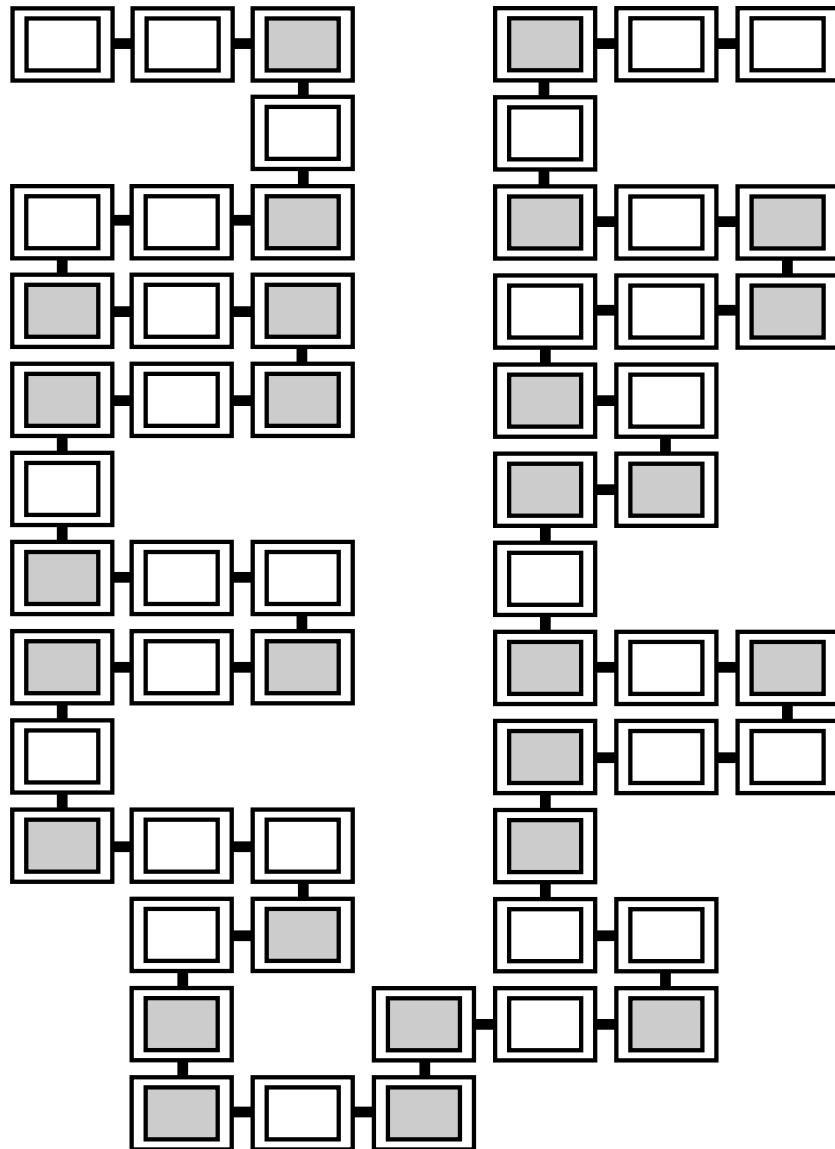


TARJETAS ARITMÉTICAS

TABLERO

COMIENZO

FIN



REGLAS DE JUEGO

☞ Se trata de un juego para cuatro jugadores. Necesitas un tablero como éste, un dado, una ficha para cada jugador, una baraja de 30 preguntas numeradas y una tabla con las soluciones.

☞ Se tira el dado para saber quién va a ser el que dirige la partida.

REGLAS DE JUEGO

- ☞ El juego consiste en ir desde el COMIENZO al FIN, consiguiendo el máximo posible de puntos.
- ☞ Los puntos se obtienen acertando las preguntas de la baraja.
- ☞ El primer jugador tira el dado y recorre las casillas correspondientes al número obtenido. Si la casilla final está sombreada, el jugador debe escoger una carta de la baraja de preguntas. Si contesta correctamente, obtiene un punto, pero si se equivoca pierde un punto.
- ☞ El segundo jugador hace lo mismo, pudiendo compartir una casilla ya ocupada.
- ☞ El juego se acaba cuando todos los jugadores han llegado al FIN. El primero que llega obtiene un punto suplementario.
- ☞ Gana el jugador que llega al FIN con la máxima puntuación.

¡CUIDADO!

- ☞ Mientras un jugador está intentando resolver una pregunta, el siguiente jugador prosigue el juego. La respuesta a la pregunta debe ser dada antes de que otro jugador caiga en una casilla y coja otra carta. Si el jugador no ha conseguido contestar en ese intermedio, pierde la posibilidad de ganar un punto.
- ☞ En cada partida, el jugador que dirige debe, mirando la tabla con soluciones, decir si un resultado es el correcto o no y apuntar los puntos de cada uno en una tabla.
- ☞ Las cartas con preguntas utilizadas se van dejando fuera del taco. Cuando se acaben las 30 cartas, se podrán volver a utilizar.

TARJETAS

$$6,8 - (-2) (-3,01)$$

1

$$8,45 - (6,3 - 8,1)$$

2

$$1,2 - 3,5 + 2,4 \cdot 6$$

3

$$2,75 : 0,03$$

4

$$(-4,7) \cdot 2,3 - (-3,4)$$

5

$$3 - 2(2 - 3)$$

6

$$4 - 2(5 - 7)$$

7

$$8 - 6 : 2 + 2 \cdot 2$$

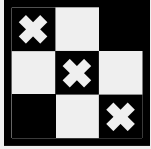
8

$$10 - 2(5 + 8 (-1))$$

9

$$5 - 4(1 - 3) + 4 \cdot 3$$

10



TARJETAS ARITMÉTICAS (CONTINUACIÓN)

TARJETAS

Calcula las fracciones irreducibles que dan estos decimales:

1,5 y 0,2

11

Calcula las fracciones irreducibles que dan estos decimales:

2,45 y 0,038

12

Calcula las fracciones irreducibles que dan estos decimales:

8,4 y 3,68

13

Calcula las fracciones irreducibles que dan estos decimales:

0,25 y 2,48

14

Calcula las fracciones irreducibles que dan estos decimales:

0,048 y 1,72

15

$$\left(\frac{1}{2} - 1\right)\left(\frac{1}{3} - 1\right)$$

16

$$\frac{1}{2} \left(\frac{4}{7} + \frac{1}{2}\right) : \frac{3}{14}$$

17

$$\frac{8}{15} \left(\frac{5}{16} - \frac{5}{4}\right)$$

18

$$\frac{1}{3!} \left(\frac{4}{5} - \frac{3}{4}\right) + \frac{1}{5}$$

19

$$\frac{3}{4} \left(\frac{1}{3} - 1\right) + \frac{1}{2}$$

20

10 son los $\frac{2}{3}$ de mis años. ¿Cuántos años tengo?

21

He comido las $\frac{3}{4}$ partes de una caja de bombones, pero me siguen quedando 6. ¿Cuántos había?

22

En una clase, $\frac{3}{5}$ de los alumnos son chicos y sólo hay 10 chicas. ¿Cuántos alumnos hay en clase?

23

Tenía 500 ptas y me gasté 200. ¿Qué fracción de lo que tenía me queda?

24

He gastado 3.000 ptas, las $\frac{2}{5}$ partes de mis ahorros. ¿Cuánto tenía?

25

$$\frac{(-5)^3 \cdot (2^3)^2}{2^5 \cdot 5}$$

26

$$\frac{2^7 \cdot (3^4 \cdot 5^2)^2}{5^4 \cdot (2 \cdot 3)^6}$$

27

$$\frac{-3^8}{3^6}$$

28

$$\frac{(2^2 \cdot 3^4)^2}{2^3 \cdot 3^6}$$

29

$$\frac{-2^6}{(2^2)^3}$$

30

OBSERVACIONES

- ☞ Este juego está pensado para efectuar un repaso a las operaciones más importantes correspondientes al primer ciclo de la ESO.
- ☞ Los alumnos deben recorrer un camino desde la casilla COMIENZO hasta la casilla FIN, contestando a unas preguntas que tienen que ver con los contenidos mínimos que se pueden exigir a los alumnos en el primer ciclo de la ESO.
- ☞ Las 30 cartas de la baraja contienen los siguientes apartados matemáticos:
 1. Cinco cartas repasan la jerarquía de operaciones con enteros y el uso de los paréntesis.
 2. Cinco cartas tienen que ver con las operaciones con números decimales.
 3. Cinco cartas presentan operaciones con fracciones.
 4. Cinco cartas ofrecen problemas sencillos con fracciones. Antes de iniciar el juego, es conveniente asegurarse de que todos los alumnos saben resolver este tipo de problemas y en caso contrario proponerles estrategias para enfrentarse a ellos, como utilizar dibujos para representar las situaciones, etc.
 5. Cinco cartas que repasan las propiedades de las potencias con exponentes naturales. El contenido de las cartas incide en el problema de la regla de los signos en el caso de potencias y las dificultades que conlleva manejar expresiones como -2^2 o $(-2)^2$.

Nº de tarjeta	Resultado	Nº de tarjeta	Resultado
1	0,78	2	10,25
3	12,1	4	91,6666...
5	-7,41	6	5
7	8	8	9
9	16	10	25
11	$3/2$ y $1/5$	12	$49/20$ y $19/500$
13	$42/5$ y $92/25$	14	$1/4$ y $62/25$
15	$6/125$ y $43/25$	16	$1/3$
17	$5/2$	18	$-1/2$
19	$1/4$	20	0
21	15	22	24
23	25	24	$3/5$
25	7500	26	-50
27	18	28	-9
29	18	30	-1