	94
78	47	24	9	2	3	14	33	60	95
77	46	23	8	1	4	15	34	61	96
76	45	22	7	6	5	16	35	62	97
75	44	21	20	19	18	17	36	63	98
74	43	42	41	40	39	38	37	64	99
73	72	71	70	69	68	67	66	65	100



Començant des de el centre, guanya el que abans arriba al 100 (es pot decidir si de forma exacta o és suficient puntuar 100 o més).
Es tira un dau i se segueixen les instruccions

dau	Instruccions
1	Avanceu de 1 casella
2	Aneu al següent número parell
3	Aneu enrere fins a un divisor del número
4	Retrocediu 4
5	Avanceu fins al primer número que acabi en 5
6	Avanceu fins al primer múltiple de 6

NOTA: És poden canviar les instruccions segons el nivell i els arguments que s'estiguin treballant a l'aula.

mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

LABERINT DE NÚMEROS

La puntuació final serà la suma dels valors de les caselles per on passis.

Entrant per A i sortint per B, sense passar més d'un cop per una mateixa casella, es tracta de:

- Obtenir la màxima puntuació.
- Obtenir la mínima puntuació.

	9	3	8	7	
	6	1	13	4	
	10	1	9	2	B
A	1	7	5	30	

mmaca

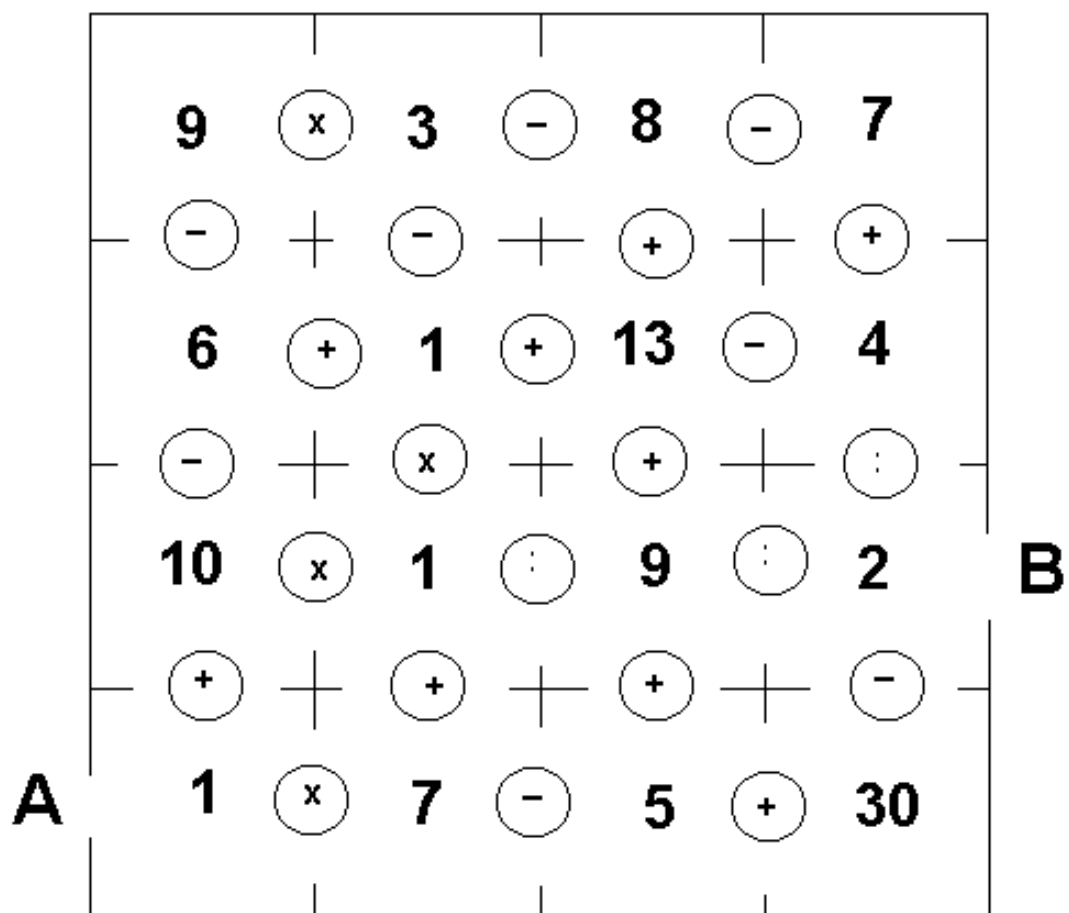
Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

LABERINT D'OPERACIONS

La puntuació final serà la suma dels valors de les caselles per on passis.

Entrant per A i sortint per B, sense passar més d'un cop per una mateixa casella, es tracta de:

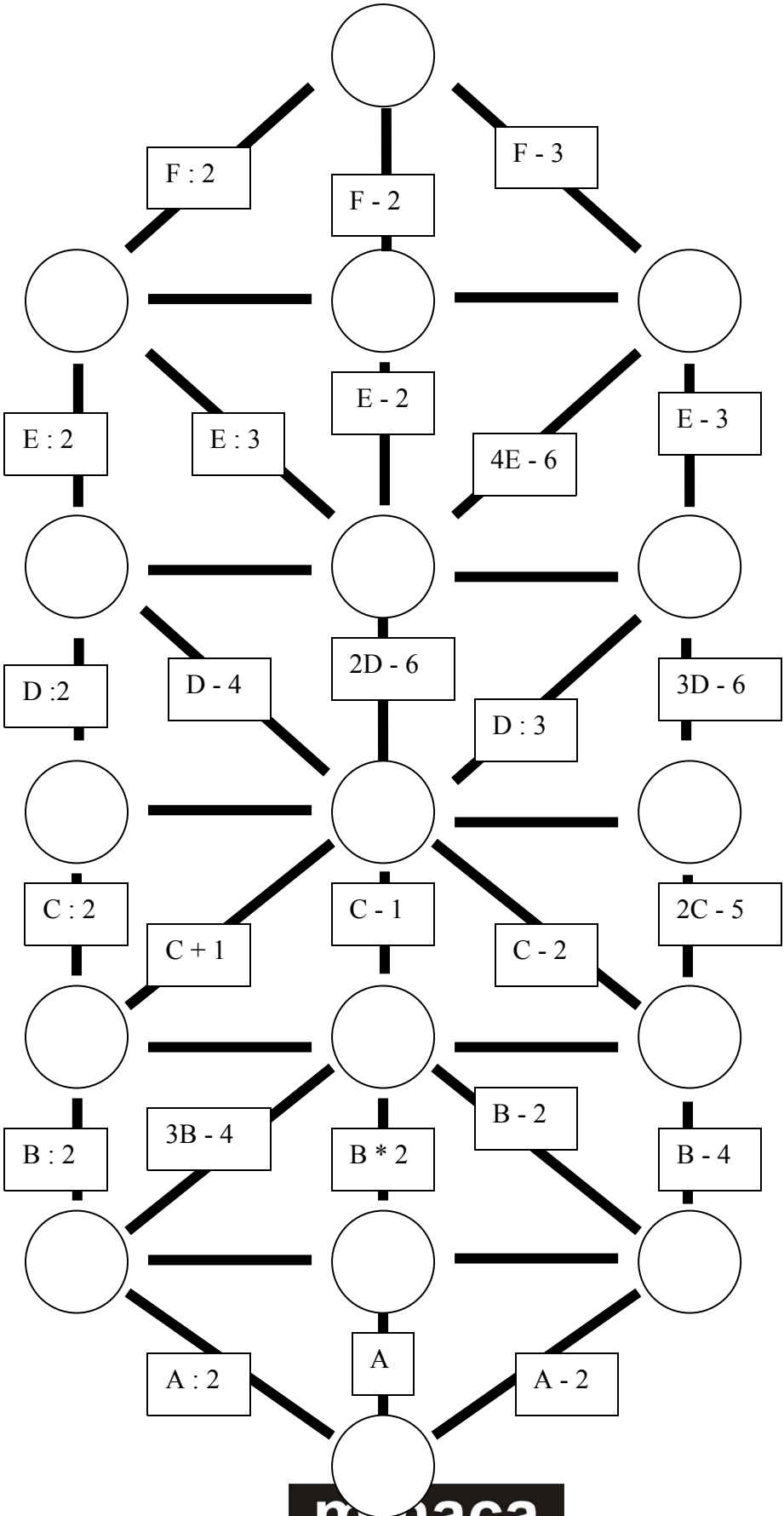
- c) Obtenir la màxima puntuació.
- d) Obtenir la mínima puntuació.



mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

ARRIBADA



mmaca

SORTIDA

de matemàtiques
de Catalunya

TAULA D'OPERACIONS

REGLES DEL JOC

Cadascun dels jugadors llença un dau i substitueix la puntuació obtinguda a la lletra de les operacions que troba en una de les pistes.

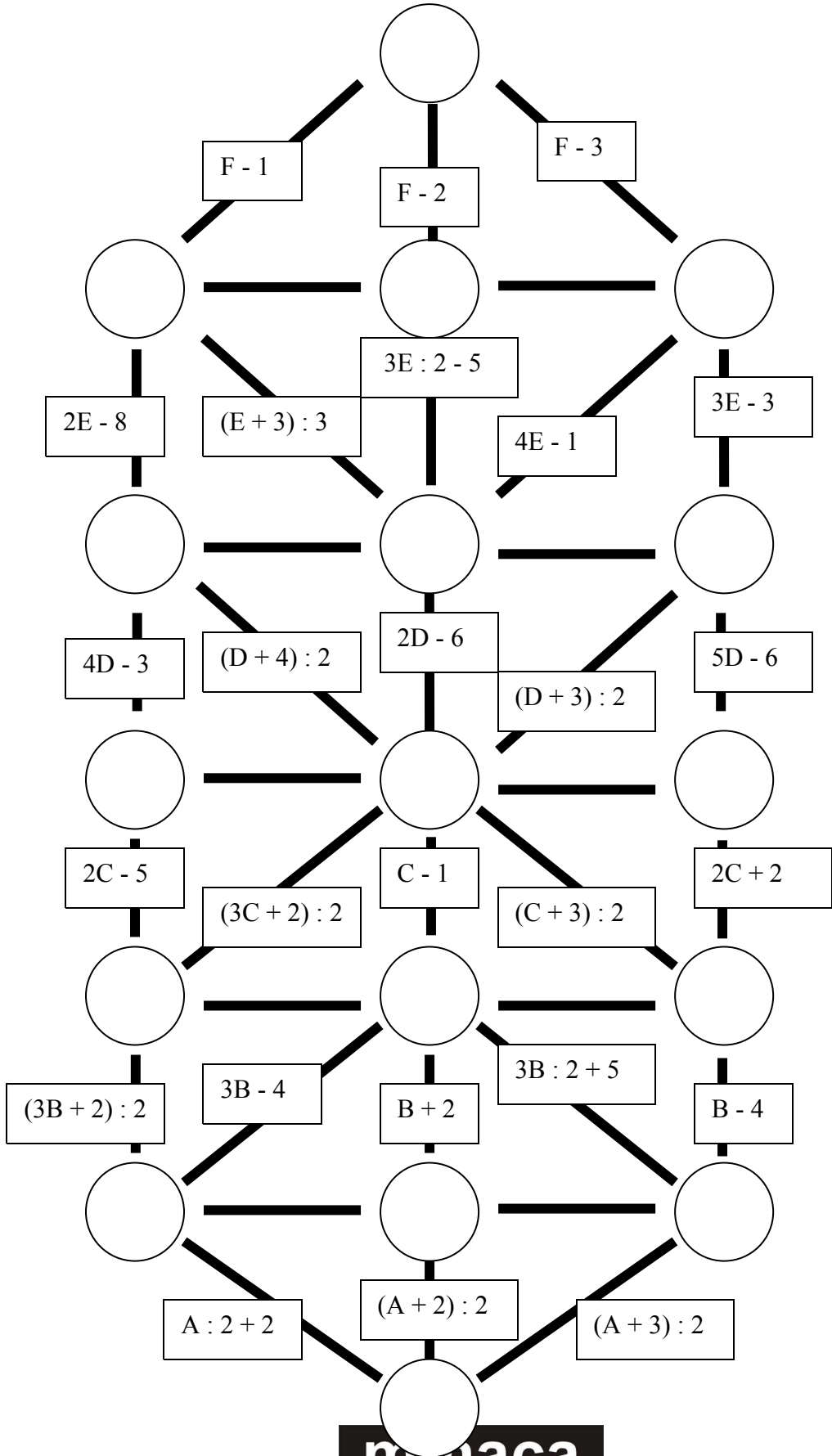
Si el resultat és un número sencer i positiu, pot moure la seva fitxa i pujar al nivell següent.

Guanya qui arriba exactament a l'últim nivell.

mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya

ARRIBADA



mmaca
de matemàtiques
de Catalunya

TAULA D'OPERACIONS

REGLES DEL JOC

Cadascun dels jugadors llença un dau i substitueix la puntuació obtinguda a la lletra de les operacions que troba en una de les pistes.

Si el resultat és un número sencer i positiu, pot moure la seva fitxa i pujar al nivell següent.

Guanya qui arriba exactament a l'últim nivell.

mmaca

Museu
de Matemàtiques
de Catalunya