



2. Material del taller dels jocs matemàtics per als infants

Mequè Edo
Maria Aranda
Clara Edo
Helena Serrano

Títol: Un munt de jocs per un món de càlculs

Subtítol: 2. Material del taller dels jocs matemàtics per als infants.

Any de creació: 2020

Autores: Mequè Edo, Maria Aranda, Clara Edo i Helena Serrano.

Aquest document és el resultat d'un projecte d'Aprenentatge i Servei realitzat en el marc d'un pràcticum del Grau d'Educació Primària.

Aquest document ha estat elaborat en el marc del Grup d'Innovació ApS – Aprenentatge Servei, coordinat per Sílvia Blanch i finançat per la Oficina de Qualitat Docent de la UAB. <http://pagines.uab.cat/aps/ca>

També han col·laborat el Departament de Didàctica de la Matemàtica i de les Ciències Experimentals, UAB i el Claustre i Equip directiu de l'Escola Bellaterra

Com citar aquest document:

Edo, M., Aranda, M., Edo, C., Serrano, H. (2020). *Un munt de jocs per un món de càlculs. 2. Material del taller dels jocs matemàtics per als infants*. Barcelona: Dipòsit Digital de Documents, UAB. Recuperat de: <https://ddd.uab.cat/record/225044>

Presentació

En aquest document es presenta Un munt de jocs per un món de càlculs. Us preguntareu: què és això? Doncs es tracta del producte d'un projecte d'Aprenentatge i Servei realitzat a l'Escola Bellaterra en el marc del Pràcticum V del Grau d'Educació Primària de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Ara bé, en què consisteix? És un recull format per 20 jocs, dividits en 4 dossiers. Cadascun dels dossiers conté les instruccions de 5 jocs matemàtics de numeració i càlcul, per tal que els infants de 1r, 2n, 3r i 4t de Primària, en facin un ús autònom.

En les instruccions de cada joc es troba una explicació de les regles del joc, el material que es necessita, els objectius d'aprenentatge, el nombre de jugadors, la preparació del joc i algunes possibles variacions de més i/o menys dificultat. En el cas d'aquells jocs que necessiten un material addicional, aquest queda adjuntat darrere de cadascuna de les instruccions. L'ordre que segueixen és el que es presenta tot seguit.


Jocs matemàtics de numeració i càlcul de 1r	Jocs matemàtics de numeració i càlcul de 2n
1.1. El rellotge	2.1. Et demano...
1.2. <i>Memory</i> a sisos	2.2. Tres en línia
1.3. Màxim 10	2.3. Endevina la parella
1.4. Gira la truita	2.4. Màxim 21
1.5. La mona	2.5. La milionària

Jocs matemàtics de numeració i càlcul de 3r	Jocs matemàtics de numeració i càlcul de 4t
3.1. Vint i vint	4.1. Atrapa les caselles
3.2. Alta Tensió	4.2. <i>Jungle Speed</i>
3.3. Salt de la granota	4.3. <i>Memory</i> de fraccions
3.4. Triòmino de multiplicacions	4.4. Qui és qui?
3.5. Cursa de xifres	4.5. Bingo!

D'aquesta manera, el recull ofereix als infants un contacte amb els continguts matemàtics de numeració i càlcul d'una manera lúdica, divertida, tot fomentant la interacció entre companys/es i despertant l'interès per les matemàtiques.

A jugar!

Jocs matemàtics

- 
1. EL RELLOTGE
 2. MEMORY A SISOS
 3. MÀXIM DEU
 4. GIRA LA TRUITA
 5. LA MONA

1

EL RELLOTGE

1R JOC DE 1R

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- RECONÈIXER ELS NOMBRES DE L'1 AL 12.
- RELACIONAR UN NOMBRE AMB LA SEVA REPRESENTACIÓ GRÀFICA I ORAL.

MATERIAL

- 1 BARALLA DE CARTES ESPANYOLES (48 CARTES).



ENTRE 4 I 6

JUGADORS/ES



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES REPARTEIXEN TOTES LES CARTES BOCATERROSA ENTRE TOTS/ES ELS/LES JUGADORS/ES.
- COMENÇA EL JOC, EL/LA JUGADOR/A QUE ESTÀ A LA DRETA DEL QUE HA REPARTIT.

A JUGAR!

- EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A, SENSE MIRAR, TIRA LA PRIMERA CARTA DE LA SEVA PILA AL CENTRE DE LA TAULA. ALHORA QUE LA TIRA, HA DE DIR EN VEU ALTA "1".
- EL/LA SEGÜENT JUGADOR/A, TIRA LA PRIMERA CARTA DE LA SEVA PILA I DIU "2". AIXÍ SUCCESSIVAMENT FINS A DIR, PER ORDRE TOTS ELS NOMBRES DEL RELLOTGE FINS A ARRIBAR AL 12. DESPRÉS, ES TORNA A COMENÇAR AMB L'1.

GUANYA QUI ES QUEDA TOTES LES CARTES.

REGLES DEL JOC (CONT.)

- QUAN EL NOMBRE QUE ES DIU EN VEU ALTA COINCIDEIX AMB EL QUE APAREIX A LA CARTA QUE S'HA TIRAT, TOTS/ES ELS/LAS JUGADORS/ES HAN DE POSAR LA MÀ DAMUNT LA PILA DE CARTES DEL CENTRE.
- EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A QUE POSA LA MÀ, ES QUEDA LA PILA DE CARTES I COMENÇA TIRANT UN ALTRE COP I DIENT EL NÚMERO 1.
- SI ALGUN/A JUGADOR/A ES QUEDA SENSE CARTES, HA DE SEGUIR ATENT/A PER SI TORNA A COINCIDIR EL NOMBRE QUE ES DIU EN VEU ALTA AMB LA CARTA TIRADA.
PER AIXÍ POSAR LA MÀ EL/LA PRIMER/A AGAFAR-LES I PODER-SE REINCORPORAR A LA PARTIDA
- LA PARTIDA ACABA QUAN ALGÚ ES QUEDA AMB TOTES LES CARTES..

VARIACIÓ

+ DIFICULTAT

- JUGAR POSANT LA MÀ DAMUNT LA PILA QUAN COINCIDEIXI EL NÚMERO QUE TIRAS AMB EL QUE DIUS EN VEU ALTA, PERÒ TAMBÉ QUAN ES TIRA UNA PARELLA DE CARTES DEL MATEIX NOMBRE. PER EXEMPLE, UN/A JUGADOR/A TIRA UN 3 I EL/LA SEGÜENT TAMBÉ.

"MEMORY" A SISOS

2N JOC DE 1R

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- PRACTICAR L'AGILITAT MENTAL EN LA SUMA.
- DESCOMPONDRE EL 6 EN DOS SUMANDS.

MATERIAL

- CARTES AMB ELEMENTS DEL 0 AL 6 (4 CARTES DE CADA QUANTITAT, EXCEPTE EL 3, QUE HI HA D'HAVER 8, 32 CARTES EN TOTAL).



4

JUGADORS/ES



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

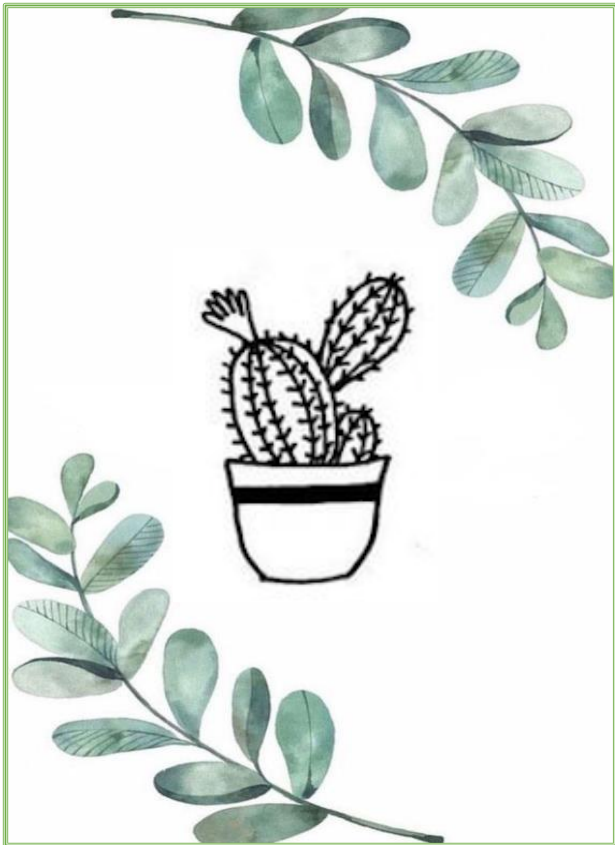
- ES BARREGEN LES CARTES I ES COL·LOQUEN BOCATERROSA DAMUNT LA TAULA, EN FILES I COLUMNES.

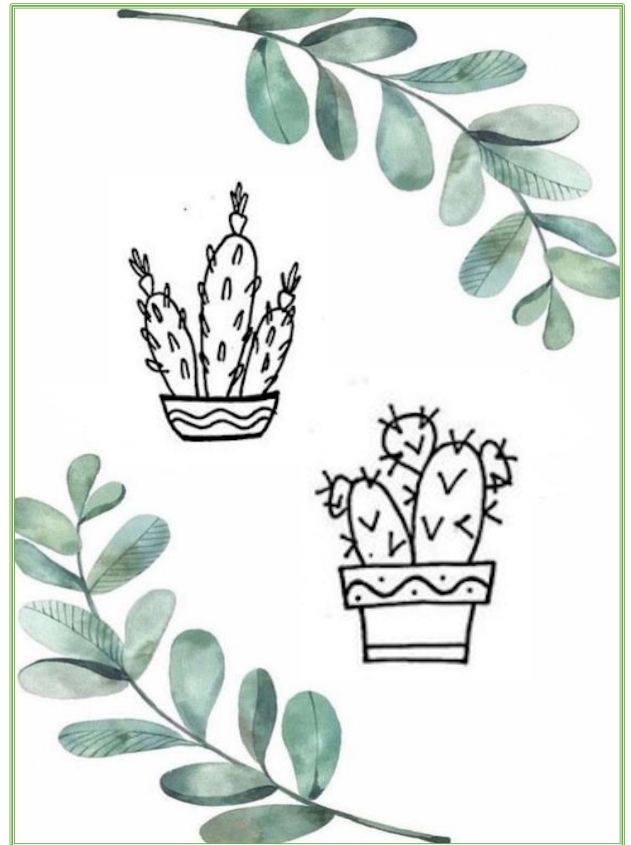
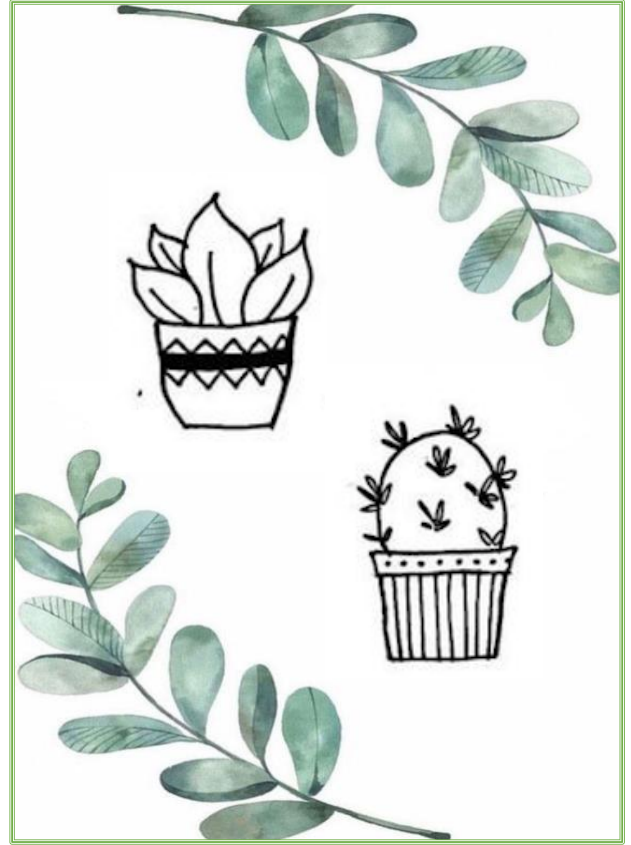
GUANYA QUI, EN ACABAR EL JOC HA FET MÉS PARELLES. ÉS A DIR, QUI HA SUMAT MÉS VEGADES EL 6.

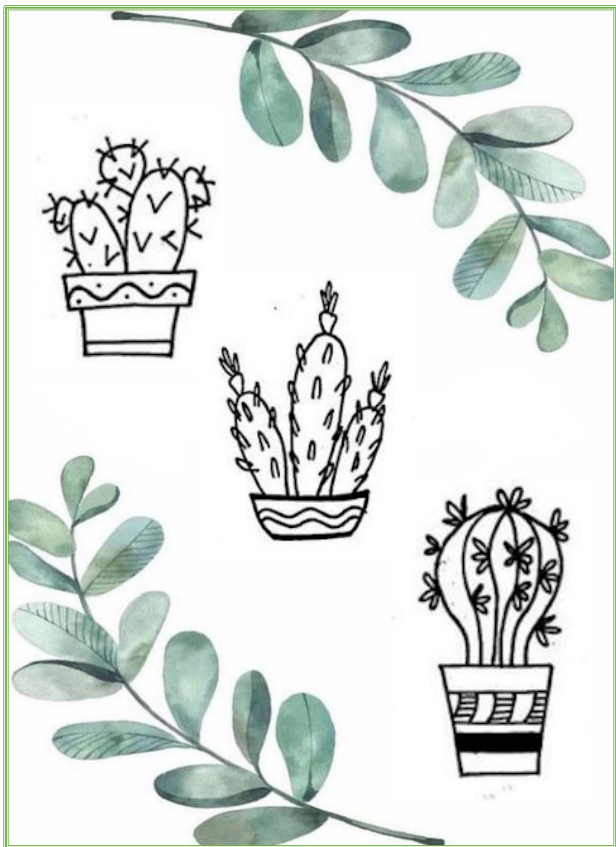
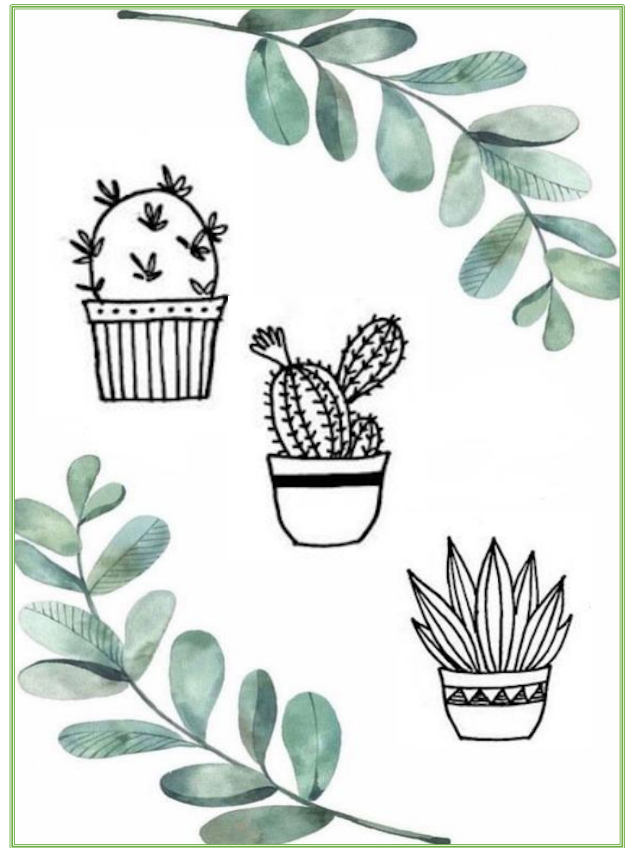
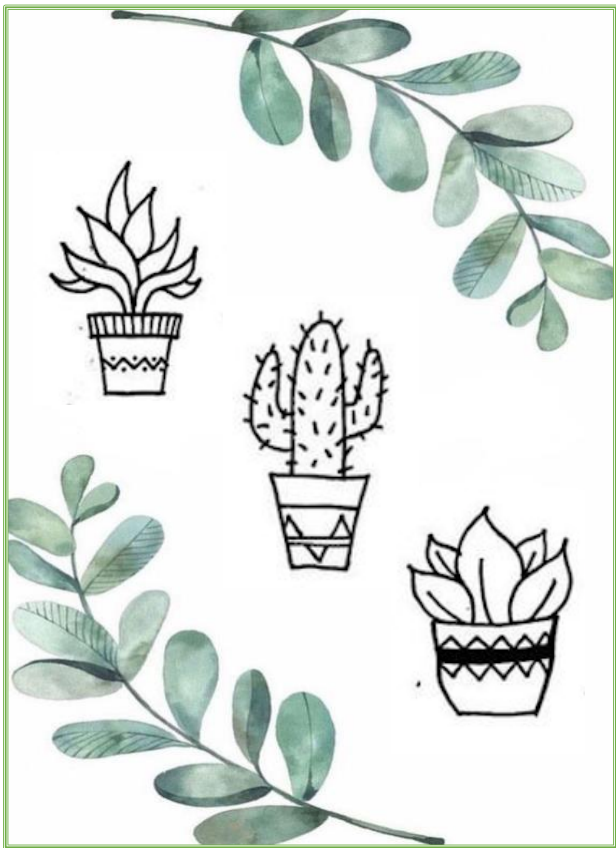
A JUGAR!

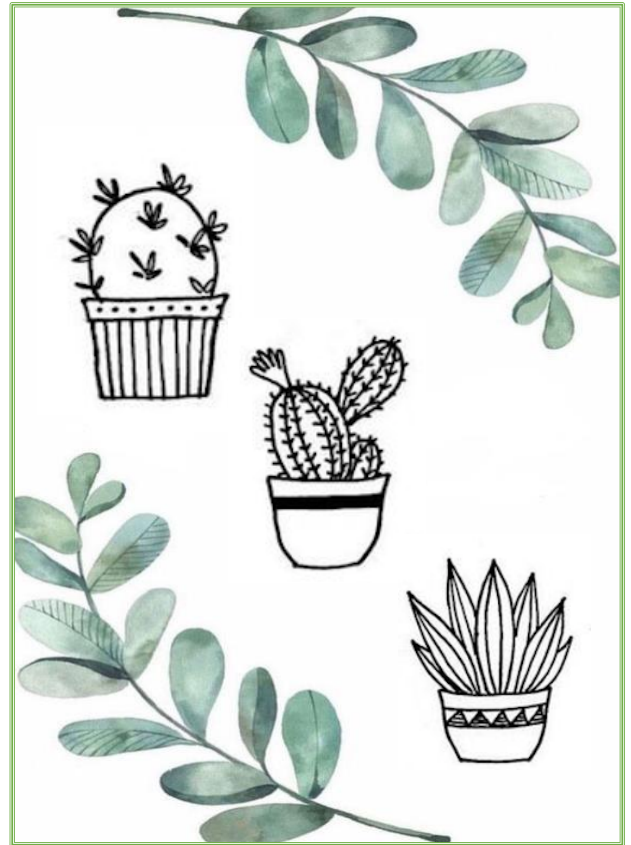
- EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A GIRA DUES CARTES.
 - SI SUMADES FAN 6, SE LES QUEDA I SEGUEIX GIRANT.
 - SI SUMADES NO FAN 6, ES TORNEN A DEIXAR BOCATERROSA AL MATEIX LLOC ON EREN I PASSA EL TORN AL SEGÜENT JUGADOR/A.
- LA PARTIDA ACABA QUAN TOTES LES CARTES HAN ESTAT APARELLADES.

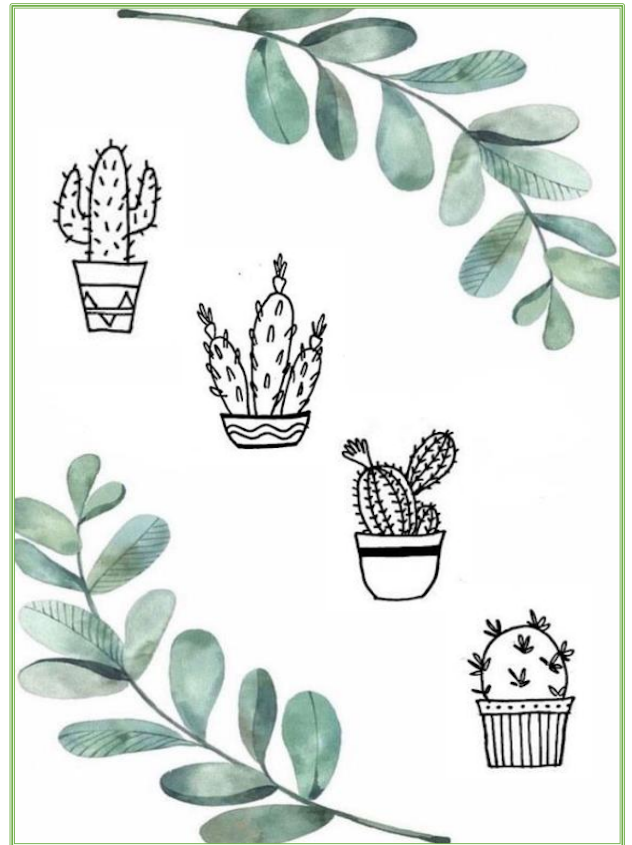


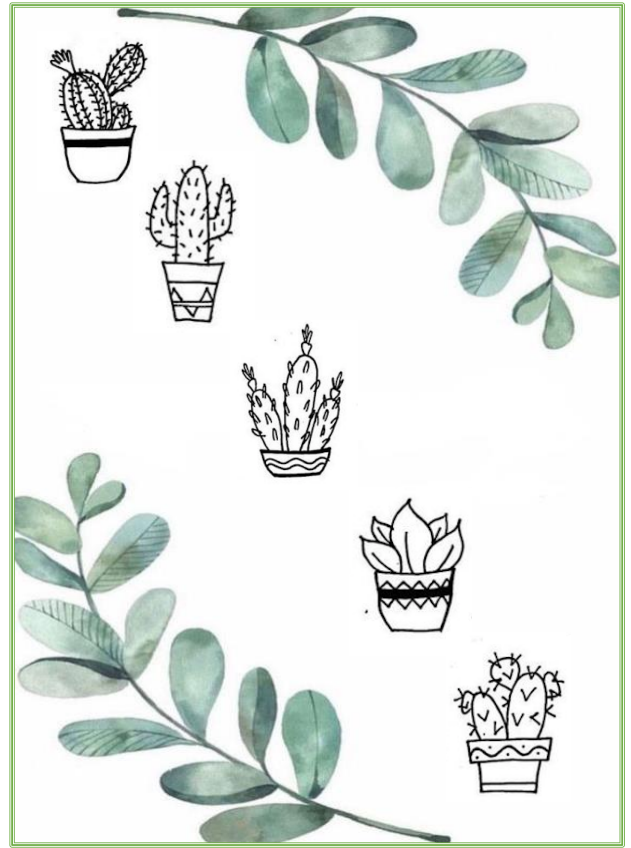


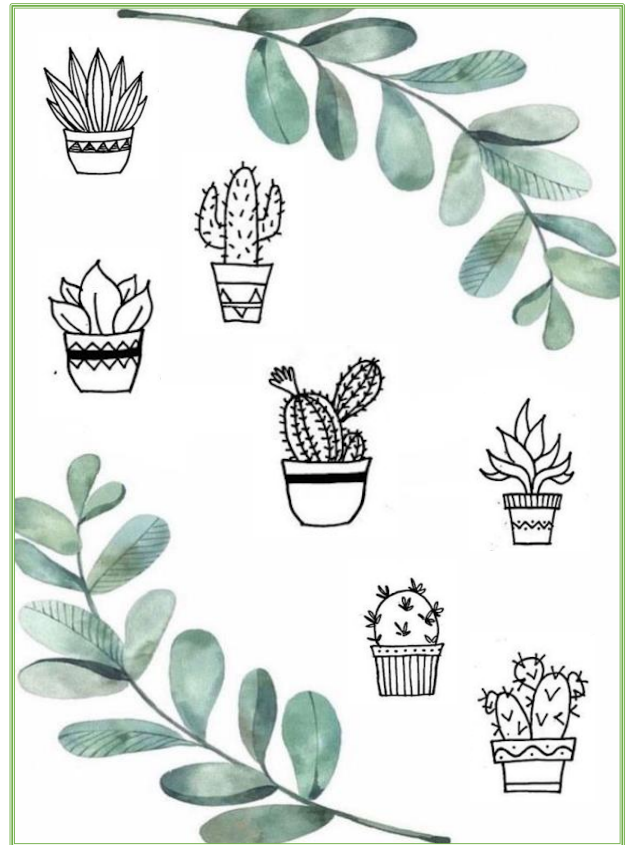
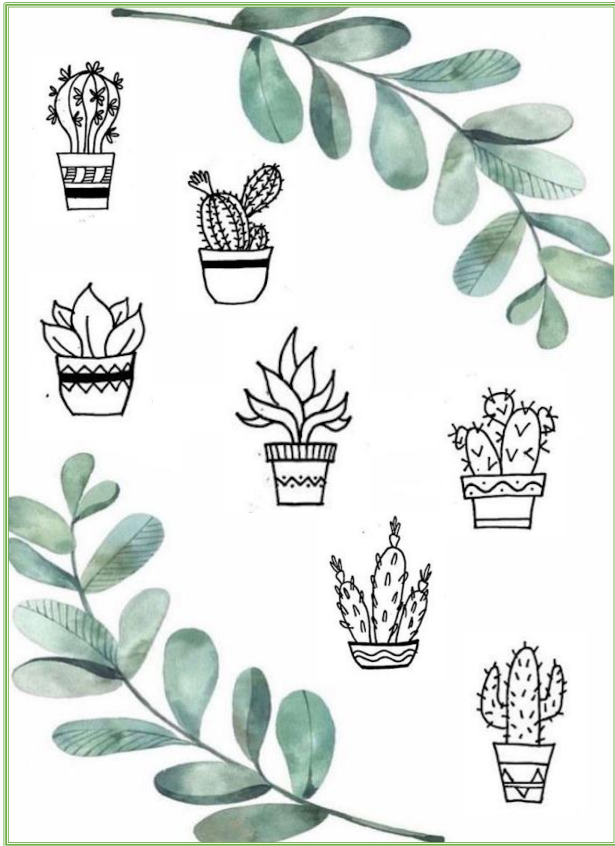












MÀXIM 10

3R JOC DE 1R



4-6

JUGADORS/ES

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- PRACTICAR LA SUMA DE DOS O MÉS NOMBRES.
- DECIDIR QUAN PLANTAR-SE I/O QUAN ARRISCAR-SE.

MATERIAL

- UN DAU AMB NOMBRES DE L'1 AL 6.
- 100 FITXES



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- S'AGAFEN LES FITXES I EL DAU I ES DEIXEN AL CENTRE DE LA TAULA.

A JUGAR!

- EL PRIMER EQUIP TIRA EL DAU TANTES VEGADES COM VULGUI I VA SUMANT LES PUNTUACIONS QUE OBTÉ A CADA TIRADA, PERÒ INTENTANT NO SUPERAR EL 10. **PER EXEMPLE, UN EQUIP TIRA EL DAU LA PRIMERA VEGADA I SURT UN 3, EL TORNA A TIRAR I SURT UN 4. POT DECIDIR SI TORNAR-LO A TIRAR PER ACOSTAR-SE MÉS A 10 O PLANTAR-SE AMB 7. PERÒ COMPTE! PERQUÈ SI SUMEN 11 O MÉS, LA PUNTUACIÓ ÉS ZERO.**
- QUAN UN EQUIP ES PLANTA, DIU EL RESULTAT EN VEU ALTA, AGAFA LES FITXES QUE LI CORRESPONEN, SEGONS ELS PUNTS OBTINGUTS I PASSA EL TORN.

GUANYA LA RONDA QUI S'APROPA MÉS A 10 (ES POT IGUALAR PERÒ NO PASSAR-SE)

GUANYA LA PARTIDA QUI TÉ MÉS FITXES QUAN LA PARTIDA ACABA.

REGLES DEL JOC (CONT.)

PUNTUACIÓ!

- 1 FITXA SI ES PLANTA AMB 6 o 7 PUNTS.
 - 2 FITXES SI ES PLANTA AMB 8 o 9 PUNTS.
 - 3 FITXES SI ES PLANTA AMB 10 PUNTS.
 - 0 FITXES SI ES PLANTA AMB 11 PUNTS O MÉS.
- LA PARTIDA ACABA DESPRÉS DE 5 RONDES.

GIRA LA TRUITA

4T JOC DE 1R



4 - 6

JUGADORS/ES

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- PRACTICAR LA SUMA DE 2 O 3 SUMANDS
- ESCOLLIR ELS NOMBRES PER GIRAR LES CARTES

Material

- 1 MUNT DE CARTES AMB NÚMEROS DE L'1 AL 10 PER A CADA EQUIP.
- 3 DAUS AMB NOMBRES DEL 0 AL 5.



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- S'AGAFEN ELS DAUS I ES REPARTEIXEN LES CARTES DE L'1 AL 10 A CADA EQUIP.
- CADA EQUIP COL·LOCA LES SEVES CARTES ORDENADES DAVANT SEU CARA ENLAIRE.

GUANYA QUI PRIMER GIRA TOTES LES SEVES CARTES, I PER TANT, FA MÉS TRUITES.

A JUGAR!

- EL PRIMER EQUIP TIRA ELS TRES DAUS PER GIRAR 1 DE LES SEVES CARTES. AQUESTA CARTA POT CORRESPONDRE:
 - AL NOMBRE INDICAT PER UN DELS DAUS
 - A LA SUMA DE DOS DELS DAUS TIRATS
 - A LA SUMA DELS TRES DAUS TIRATS

REGLES DEL JOC (CONT.)

- EXEMPLE: AL TIRAR ELS DAUS OBTENIM UN 3, UN 5 I UN 1, HEM DE DECIDIR SI GIRAR:
 - EL NOMBRE INDICAT PER UN DELS DAUS: 3/5/1
 - A LA SUMA DE DOS DELS DAUS TIRATS: 4 (3+1) / 8 (3+5) / 6 (5+1).
 - A LA SUMA DELS TRES DAUS TIRATS: 9 (3+5+1)
- EN EL CAS QUE UN EQUIP NO PUGUI GIRAR CAP CARTA, ÉS A DIR, TOTS ELS NOMBRES QUE ES PODEN OBTENIR JA ESTAN BOCATERROSA, ES PASSA EL TORN.
- LA PARTIDA ACABA QUAN UN EQUIP HA GIRAT TOTES LES SEVES CARTES.

LA MONA

SÈ JOC DE 1R



4 - 6

JUGADORS/ES



OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- DESCOMPOSICIÓ DEL 10 EN 2 SUMANDS.

MATERIAL

- 1 BARALLA DE CARTES ESPANYOLES AMB NOMBRES DE L'1 AL 9 (36 CARTES).

REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES TREU UNA CARTA DE LA BARALLA, S'ENSENYA A TOTS/ES ELS/LES JUGADORS/ES I ES DEIXA A PART.
- ES REPARTEIXEN TOTES LES CARTES RESTANTS ENTRE ELS/LES JUGADORS/ES.

A JUGAR!

- CADA JUGADOR/A COMENÇA DESCARTANT LES PARELLES DE CARTES QUE SUMEN 10 I LES POSA AL CENTRE DE LA TAULA.
- A CONTINUACIÓ, EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A POSA LES SEVES CARTES EN FORMA DE VENTALL I DEIXA QUE EL/A JUGADOR/A DE LA DRETA LI ROBI UNA CARTA SENSE MIRAR.
- SI EL/LA JUGADOR/A QUE HA ROBAT LA CARTA, LA POT APARELLAR AMB UNA DE LES QUE JA TENIA FENT QUE SUMIN 10, LES DESCARTA, SI NO POT, SE LA QUEDA. A CONTINUACIÓ OFEREIX EL SEU VENTALL A LA SEGÜENT JUGADOR/A.
- LA PARTIDA CONTINUA FINS QUE QUEDA UNA CARTA SENSE APARELLARI LA PERSONA QUE LA TÉ, PERD.

GUANYA EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A QUE ES QUEDA SENSE CARTES.

Jocs matemàtics



1. ET DEMANO
2. TRES EN LINEA
3. ENDEVINA LA PARELLA
4. MÀXIM 21
5. LA MILONÀRIA

2

ET DEMANO...

1R JOC DE 2N

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- PRACTICAR LES PARELLES DE NOMBRES QUE SUMEN 10.
- DEDUIR QUI TÉ UNA CARTA QUE ENS INTERESA.

MATERIAL

- CARTES DE L'1 AL 9 DE DUES BARALLES ESPANYOLES (72 CARTES)



3 - 6

JUGADORS/ES



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES REPARTEIXEN TOTES LES CARTES.
- CADA JUGADOR/A DESCARTA TOTES LES PARELLES QUE TINGUI A LA MÀ QUE SUMIN 10, I LES VA APILANT AL SEU COSTAT.

A JUGAR!

- EL/LA JUGADOR/A QUE COMENÇA, DEMANA UNA CARTA CONCRETA A UN/A COMPANYY/A PER FER UNA PARELLA QUE SUMI 10. SI, PER EXEMPLE, TENIM UN 6, DIEM: "ET DEMANO UN 4".
- SI EL/LA COMPANYY/A TÉ LA CARTA DEMANADA, L'HA DE DONAR A QUI LI HA DEMANAT. EL/LA JUGADOR/A QUE REP LA CARTA, DESCARTA LA PARELLA. SEGUINT L'EXEMPLE ANTERIOR, DESCARTA UN 6 I UN 4, I LES COL·LOCA A LA SEVA PILA.

GUANYA QUI, EN ACABAR EL JOC, HA FET MÉS PARELLES.

REGLES DEL JOC (CONT.)

- EL/LA JUGADOR/A SEGUEIX DEMANANT A QUI VULGUI FINS QUE ALGUN/A COMPANYY/A NO TINGUI LA CARTA QUE LI DEMANEN. QUAN AIXÒ PASSI, ÉS EL TORN DE LA PERSONA QUE HA DIT "NO LA TINC".
- LA PARTIDA ACABA QUAN TOTES LES CARTES HAN ESTAT APARELLADES.

VARIACIONS

- DIFICULTAT

- JUGAR NOMÉS AMB LES CARTES DE L'1 AL 5 (40 CARTES EN TOTAL)
- L'OBJECTIU ARA ÉS FER PARELLES QUE SUMIN 6.

+ DIFICULTAT

- AFEGIR LES CARTES DEL 10 AL 11 (88 CARTES EN TOTAL)
- L'OBJECTIU ARA ÉS FER PARELLES QUE SUMIN 12.

TRES EN LÍNIA...

2N JOC DE 2N



2 EQUIPS

DE 2
JUGADORS

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

- PRACTICAR L'AGILITAT MENTAL EN LA SUMA I/O RESTA DE 2 NOMBRES.

MATERIAL

- TAULER DE 3 EN LÍNIA AMB XIFRES DEL 0 AL 20.
- DOS DAUS AMB LES XIFRES PETITES: 0, 1, 2, 3, 4 I 5
- DOS DAUS AMB XIFRES LES XIFRES GRANS: 0, 6, 7, 8, 9 I 10
- 24 FITXES, 12 D'UN COLOR I 12 D'UN ALTRE.



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES PREPAREN 4 DAUS I EL TAULER AL MIG DE LA TAULA I ES REPARTEIXEN LES 24 FITXES, 12 PER A CADA EQUIP.

GUANYA L'EQUIP QUE POT COL·LOCAR 3 FITXES SEGUIDES EN VERTICAL, HORIZONTA L O DIAGONAL

A JUGAR!

- L'EQUIP QUE COMENÇA, ESCULL DOS DELS 4 DAUS, ELS TIRA I DECIDEIX SI SUMAR O RESTAR ELS NÚMEROS OBTINGUTS. PER EXEMPLE, L'EQUIP TRIA UN DAU DE CADA TIPUS I AL TIRAR-LOS SURT UN 3 I UN 9. POT ESCOLLIR ENTRE TAPAR EL 6 (9-3) O TAPAR EL NÚMERO 12 (9+3).

REGLES DEL JOC (Cont.)

- DESPRÉS PASSA EL TORN A L'ALTRE EQUIP, QUE FARÀ EL MATEIX. SI ELS NÚMEROS RESULTANTS JA ESTAN TAPATS, ES POT TORNAR A TIRAR ELS DAUS FINS A UN MÀXIM DE 3 VEGADES.
- EL JOC ACABA QUAN UN EQUIP FA 3 EN RATLLA.

VARIACIONS

- DIFICULTAT

- JUGAR NOMÉS AMB ELS DOS DAUS AMB XIFRES DEL 0 AL 5 I S'UTILITZA UN TAULER ON NOMÉS APAREIXEN NOMBRES FINS AL 10.

+ DIFICULTAT

- JUGAR TAPANT EL DOBLE DEL RESULTAT OBTINGUT. EN AQUESTA VARIACIÓ S'UTILITZA UN TAULER QUE NOMÉS TÉ NOMBRES PARELLS DEL 0 AL 40.

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	0



0	2	4
6	8	10
12	14	16
18	20	22
24	26	28
30	32	34
36	38	40

ENDEVINA LA PARELLA

3R JOC DE 2N

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- PRACTICAR LA SUMA I LA RESTA DE DOS NOMBRES.
- NO PRECIPITAR-SE A L'HORA DE DIR UN RESULTAT.

MATERIAL

- UNA BARALLA DE CARTES ESPANYOLES (48 CARTES)



3 - 6

JUGADORS/ES



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES DEIXEN TOTES LES CARTES APILADES BOCATERROSA AL CENTRE DE LA TAULA.

A JUGAR!

- CADA EQUIP, PER TORNOS, AGAFA DUES CARTES DE LA PILA I LES SUMEN. A CONTINUACIÓ, DIUEN EL RESULTAT EN VEU ALTA ALS SEUS/VES COMPANYS/ES I ENSENYEN UNA DE LES DUES CARTES QUE HAN AGAFAT.
- ELS ALTRES EQUIPS HAN D'ESBRINAR, EN NOMÉS 1 INTENT, QUINA ÉS L'ALTRA CARTA. PER EXEMPLE, UN EQUIP AGAFA LES CARTES 8 I 11. DIUEN EN VEU ALTA EL RESULTAT, 19 I ENSENYEN EL 8. ELS CONTRINCANTS HAN D'ESBRINAR QUE L'ALTRA CARTA ÉS L'11.

GUANYA QUI OBTÉ MÉS CARTES AL FINAL DE LA PARTIDA.

REGLES DEL JOC (CONT.)

- EL PRIMER EQUIP A ESBINAR EL NÚMERO QUE NO S'HA ENSENYAT ES QUEDA LA PARELLA DE CARTES. SI EL RESULTAT QUE DIUEN ESTÀ MALAMENT, LA PARELLA DE CARTES SE LA QUEDA L'EQUIP QUE HA FET LA SUMA.
- S'ACABA LA PARTIDA QUAN JA NO QUEDEN MÉS CARTES A LA PILA.

VARIACIONS

- DIFICULTAT

- JUGAR NOMÉS AMB NÚMEROS DE L'1 AL 6.

+ DIFICULTAT

- JUGAR FENT SUMES I RESTES.
- A L'HORA DE DIR EL RESULTAT S'HA D'ESPECIFICAR L'OPERACIÓ QUE ESTAN FENT.

MÀXIM 21

4T JOC DE 2N



4-6

JUGADORS/ES

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- PRACTICAR EL CÀLCUL ADDITIU I L'ESTIMACIÓ DE RESULTATS.
- DECIDIR QUAN PLANTAR-SE I QUAN ARRISCAR-SE.

MATERIAL

- DUES BARALLES ESPANYOLES AMB CARTES DE L'1 AL 10 (80 CARTES)
- UN FULL I LLAPIS PER A CADA JUGADOR/A O EQUIP



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES REPARTEIXEN DUES CARTES A CADA JUGADOR/A O EQUIP.
- ES DEIXEN LA RESTA DE CARTES BOCATERROSA AL MIG.

A JUGAR!

- SE SUMEN LES CARTES QUE ES TENEN A LA MÀ I ES DECIDEIX SI ROBAR-NE MÉS O PLANTAR-SE. PER EXEMPLE, LES CARTES D'UN EQUIP SÓN UN 3 I UN 8 (QUE SUMEN 11), HAN DE DECIDIR SI ES PLANTEN O N'AGAFEN UNA O MÉS CARTES PER APROPAR-SE MÉS A 21. CAL TENIR EN MENT QUE, SI ES PASSEN, OBTINDRAN 0 PUNTS EN AQUELLA RONDA.
- LA RONDA ACABA QUAN TOTHOM S'HA PLANTAT. S'ENSENYEN LES CARTES I S'ANOTEN ELS PUNTS:

GUANYA LA RONDA QUI S'APROPA MÉS A 21 (ES POT IGUALAR PERÒ NO PASSAR-SE)

GUANYA LA PARTIDA QUI TÉ MÉS PUNTS ACUMULATS AL QUAN EL JOC ACABA.

REGLES DEL JOC (CONT.)

- ELS PUNTS CORRESPONEN A LA SUMA DEL VALOR DE LES CARTES AL PLANTAR-SE.
- SI LA SUMA ÉS SUPERIOR A 21, NO S'OBTÉ CAP PUNT
- EL/LA JUGADOR/A O EQUIP QUE HA ACONSEGUIT ARRIBAR EXACTAMENT A 21, REBRÀ 10 PUNTS EXTRES.
- LES CARTES UTILITZADES A CADA RONDA ES DESCARTEN A UN COSTAT, I ES COMENÇA LA NOVA RONDA REPARTINT DUES CARTES DE LA PILA DEL MIG ALS JUGADORS/ES.
- LA PARTIDA S'ACABA QUAN JA NO HI HA MÉS CARTES PER ROBAR DE LA BARALLA DEL MIG O QUAN NO ES PODEN REPARTIR EL MATEIX NOMBRE CARTES ALS JUGADORS/ES.
- AL FINAL DE LA PARTIDA CADA JUGADOR/A O EQUIP SUMA ELS PUNTS DE CADA RONDA. GUANYA EL/LA JUGADOR/A O EQUIP QUE HA OBTINGUT MÉS PUNTS EN TOTAL.

VARIACIONS

- DIFICULTAT

- JUGAR EN PARELLES
- CANVIAR L'OBJECTIU DEL JOC:
 - ARA S'HA D'ARRIBAR A 15.

+ DIFICULTAT

- JUGAR INDIVIDUALMENT
- AFEGIR LES CARTES DE L'11 I LES DEL 12 (96 CARTES EN TOTAL).

LA MILIONÀRIA TRA TRA

SÈ JOC DE 2N



4 - 6

Jugadors

OBJECTIUS D'APRENTATGE

- PRACTICAR LA SUMA DEL VALOR DELS DINERS.
- FAMILIARITZAR-SE AMB EL SISTEMA MONETARI (EUROS I CÈNTIMS).

MATERIAL

- 30 CARTES DE "MEMORY", ÉS A DIR, 15 PARELLES DE CARTES AMB DIFERENTS VALORS DE DINERS.



REGLES DEL JOC

PREPARACIÓ

- ES BARREGEN LES CARTES I ES COL·LOQUEN BOCATERROSA DAMUNT LA TAULA, EN FILES I COLUMNES.

A JUGAR!

- EL/LA JUGADOR/A QUE COMENÇA GIRA DUES CARTES.
 - SI EL RESULTAT DE SUMAR EL VALOR DEL QUE HI APAREIX COINCIDEIX, EL/LA JUGADOR/A ES QUEDA LES CARTES I SEGUEIX GIRANT PARELLES.
 - SI EL RESULTAT DE SUMAR EL VALOR QUE HI APAREIX NO COINCIDEIX, EL/LA JUGADOR/A TORNA A DEIXAR LES CARTES BOCATERROSA AL MATEIX LLOC ON EREN I PASSA EL TORN AL/LA SEGÜENT JUGADOR/A.
- LA PARTIDA S'ACABA QUAN TOTES LES CARTES HAN ESTAT APARELLADES.

GUANYA QUI, EN ACABAR EL JOC, HA FET MÉS PARELLES.

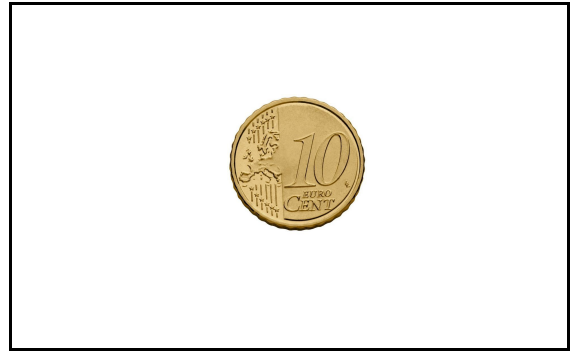
VARIACIONS

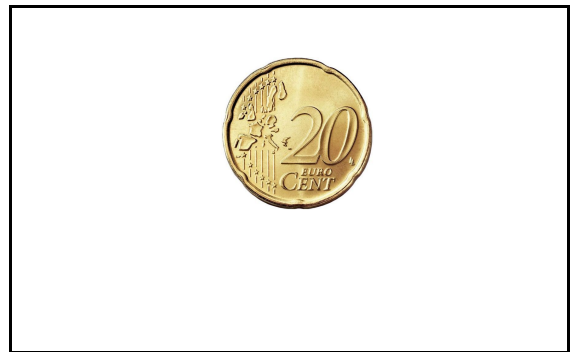
- *Dificultat*

- JUGAR AMB MENYS PARELLES DE CARTES, PER EXEMPLE JUGAR AMB 10 PARELLES (20 CARTES).

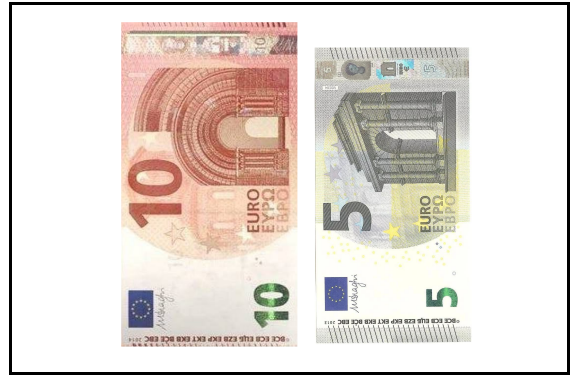
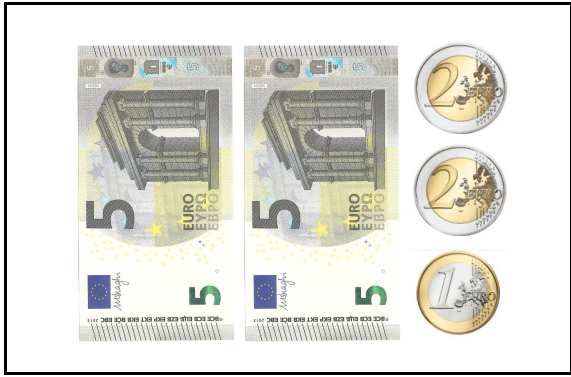
+ *Dificultat*

- CANVIAR COM ES DECIDEIX EL/LA GUANYADOR/A...
 - GUANYA LA PARTIDA QUI TÉ MÉS DINERS SUMANT EL VALOR DE LES SEVES PARELLES QUAN ACABA LA PARTIDA.











Jocs matemàtics



1. Vint i vint
2. Alta tensió
3. El salt de la granota
4. Triòmino de multiplicacions
5. Cursa de xifres

3

VINT I VINT

1r joc de 3r

Objectius d'aprenentatge

- Sumar 20 fent ús de sumes successives.
- Utilitzar algunes estratègies de càlcul mental com descompondre, reagrupar, compensar, etc.

Material

- Una baralla de cartes espanyoles amb els números de l'1 al 12.
- 6 fitxes per jugador/a. D'un color diferent per a cada jugador/a.



4 - 6

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

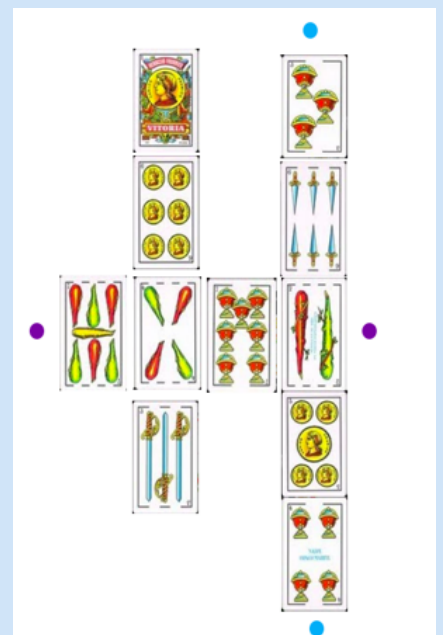
Preparació

- Es reparteixen a cada jugador/a 6 fitxes i 5 cartes, que han de tenir a les mans. La resta de cartes, es deixen en una pila, bocaterrosa, al centre.

A Jugar!

- Per torns, els/les jugadors/es, col·loquen, una de les cartes que tenen a la mà, a la taula cara enlaire. Poden col·locar-la en vertical o en horitzontal. Després, roben una carta de la pila i la guarden a les mans amb la resta.
- El/la següent jugador/a, posa una carta al costat (horitzontal) o a sobre (vertical) de les cartes que ja estan a la taula.

Guanya el/la primer/a jugador/a que aconsegueix col·locar les 6 fitxes.



REGLES DEL JOC (Cont.)

- Quan un/a jugador/a posa una carta, en una fila o columna i aconseguix que el resultat d'aquesta sumi 20, tanca la fila o columna col·locant una de les seves fitxes a cada extrem (és a dir, 2 fitxes).
- La partida acaba quan un/a jugador/a aconseguix posar les seves 6 fitxes. És a dir, quan ha sumat 3 vegades 20.

VARIACIONS

- Dificultat

- Treure les cartes del 10, 11 i 12 i jugar amb l'objectiu de sumar 10 en files i columnes, en comptes de 20.

+ Dificultat

- Jugar amb 8 fitxes. És a dir, sumant 4 vegades 20, en comptes de 3.

ALTA TENSIÓ

2n joc de 3r

Objectius d'aprenentatge

- Agilitzar el càlcul mental, fent ús de la suma i la resta.
- Buscar una estratègia per realitzar l'acció correcta, abans que els/les altres jugadors/es.

Material

- 90 cartes amb números de l'1 al 10.
- Cada número el trobem repetit 9 vegades.
- 3 colors i 3 operacions diferents per cada un dels números.
 - Blau (+/-1)
 - Groc (+/- 2)
 - Vermell (+/-3)



4 - 6

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Es reparteixen totes les cartes als/les jugadors/es, menys l'última carta que es deixa al centre de la taula cara enlaire.
- Cada jugador/a amb les seves cartes, fa una pila davant seu i n'agafa 4 per tenir-les a la mà.
- Quan tothom està preparat, el/la jugador/a que ha repartit diu: "Alta tensió".

A Jugar!

- A partir d'aquest moment tots/es els/les jugadors/es poden mirar les cartes que tenen a la mà i simultàniament (sense torns) tots/es han d'intentar col·locar les seves cartes en la pila central, tenint en compte que el número de carta que posin ha de ser el resultat de l'operació de la carta que està a la pila.

Guanya el/la primer jugador/a que es queda sense cartes.

REGLES DEL JOC (Cont.)

- Per exemple, si a la pila hi ha un 6 groc, és a dir, amb un +/-2 al centre, el resultat correcte serà posar una carta amb un 4 ($6-2$) o amb un 8 ($6+2$), independentment del color de la carta.



- Cada cop que un/a jugador/a tira una carta, n'ha de robar una de la seva pila.
- En el cas que surti un número més gran que 10 o més petit que 1, es continua com si fos la desena posterior o anterior i tenint en compte només les unitats. Per exemple, si surt un 9 (+/- 2) es pot posar un 7 o un 1 ($9+2 = 11$, s'agafa només la unitat com si es comencés des de l'1). Si surt un 1 +/-3, es pot tirar un 4 o un 8 ($1+3=4$).




- Si cap jugador/a pot tirar una carta. El/la jugador/a que ha repartit, agafa una carta de sota la pila del mig i la posa al damunt. Torna a dir: "Alta tensió" i es continua jugant.
- Quan a un/a jugador/a li queda només una carta a la mà i cap a la seva pila, la col·loca bocaterrosa en la pila del mig i ha guanyat.

VARIACIONS

- Dificultat

- Jugar respectant els torns de tirar.
- És a dir, no jugar simultàniament, sinó seguint un ordre.

1




+ 1

- 1

1

1




+ 2

- 2

1

1




+ 3

- 3

1

1




+ 1

- 1

1

1




+ 2

- 2

1

1




+ 3

- 3

1

1




+ 1

- 1

1

1



+ 2

- 2

1

1



+ 3

- 3

1

2

- 1



+ 1

2

2

- 2



+ 2

2

2

- 3



+ 3

2

2

- 1



+ 1

2

2

- 2



+ 2

2

2

- 3



+ 3

2

2

- 1



+ 1

2

2

- 2



+ 2

2

2

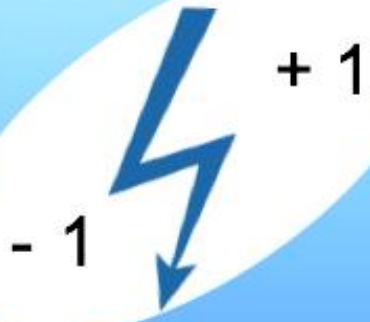
- 3



+ 3

2

3



3

3



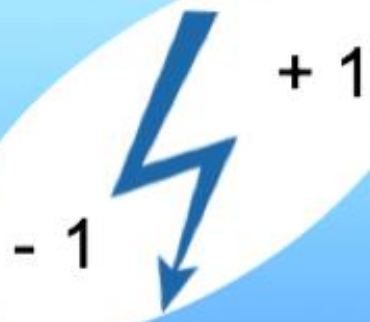
3

3



3

3



3

3



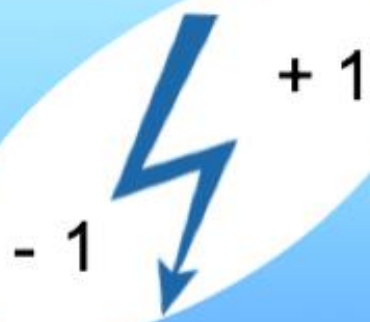
3

3



3

3



3

3



3

3



3

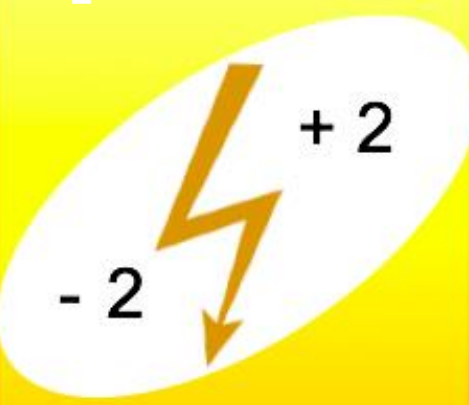
4



- 1 + 1

4

4



- 2 + 2

4

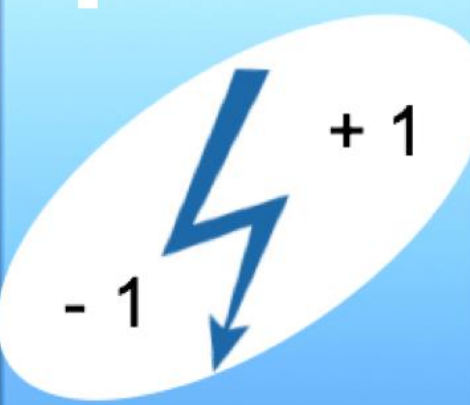
4



- 3 + 3

4

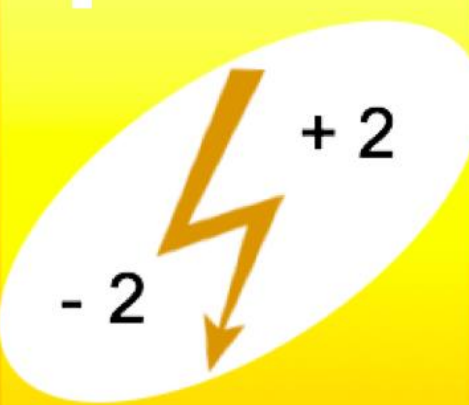
4



- 1 + 1

4

4



- 2 + 2

4

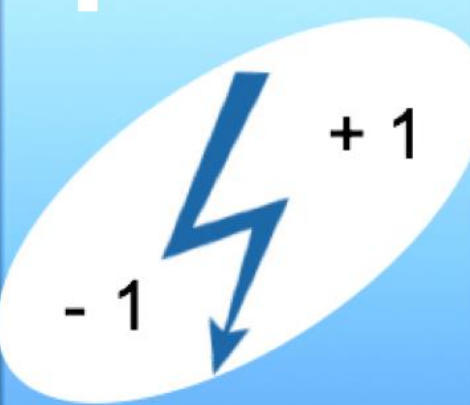
4



- 3 + 3

4

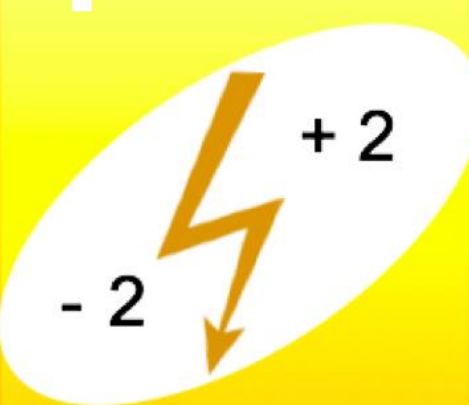
4



- 1 + 1

4

4



- 2 + 2

4

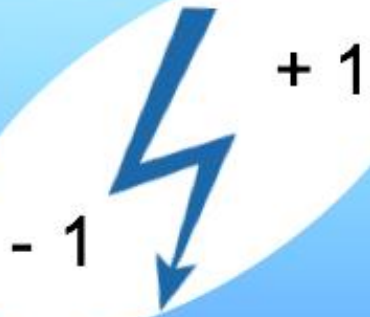
4



- 3 + 3

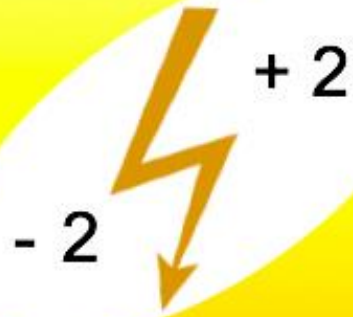
4

5



5

5



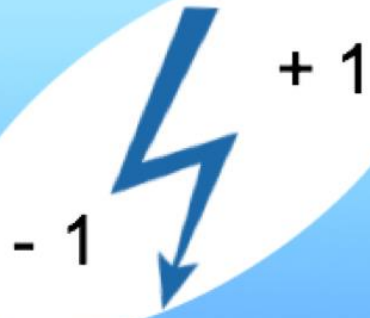
5

5



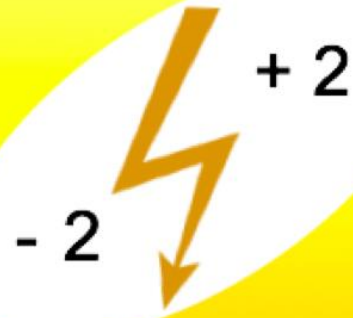
5

5



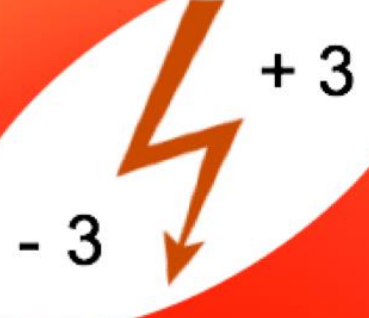
5

5



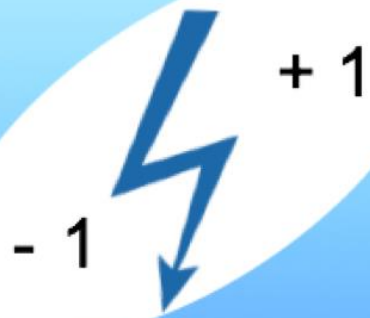
5

5



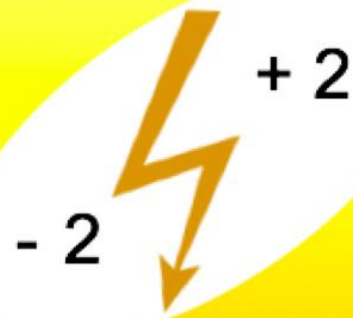
5

5



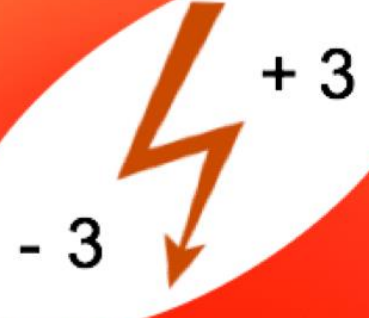
5

5



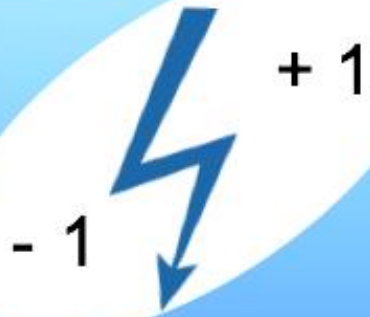
5

5



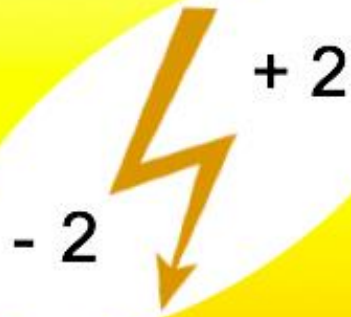
5

6



6

6



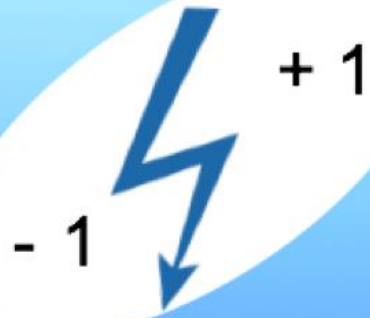
6

6



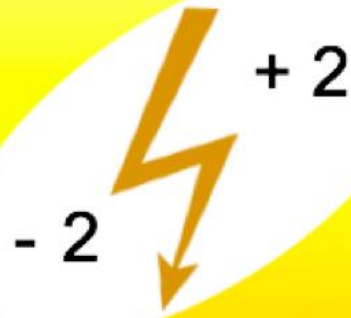
6

6



6

6



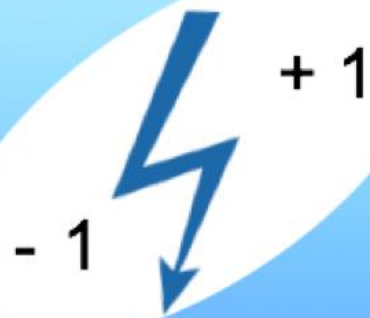
6

6



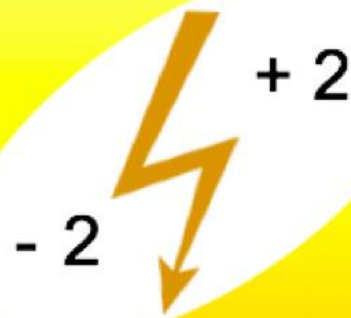
6

6



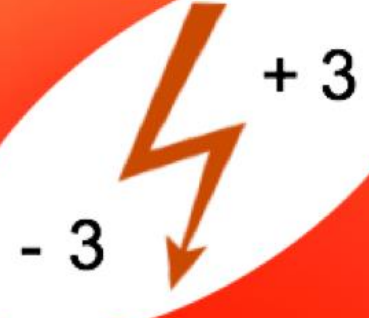
6

6



6

6



6

7

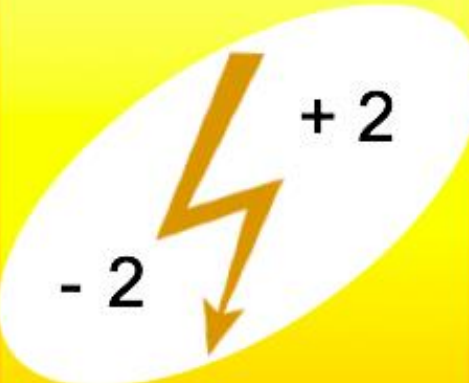


- 1 + 1

7

A blue square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is blue. To the left of the bolt is the number '- 1' and to the right is '+ 1'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7



- 2 + 2

7

A yellow square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is yellow. To the left of the bolt is the number '- 2' and to the right is '+ 2'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7

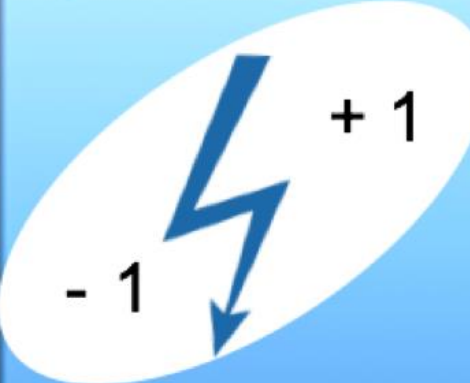


- 3 + 3

7

An orange-red square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is orange-red. To the left of the bolt is the number '- 3' and to the right is '+ 3'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7

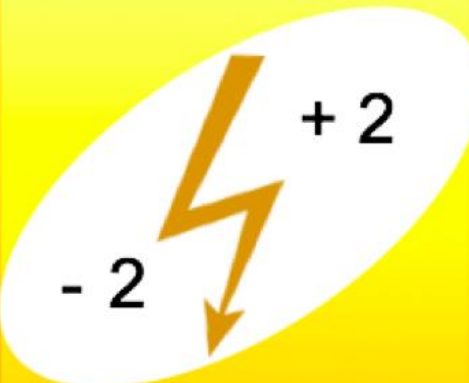


- 1 + 1

7

A blue square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is blue. To the left of the bolt is the number '- 1' and to the right is '+ 1'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7



- 2 + 2

7

A yellow square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is yellow. To the left of the bolt is the number '- 2' and to the right is '+ 2'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7

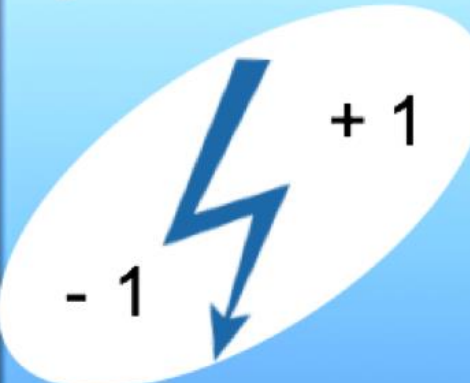


- 3 + 3

7

An orange-red square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is orange-red. To the left of the bolt is the number '- 3' and to the right is '+ 3'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7

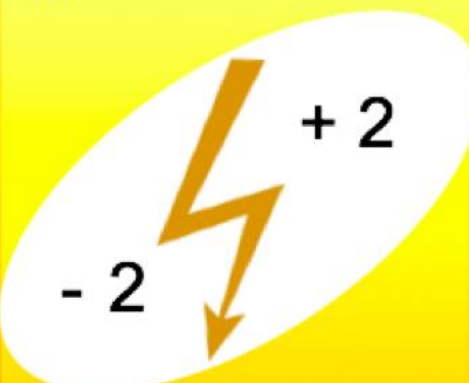


- 1 + 1

7

A blue square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is blue. To the left of the bolt is the number '- 1' and to the right is '+ 1'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7



- 2 + 2

7

A yellow square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is yellow. To the left of the bolt is the number '- 2' and to the right is '+ 2'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

7



- 3 + 3

7

An orange-red square card with a white lightning bolt icon in the center. The lightning bolt is orange-red. To the left of the bolt is the number '- 3' and to the right is '+ 3'. The number '7' is in the top-left corner and the bottom-right corner.

8

- 1



+ 1

8

8

- 2



+ 2

8

8

- 3



+ 3

8

8

- 1



+ 1

8

8

- 2



+ 2

8

8

- 3



+ 3

8

8

- 1



+ 1

8

8

- 2



+ 2

8

8


- 3



+ 3

8

9




+ 1

- 1

9

9



+ 2

- 2

9

9




+ 3

- 3

9

9




+ 1

- 1

9

9




+ 2

- 2

9

9




+ 3

- 3

9

9




+ 1

- 1

9

9



+ 2

- 2

9

9

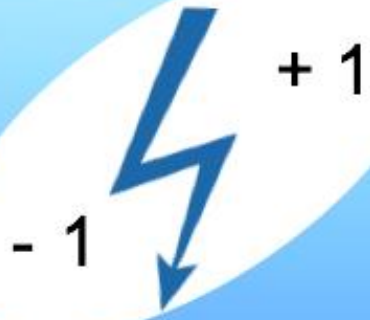


+ 3

- 3

9

10



10

10



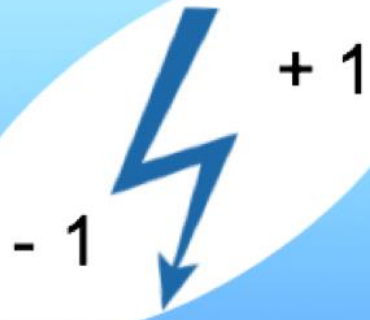
10

10



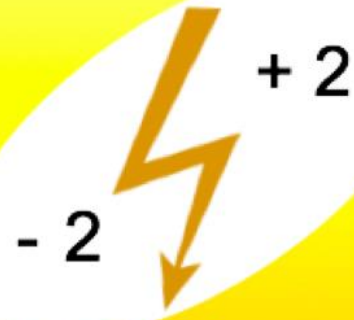
10

10



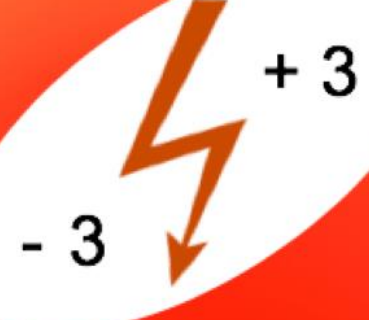
10

10



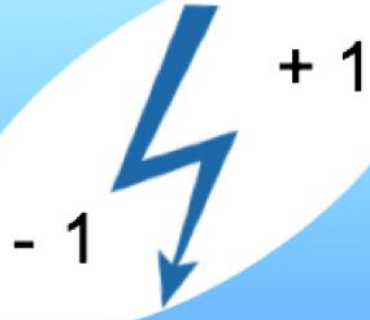
10

10



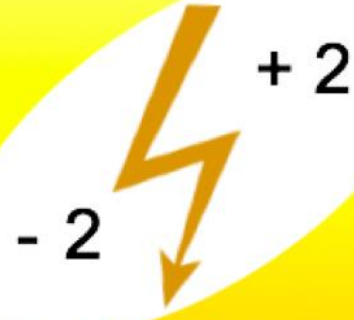
10

10



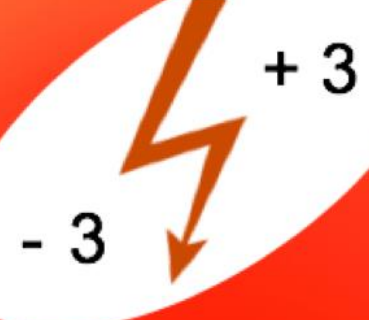
10

10



10

10



10

EL SALT DE LA GRANOTA

4t · joc de 3r

Objectius d'aprenentatge

- Saber identificar si un nombre és parell o senar.
- Calcular amb exactitud el doble o la meitat d'un nombre.

Material

- Taulell "El salt de la granota".
- Dos daus amb números de l'1 al 6.
- 4 fitxes de colors diferents.



4

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Es prepara el taulell, els daus i les fitxes al mig de la taula.

A Jugar!

- El/la primer/a jugador/a tira els dos daus.
- Si la suma dels dos daus és un nombre parell, el/la jugador/a ha de fer la meitat d'aquest i avançar el nombre de caselles que indica el resultat. *Per exemple, si la suma dels dos daus és 10 (7+3), es calcula la meitat, que és 5, i s'avança 5 caselles.*
- Però, si la suma dels dos daus és un nombre senar, s'ha de calcular el doble i avançar el nombre de caselles que indica el resultat. *Per exemple, si la suma dels dos daus és 7 (6+1), fem el doble, que és 14, i avancem 14 caselles.*
- A continuació, es passa el torn al següent jugador/a i així successivament.

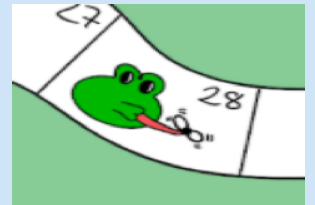
Guanya el/la primer/a jugador/a que arribi a la casella central, és a dir, al número 100.

REGLES DEL JOC (Cont.)

- La partida acaba quan un dels/les jugadors/es arriba a la casella central.

Caselles especials:

- Si es cau a una de les caselles on hi ha granotes, s'ha de tornar a tirar els daus. Si al tornar a tirar:
 - Surt un nombre senar s'ha d'avançar fins a la granota següent.
 - Surt un nombre parell, s'ha de retrocedir fins a la granota anterior.
- Si es cau a una de les caselles de multiplicació, s'ha de tornar a tirar els daus i multiplicar els números que surten. Per exemple, si surt un 6 i un 5, s'ha de calcular 6×5 , i s'avança 30 caselles.
- Si es cau a una de les caselles on hi ha un aspersionador, s'ha d'anar a la casella indicada, saltant endavant o enrere.
- Si es cau a una de les caselles on hi ha un cocodril, s'ha d'estar un torn sense tirar.



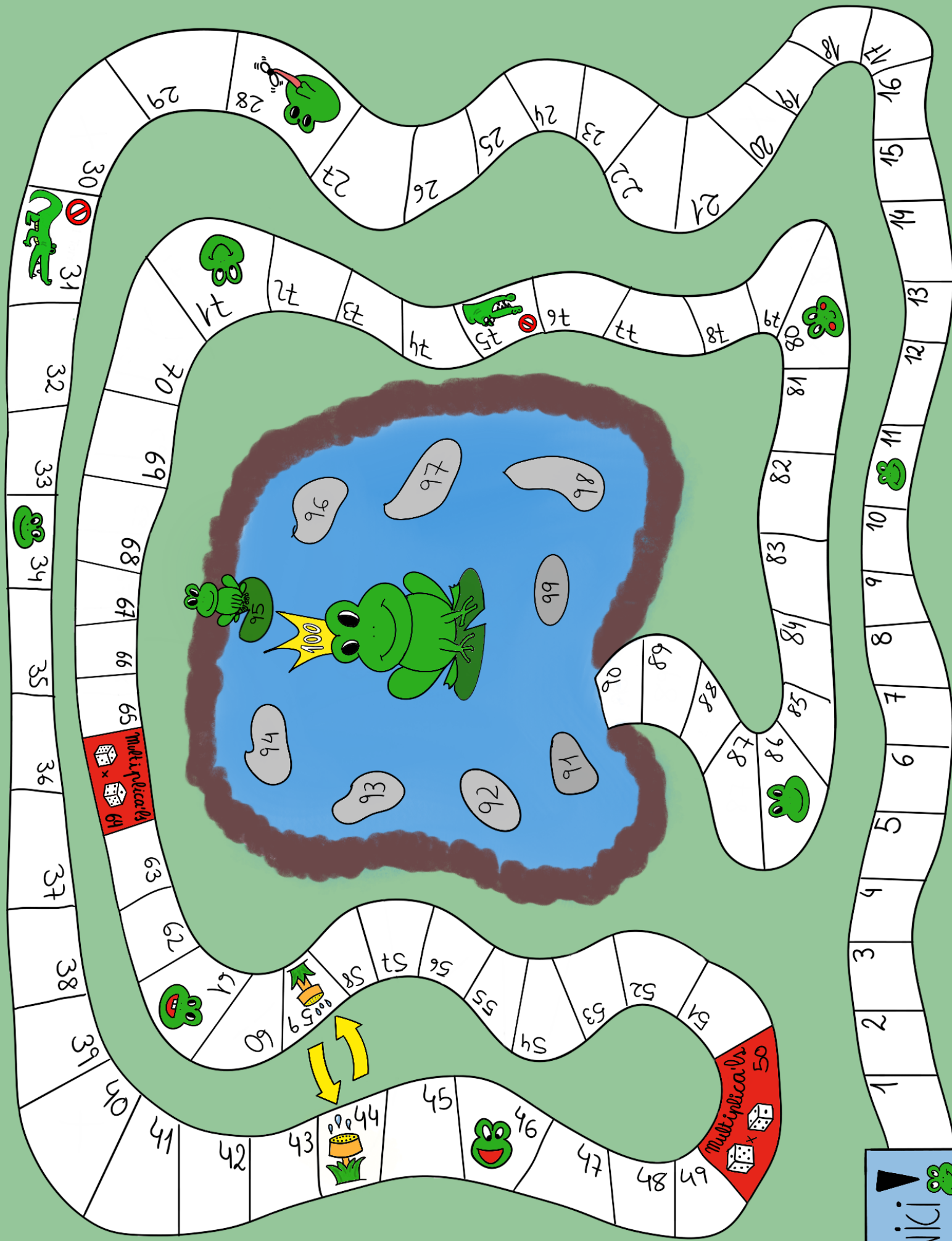
VARIACIONS

- Dificultat

- Jugar només amb un dau i en les caselles de multiplicació, fer el doble del número que surt.

+ Dificultat

- Jugar amb 2 daus, un amb números de l'1 al 6 i l'altre del 7 al 13.



INICI!

TRIÒMINO DE MULTIPLICACIONS

4t joc de 3r

Objectius d'aprenentatge

- Calcular el resultat exacte de les multiplicacions.
- Col·locar les fitxes en el lloc adequat, fent coincidir l'operació i el resultat.

Material

- 33 fitxes de triòmino.
- Suport per aguantar les fitxes.



4

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Es posen totes les fitxes bocaterrosa i cada jugador/a n'agafa 6 i les col·loca al seu suport. Les fitxes restants es queden bocaterrosa a un costat.

A Jugar!

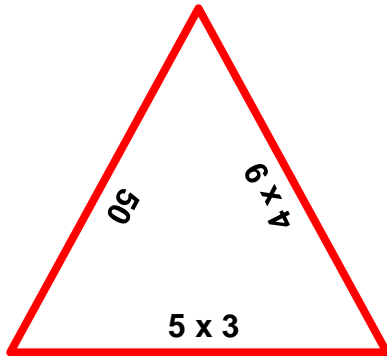
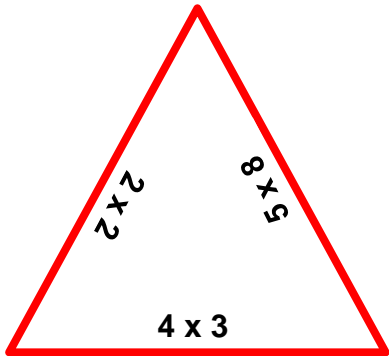
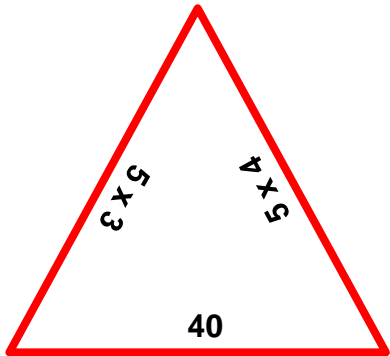
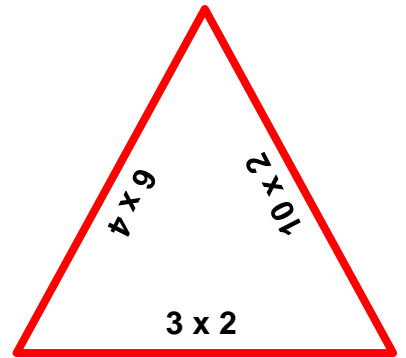
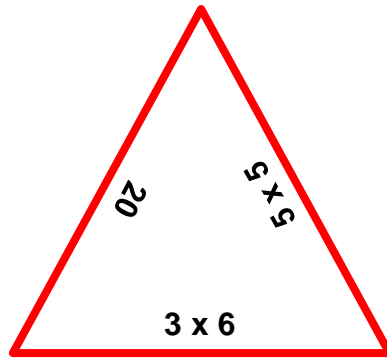
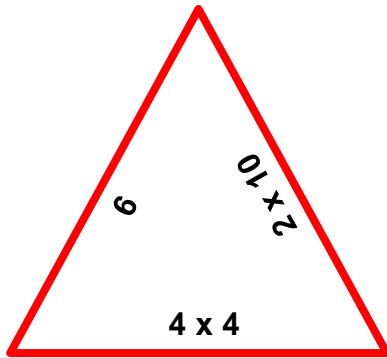
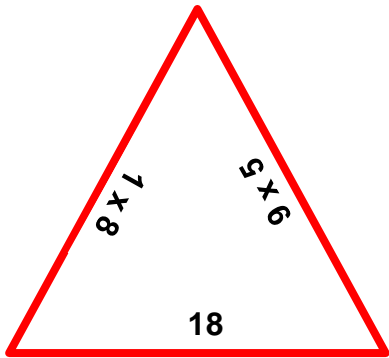
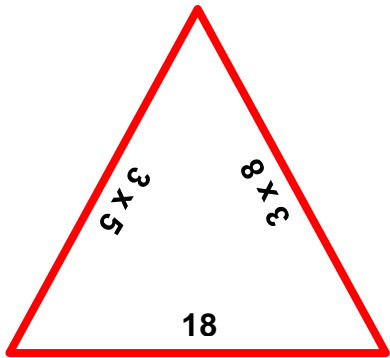
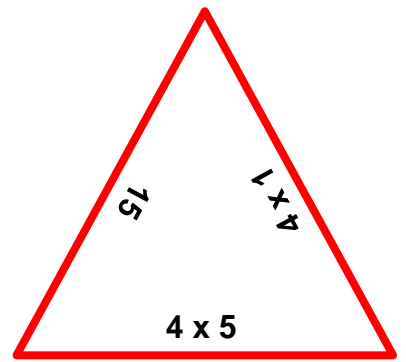
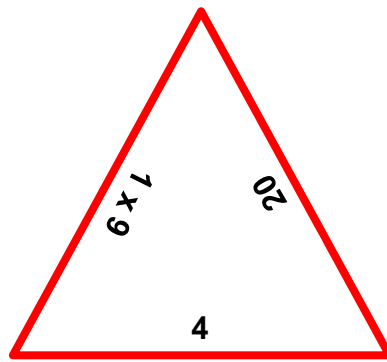
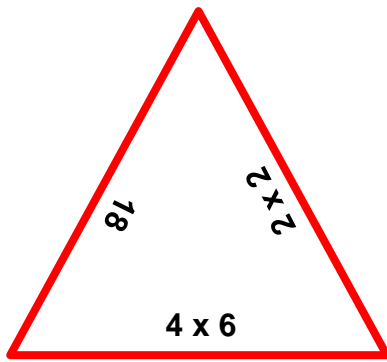
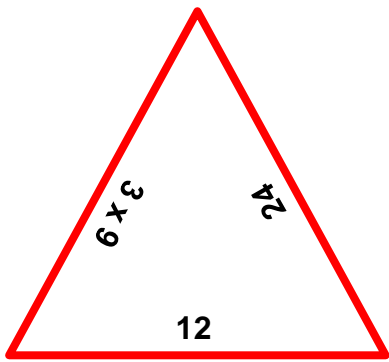
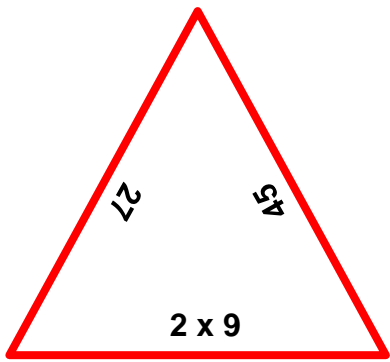
- El/la primer/a jugador/a, tira una de les seves fitxes al centre. El/la següent jugador/a ha de fer coincidir una multiplicació o un resultat amb l'equivalent de la fitxa que ha tirat el/la primer/a jugador/a. Així successivament.
- Si no es pot tirar cap fitxa, es roba una de les que estan a la pila bocaterrosa. Si la fitxa robada es pot tirar, es tira. Si no es pot tirar, es passa de torn.
- Acaba la partida, quan un/a jugador/a es queda sense fitxes.
- Compte! A vegades per poder posar una fitxa, cal fer coincidir la multiplicació o resultat de dues de les cares o fins i tot de les tres.

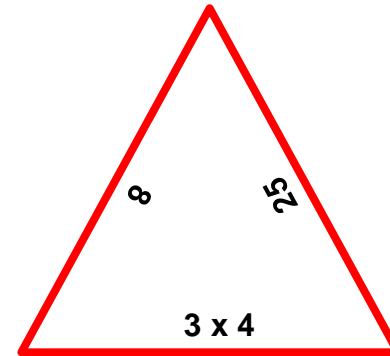
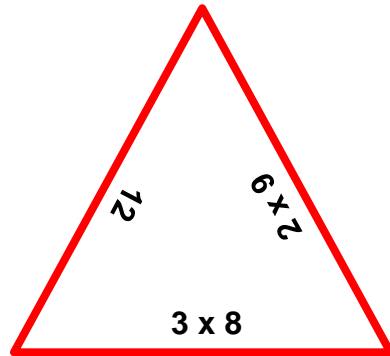
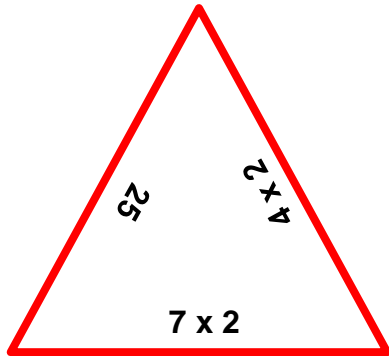
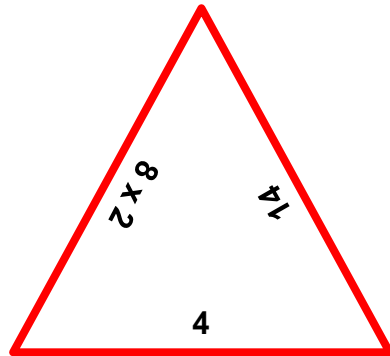
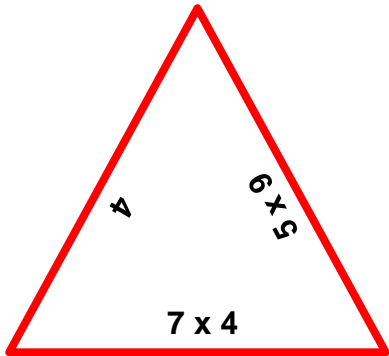
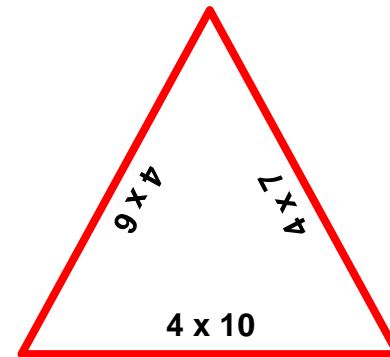
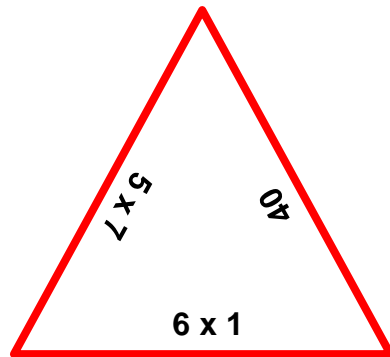
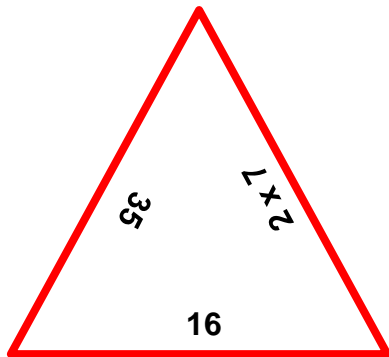
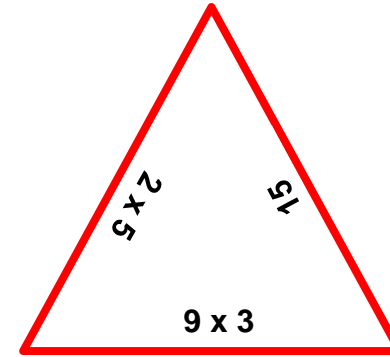
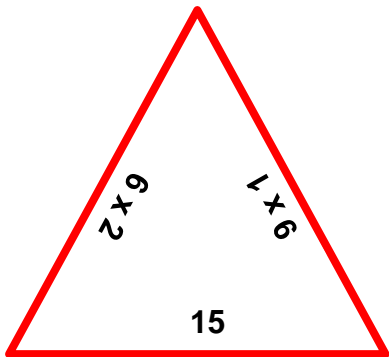
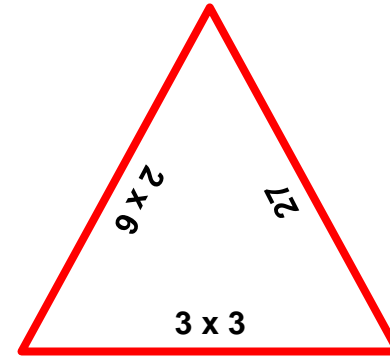
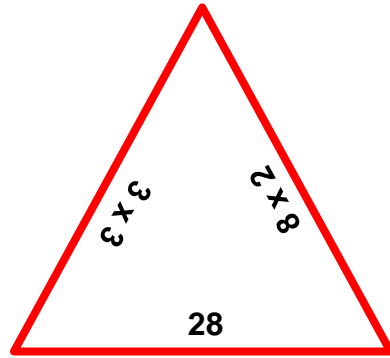
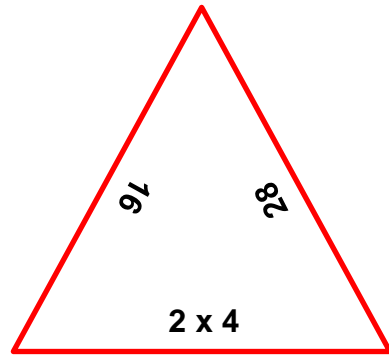
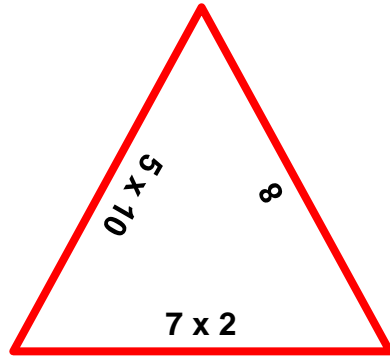
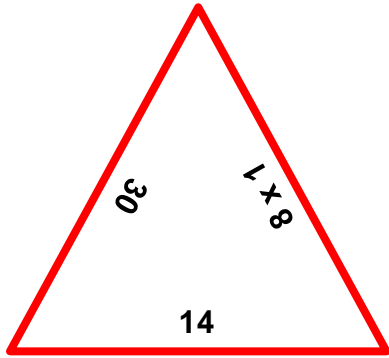
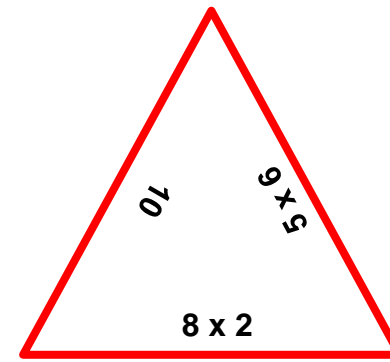
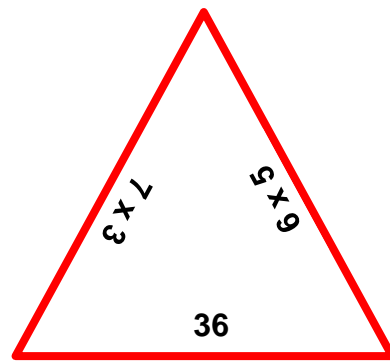
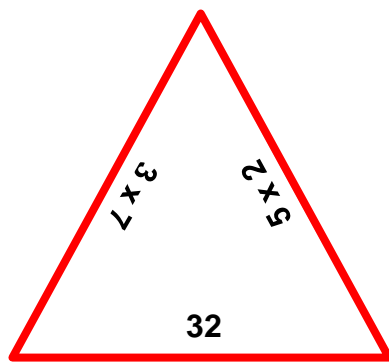
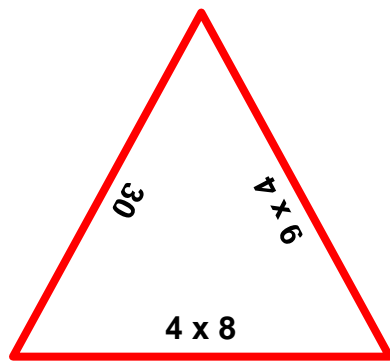
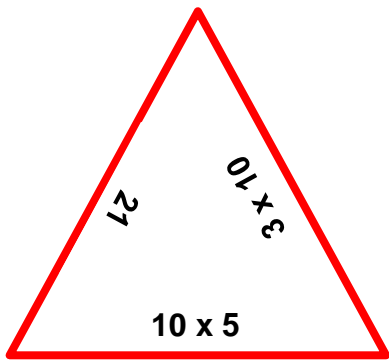
Guanya el/la primer/a jugador/a que es queda sense fitxes..

VARIACIONS

+ *Dificultat*

- Jugar amb un temps límit per tirada (1 minut). Si s'acaba el temps i no s'ha tirat cap fitxa, es roba una.





CURSA DE XIFRES

5è joc de 3r

Objectius d'aprenentatge

- Calcular resultats exactes fent ús de diferents operacions: + / - / x / ÷
- Fer el màxim de combinacions possibles per arribar al resultat exacte

Material

- 2 pots on hi ha:
 - 18 nombres "participants" 2 sets de l'1 al 9.
 - 48 nombres "objectiu"
- 60 fitxes de pòquer de 10 punts.
- Rellotge de sorra.
- Llibreta i llapis.



4 - 6

Jugadors/es



Guanya **la ronda** qui ha obtingut més punts.

Guanya **la partida** qui té més punts acumulats.

REGLES DEL JOC

Preparació

- Es tria un/a company/a que farà de jutge/jutgessa. Aquest s'encarregarà de revisar que les operacions són correctes i de repartir els punts.
- Es col·loquen els dos pots al centre de la taula. Un conté els nombres objectiu i l'altre, els nombres participants.

A Jugar!

- El/la company/a que fa de jutge/sa, agafa 1 nombre objectiu i 6 nombres participants i els mostra a tothom al damunt de la taula.
- A continuació, el/la jutge/jutgessa gira el rellotge de sorra i els/les jugadors/es, a partir dels nombres participants que han sortit, han d'intentar fer operacions (sumes, restes, multiplicacions i/o divisions) per arribar al nombre que ha sortit com a objectiu, dins del temps marcat (2 minuts). Així successivament a cada ronda.

REGLES DEL JOC (Cont.)

- No és necessari utilitzar tots els nombres, però cadascun només es pot utilitzar una vegada. Per tant, no es poden repetir nombres.
- La partida acaba quan algun/a dels/les jugadors/es arriba a 100 punts.

PUNTUACIÓ

- S'obtenen 10 punts de les fitxes de pòquer per cada sèrie d'operacions on s'aconsegueix el nombre objectiu exacte. En el cas que el resultat sigui erroni o no sigui exacte, no s'obté cap punt.
- Per exemple:
 - Nombre objectiu: 13
 - Nombres participants: 3, 2, 4, 9, 1 i 5

- Jugador/a A:

$$\rightarrow 9 + 1 + 3 = 13$$

Com ha fet 1 sèrie d'operacions amb el resultat exacte obté 10 punts.

- Jugador/a B:

$$\rightarrow 9 + 4 = 13$$

$$\rightarrow 3 \times 5 - 2 = 13$$

Com ha fet 2 sèries d'operacions amb el resultat exacte obté 20 punts.

VARIACIONS

- Dificultat

- Jugar sense temps marcat i la partida acaba als 60 punts.

+ Dificultat

- Canviar el sistema de puntuació.
- Acabar la partida als 200 punts.

PUNTUACIÓ

- Jugar donant 10 punts per cada sèrie d'operacions correcta i 10 punts addicionals per cada nombre utilitzat.

- Seguim l'exemple anterior però amb el nou sistema de puntuacions:

- Nombre objectiu: 13
- Nombres participants: 3, 2, 4, 9, 1 i 5

- Jugador/a A:

$$\rightarrow 9 + 1 + 3 = 13$$

Com ha fet 1 sèrie d'operacions amb el resultat exacte utilitzant 3 nombres diferents, sobté:

- 10 punts per realitzar l'operació correcta
- 30 punts per utilitzar 3 nombres diferents

) → 40 punts

- Jugador/a B:

$$\rightarrow 9 + 4 = 13$$

$$\rightarrow 3 \times 5 - 2 = 13$$

Com ha fet 2 sèrie d'operacions amb el resultat exacte utilitzant 5 nombres diferents, sobté:

- 20 punts per realitzar l'operació correcta
- 50 punts per utilitzar 5 nombres diferents

) → 70 punts

NOMBRES PARTICIPANTS

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

NOMBRES OBJECTIU

10	13	15	18
20	22	24	27
30	31	36	39
40	42	46	48

50	53	55	57
60	61	63	69
70	72	74	77
80	81	85	88

90	92	97	99
100	105	111	118
121	127	134	139
145	150	200	250

Jocs matemàtics



1. Atrapa les caselles
2. Jungle speed
3. Memory de fraccions
4. Qui és qui?
5. Bingo!

4

ATRAPA LES CASELLES

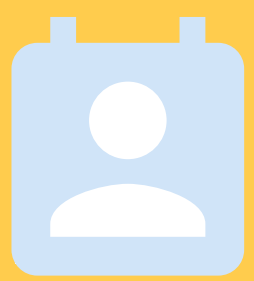
1r joc de 4+

Objectius d'aprenentatge

- Practicar el càlcul mental.
- Aplicar la suma, resta, multiplicació i divisió.

Material

- 1 graella amb números.
- 100 fitxes de 4 colors diferents, 25 de cada color.
- 3 daus.
- Un cronòmetre o rellotge de sorra de 2 minuts.



4

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Es posa tot el material al centre de la taula.
- Un/a jugador/a voluntari/a comença fent d'àrbitre.

A Jugar!

- L'àrbitre tira els 3 daus i posa en marxa el compte enrere dels 2 minuts del cronòmetre.
- La resta de jugadors/es, han de seleccionar un, dos o els tres números que han sortit i fer, amb aquests, diferents operacions (sumes, restes, multiplicacions o divisions) per tal de tapar els resultats en la graella.
- S'ha d'intentar fer tantes combinacions d'operacions com es pugui per tapar el màxim nombre de caselles possible. Per exemple surten els números 1, 3 i 4. Les possibles operacions que es poden fer, tenint en compte els 25 nombres del taulell A, són les següents:

$$3 \times 4 - 1 = 11$$

$$3 + 4 = 7$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$1$$

$$3 - 2 = 1$$

Guanya qui aconsegueix tapar més números de la graella, per tant, qui ha aconseguit més punts

REGLES DEL JOC (Cont.)

- Si un resultat ja està tapat per una fitxa, s'ha de fer una altra operació per buscar un resultat alternatiu.
- L'àrbitre torna a tirar els daus i es repeteix el procés anterior fins que totes les caselles queden tapades, moment en què acaba la partida.
- En el cas que l'àrbitre tiri els daus i ningú pugui tapar cap casella, aquest pot tornar a tirar els daus un màxim de 3 vegades. Si ningú aconsegueix tapar més caselles, es dona la partida per acabada.

Paper de l'àrbitre

- L'àrbitre té un paper molt important, ja que s'ha d'assegurar que les operacions que es realitzen són correctes. A més, té el control del cronòmetre i ha d'avisar a la meitat del temps (1 min.) i, quan queden 10 segons, ha de fer el compte enrere, fins a arribar a 0. Moment en el qual ha de cridar: "Mans enlaire".

VARIACIONS

- Dificultat

- Jugar amb una graella més petita (4 x 4) i amb números més baixos.

+ Dificultat

- Jugar amb 4 daus.

GRAELLA DE DIFICULTAT MITJANA

1	11	45	9	2
54	216	7	54	32
18	125	19	64	48
15	10	27	16	12
32	17	60	150	3

GRAELLA DE MENYS DIFICULTAT

0	11	45	9
54	24	7	2
18	36	19	64
15	72	27	12
32	17	8	100

JUNGLE SPEED

2n joc de 4+

Objectius d'aprenentatge

- Practicar el càlcul mental fent ús de: $+$ / $-$ / \times / \div
- Agilitzar la nostra capacitat de reacció.

Material

- 52 targetes:
 - 44 amb diferents operacions.
 - 2 de canvi de sentit
 - 2 de no tires.
 - 4 d'agafar el tòtem.
- 1 tòtem



3 - 6

Jugadors/es



Guanya el/la primer/a jugador/a que es queda sense cartes.

REGLES DEL JOC

Preparació

- Es reparteixen totes les cartes entre els/les jugadors/es i aquestes no es poden mirar.
- Es col·loca el tòtem al mig i es compta fins a 3. El/la primer/a jugador/a que agafi el tòtem comença la partida.

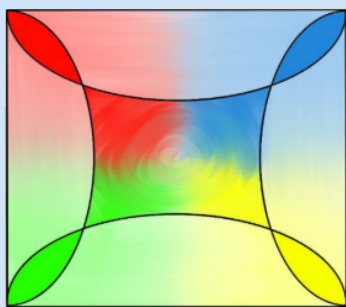
A Jugar!

- El/la jugador/a que comença, tira la primera carta de la pila que té a les mans, davant seu i boca enlaire.
- Se segueix tirant, en ordre, i cadascú a la seva pila, fins que el resultat de dues cartes de les que hi ha al damunt de la pila coincideixin.
- Aleshores, els/les jugadors/es que tenen les cartes amb el mateix resultat han d'agafar el tòtem abans que l'altre/a. El/la primer/a que ho faci, dona les cartes que tenia a la seva pila a l'altre/a jugador/a i aquest se les guarda a la pila que té a les mans.

REGLES DEL JOC (Cont.)

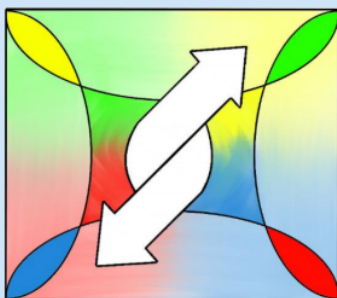
- Si algú s'equivoca o agafa el tòtem quan no toca, com a penyora, rebrà una carta de cada jugador.
- La partida acaba quan algú es queda sense cartes tant a la mà com a la seva pila.

Cartes especials



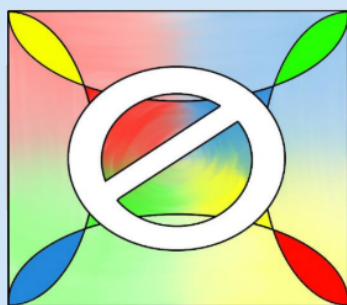
Agafa el tòtem

Tothom intenta agafar el tòtem. El/la jugador/a que agafa el tòtem reparteix les cartes de la seva pila. Pot decidir donar-les totes a un/a jugador/a o a diferents jugadors/es.



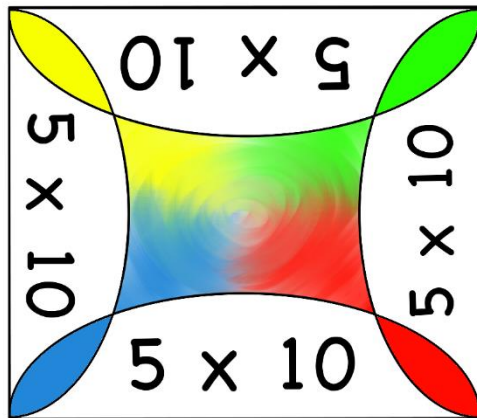
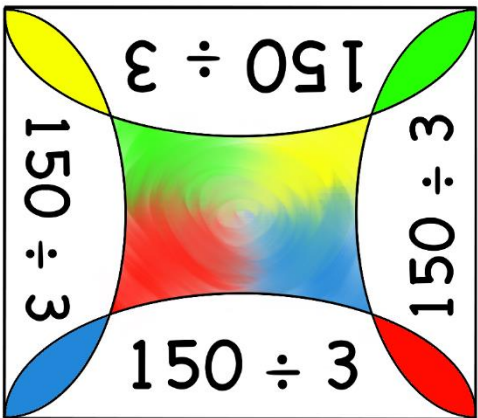
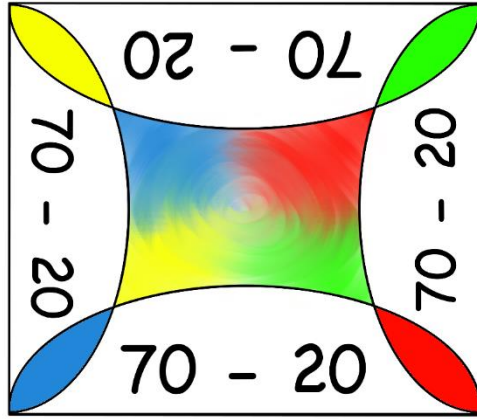
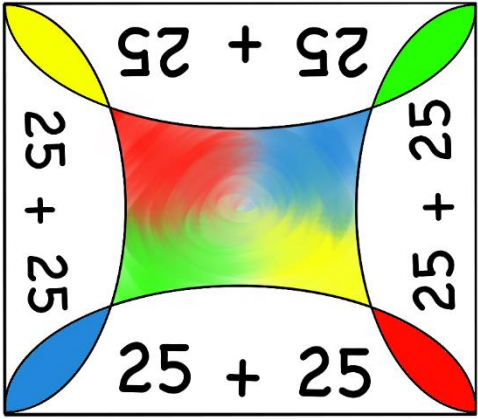
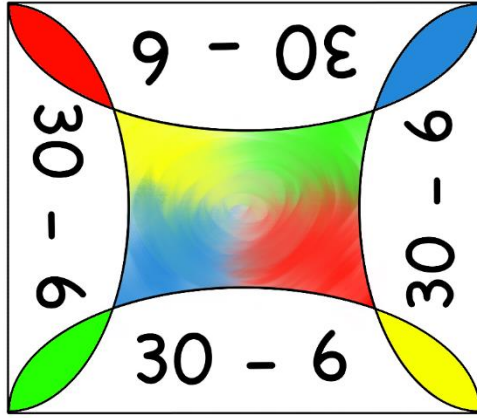
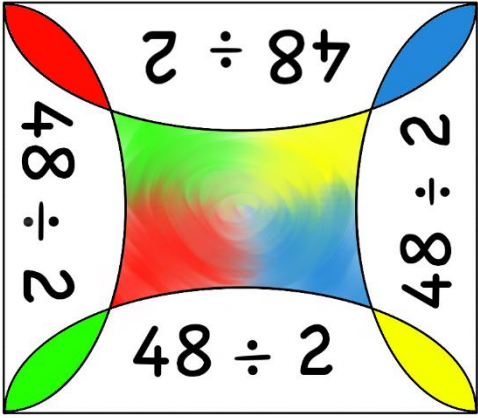
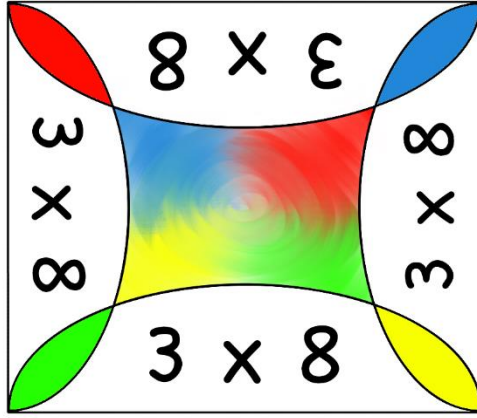
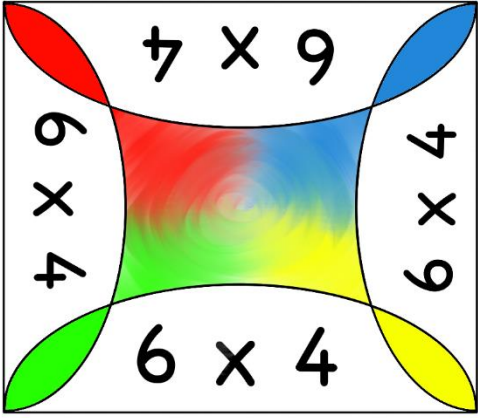
Canvi de sentit

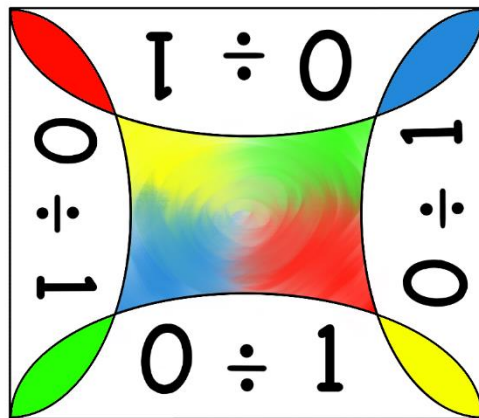
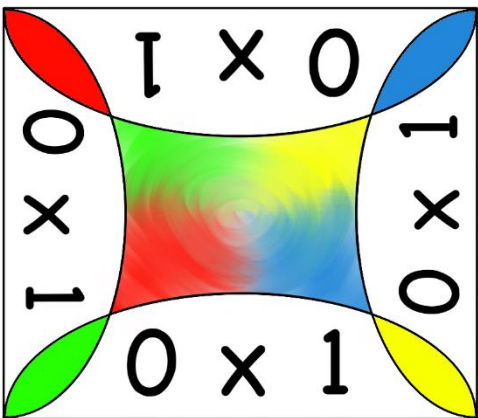
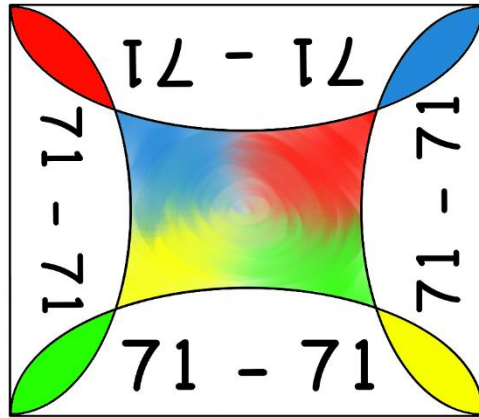
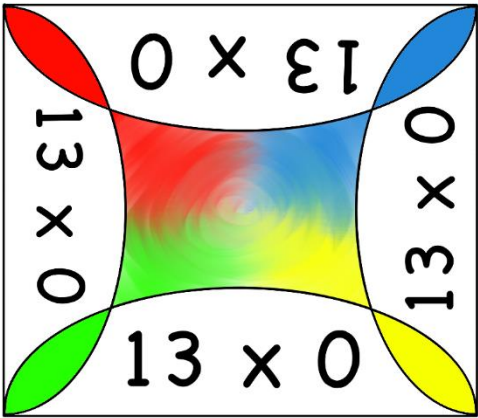
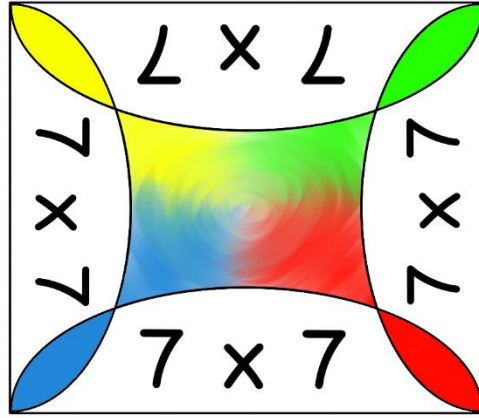
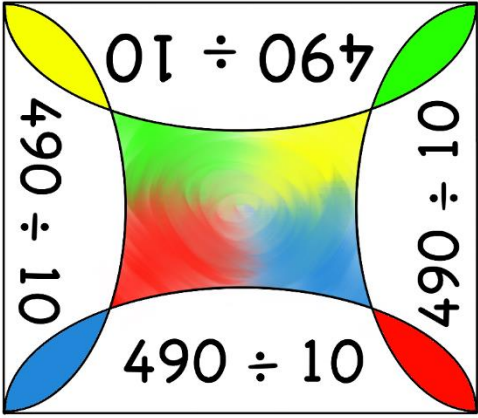
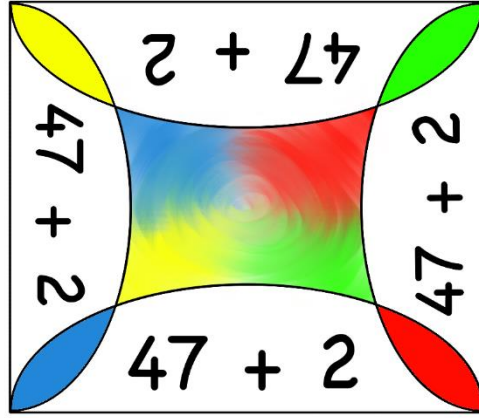
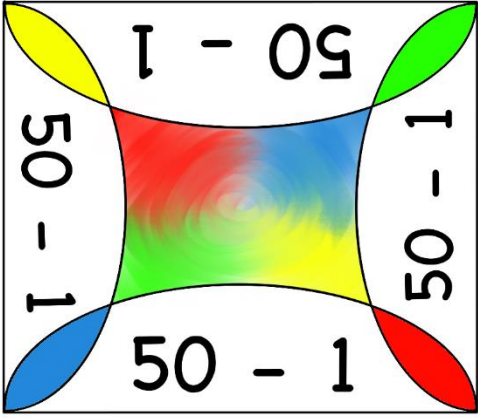
Es canvia el sentit de la partida.

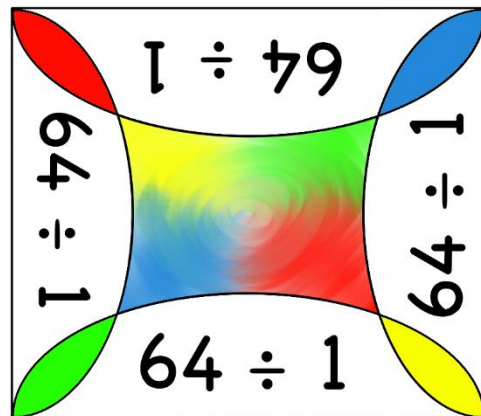
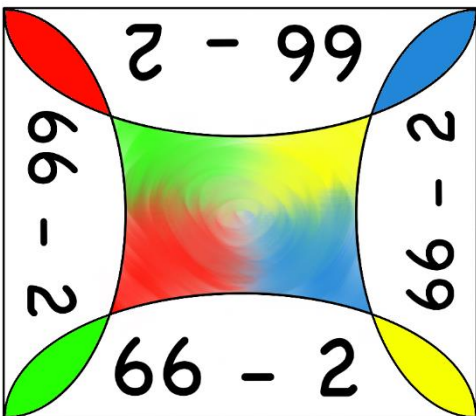
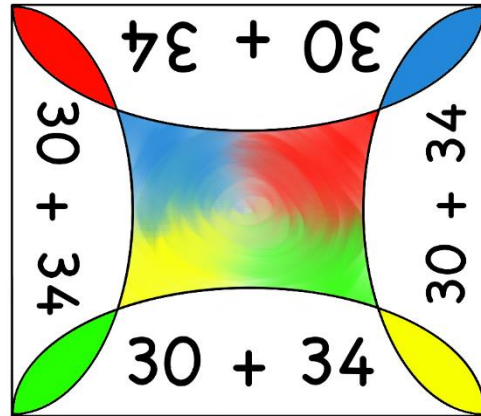
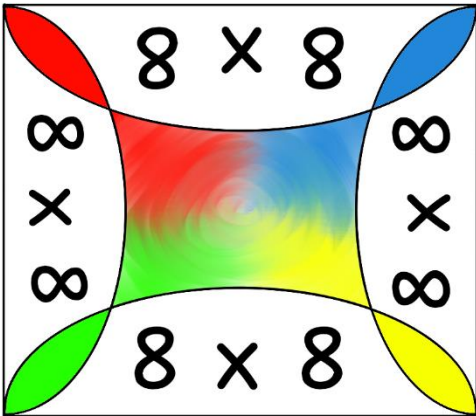
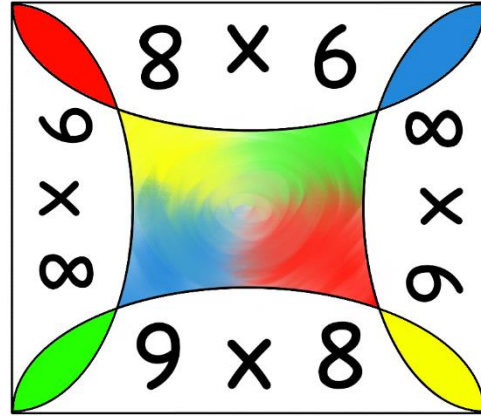
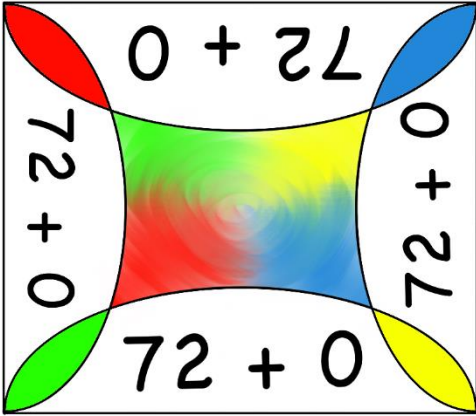
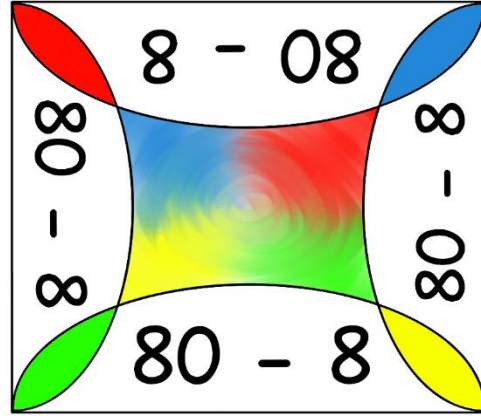
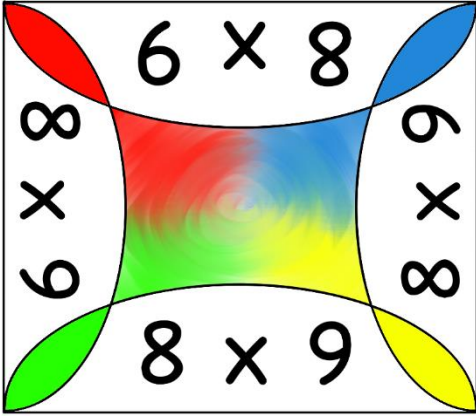


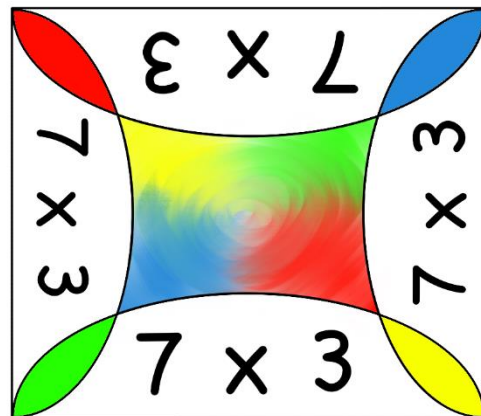
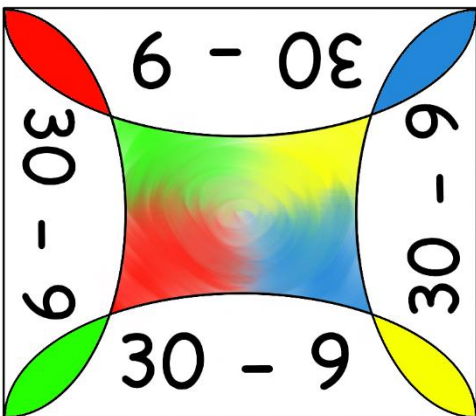
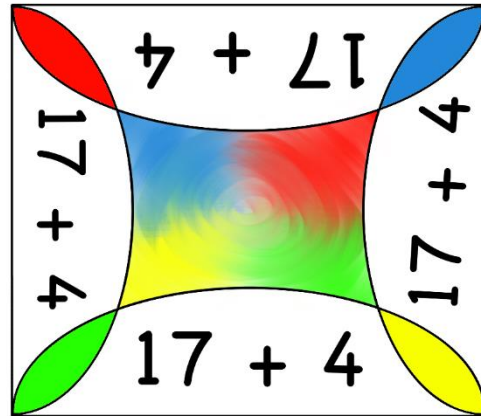
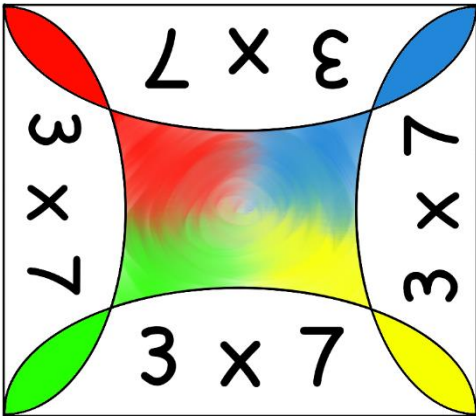
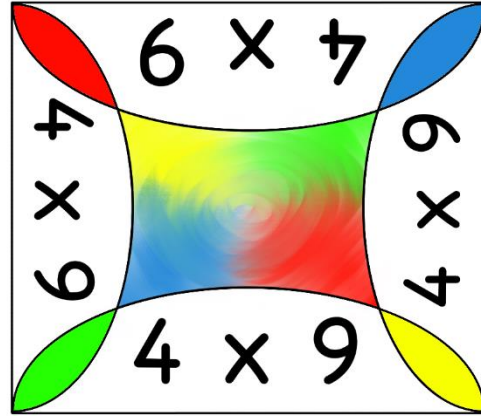
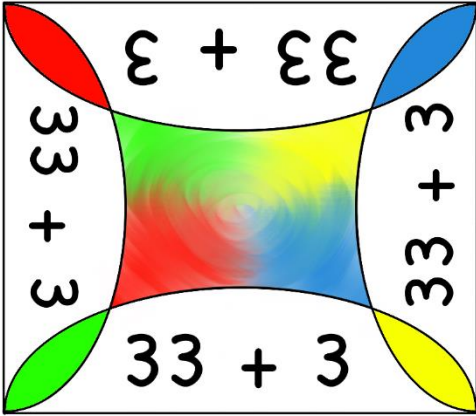
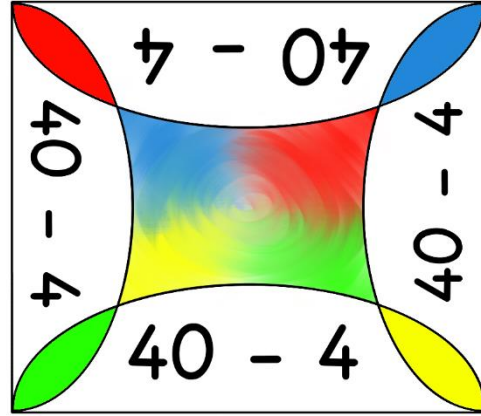
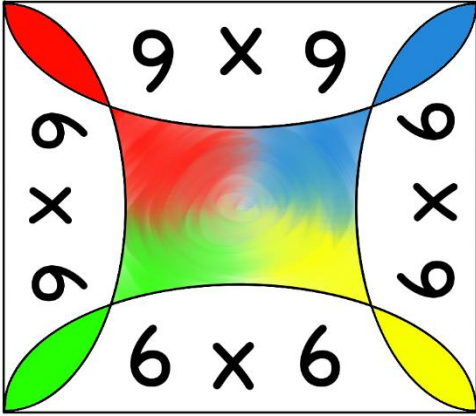
No tires

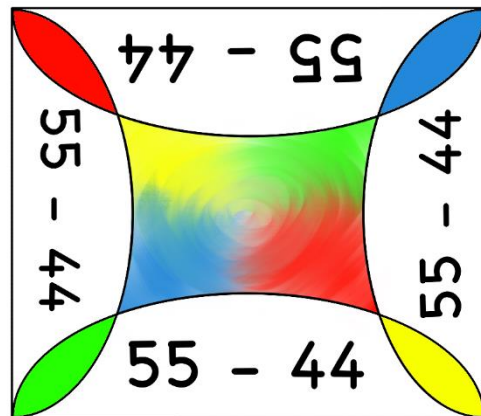
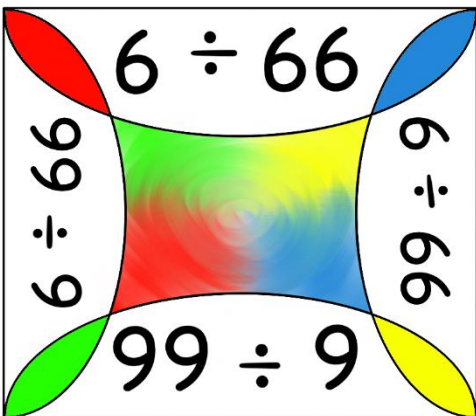
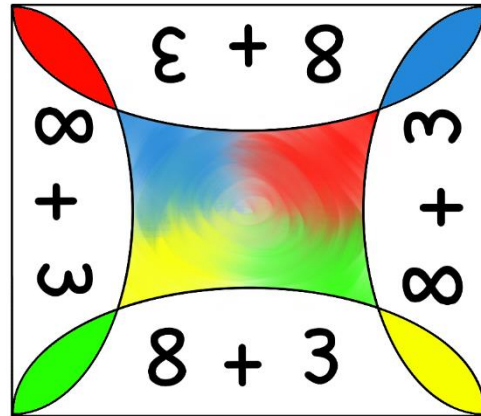
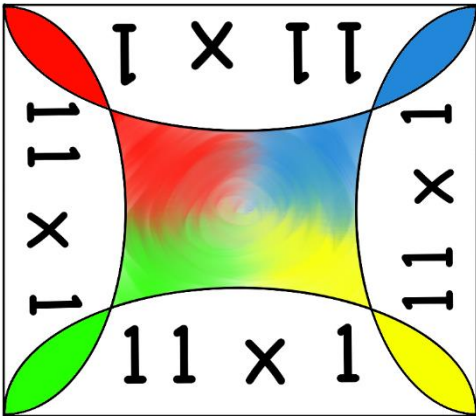
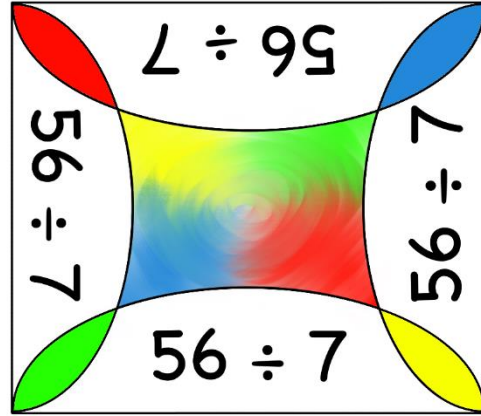
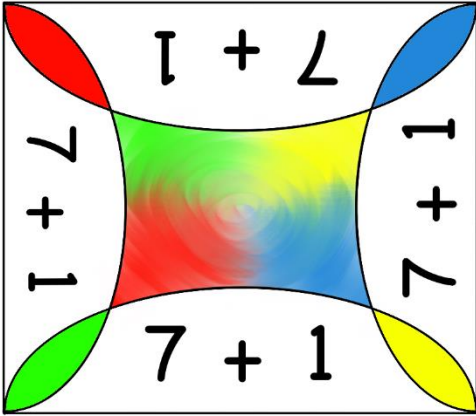
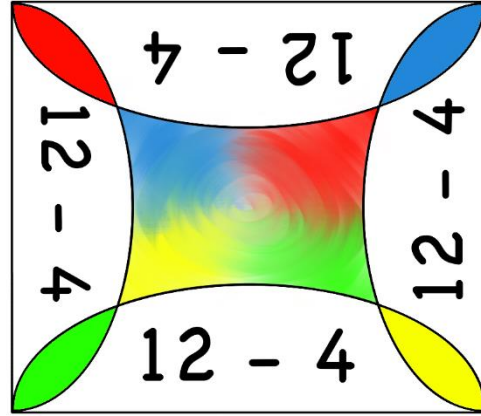
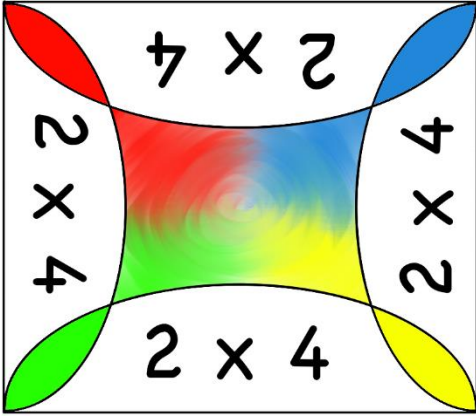
El/la jugador/a a qui li tocava tirar després de qui li ha sortit aquesta carta es queda un torn sense tirar.

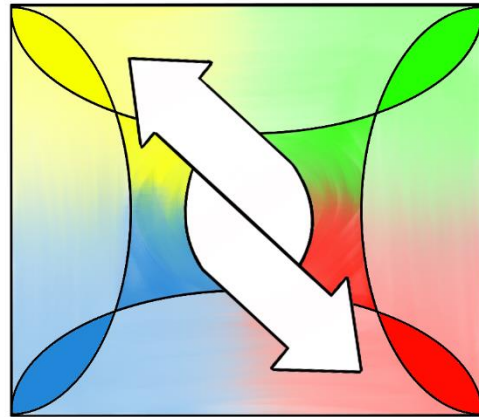
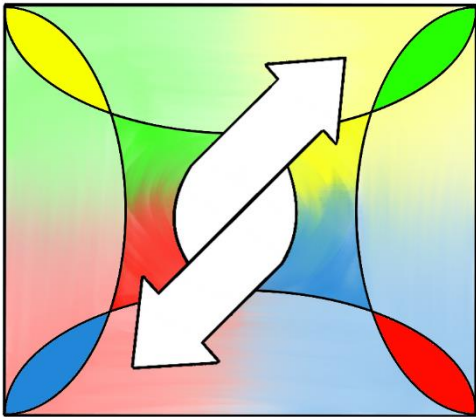
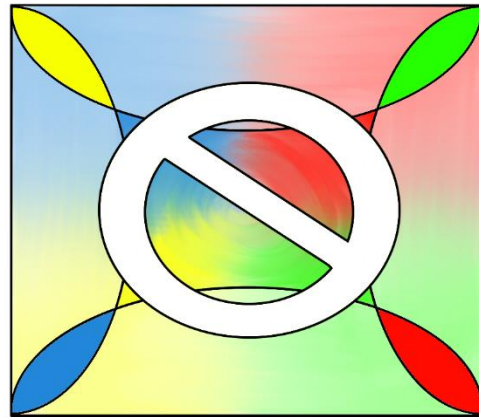
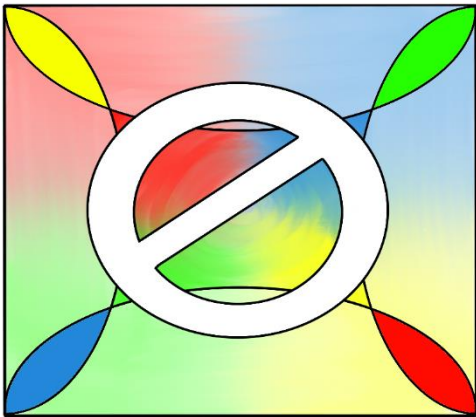
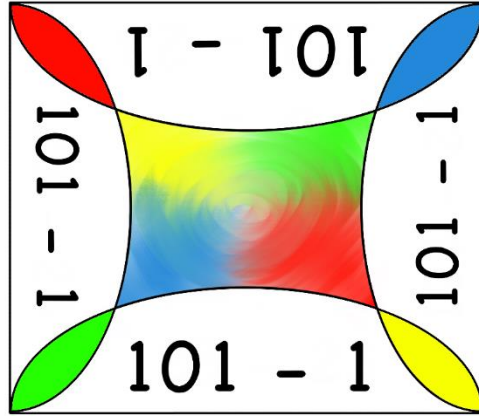
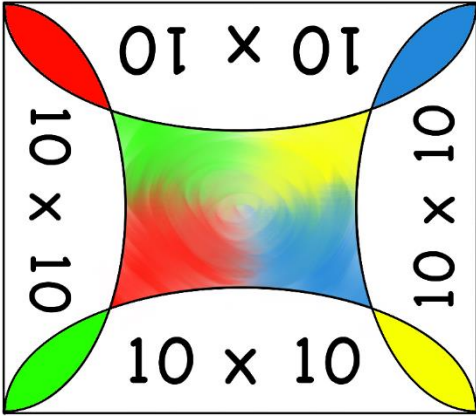
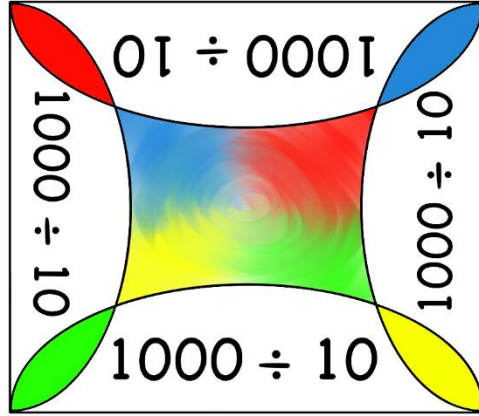
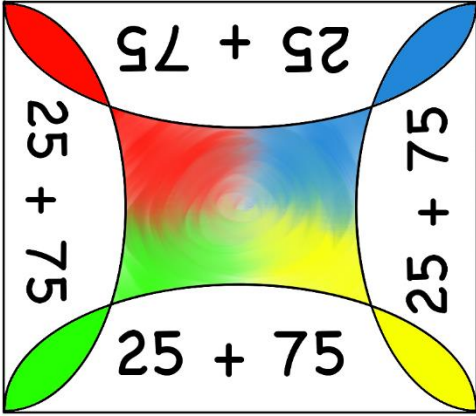


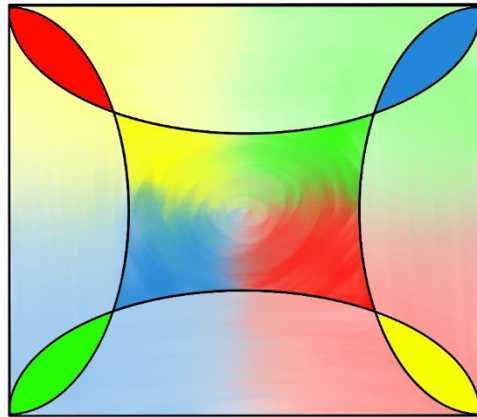
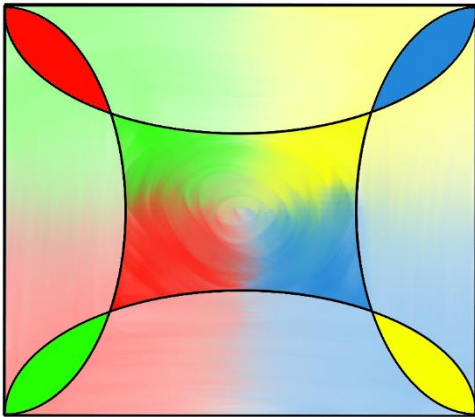
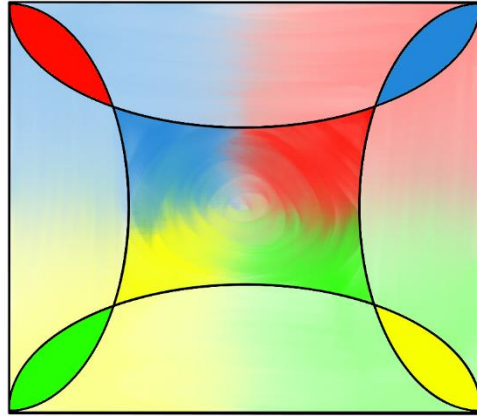
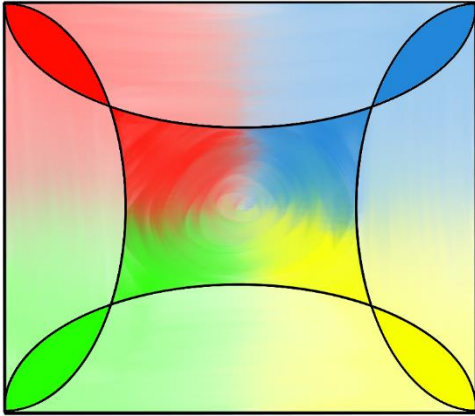












MEMORY DE FRACCIONS

3r joc de 4t

Objectius d'aprenentatge

- Practicar el significat de les fraccions.
- Relacionar les fraccions amb la seva representació.

Material

- 30 cartes de "memory" amb diferents fraccions i representacions visuals de les fraccions.



4

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Es barregen les cartes i es col·loquen bocaterrosa damunt la taula, en files i columnes.

A Jugar!

- El/la primer/a jugador/a gira dues cartes. Si la fracció i la representació visual d'aquestes coincideixen, aquest/a jugador/a se les queda i segueix girant parelles.
- Si les cartes no coincideixen, es tornen a deixar bocaterrosa i passa el torn al/la següent jugador/a.
- La partida acaba quan totes les cartes han estat aparellades.

Guanya qui, en acabar el joc, ha fet més parelles..

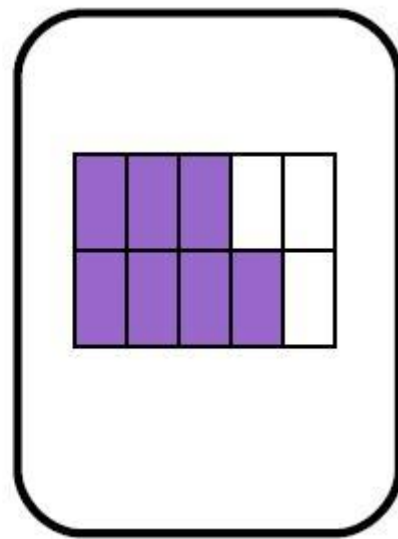
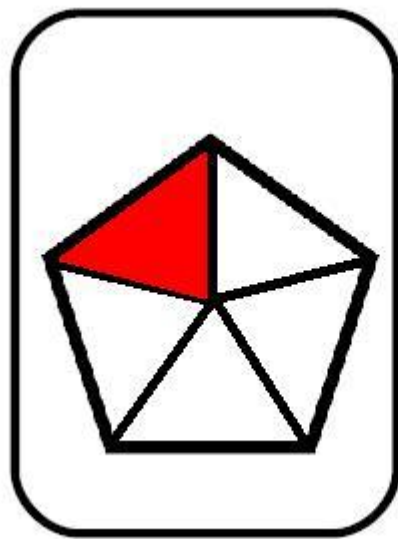
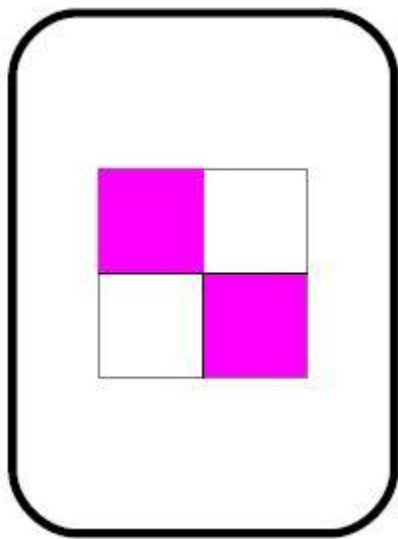
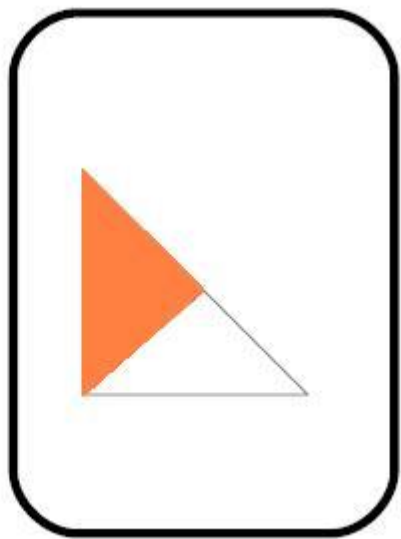
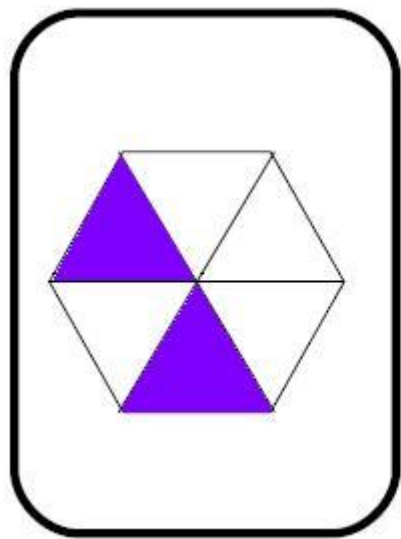
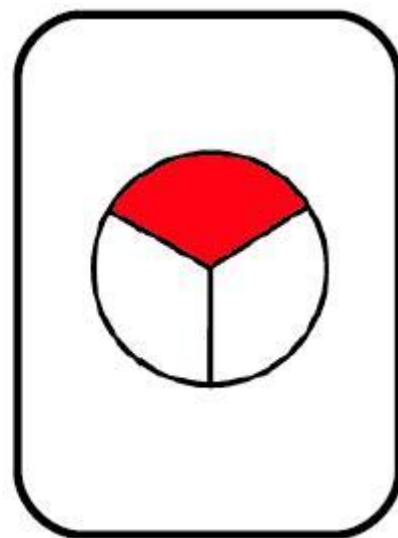
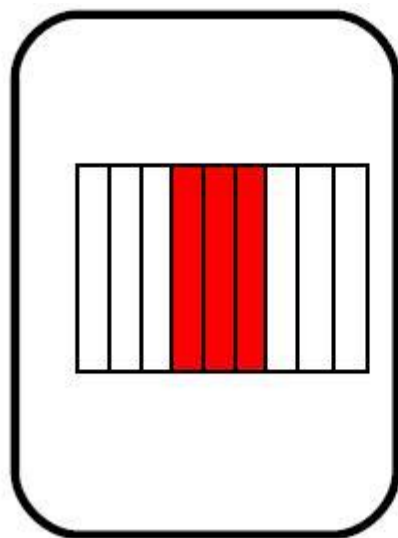
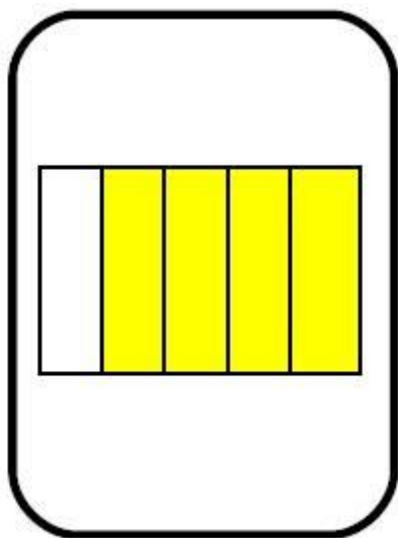
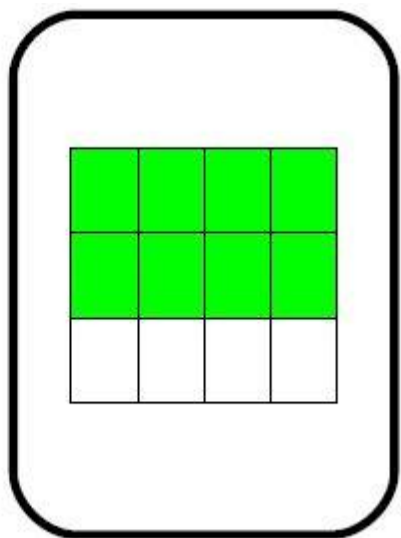
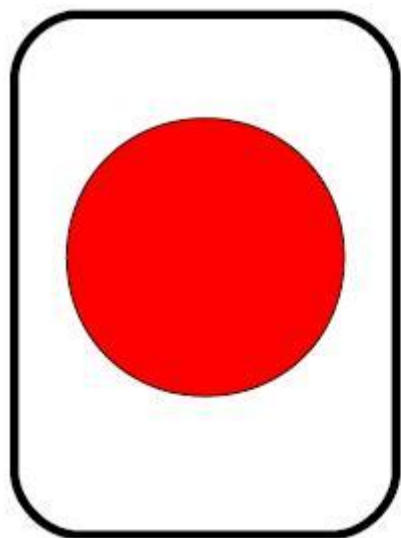
VARIACIONS

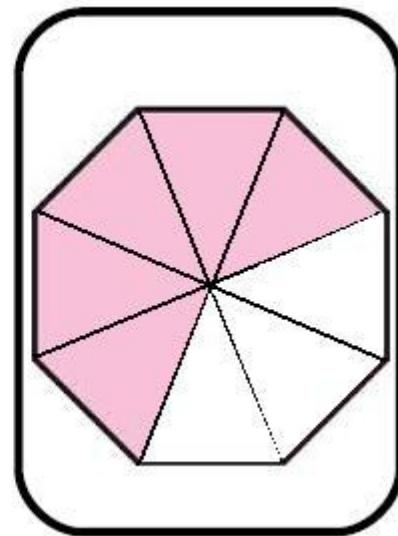
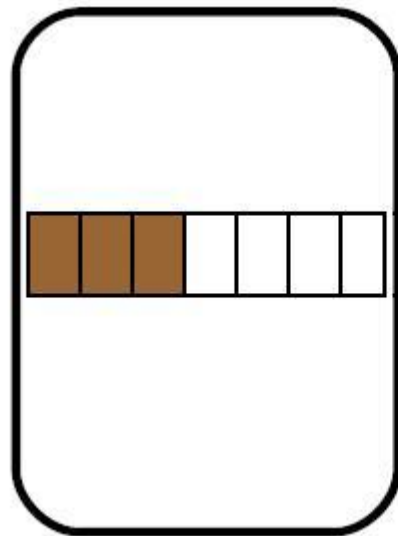
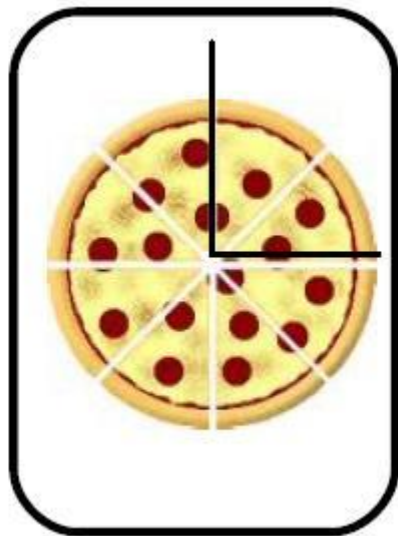
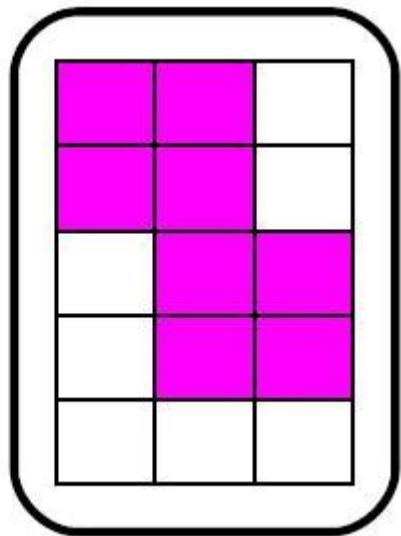
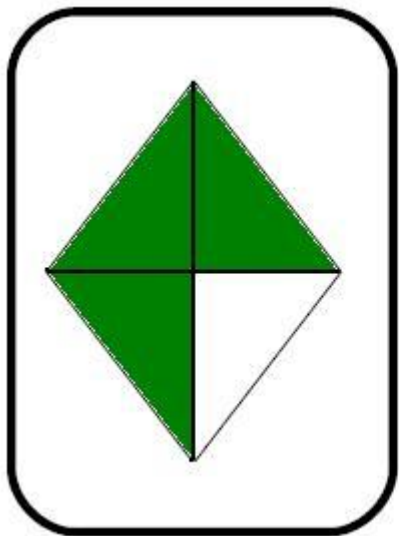
- Dificultat

- Jugar per parelles.

+ Dificultat

- Al final de cada torn el/la jugador/a pot intercanviar la posició de dues cartes (sense mirar-les).





$$\frac{1}{1}$$

$$\frac{8}{12}$$

$$\frac{4}{5}$$

$$\frac{3}{9}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{2}{6}$$

$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{2}{4}$$

$$\frac{1}{5}$$

$$\frac{7}{10}$$

$$\frac{3}{4}$$

$$\frac{8}{15}$$

$$\frac{2}{8}$$

$$\frac{3}{7}$$

$$\frac{5}{8}$$

QUI ÉS QUI?

4t joc de 4t

Objectius d'aprenentatge

- Practicar el significat de les fraccions.
- Utilitzar llenguatge matemàtic relacionat amb les fraccions.

Material

- Graella amb diferents fraccions.
- Cartes amb preguntes orientatives.
- Full i llapis.



4

Jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Cadascú es prepara amb la seva graella, escull una fracció i l'anota a un full.

A Jugar!

- El/la jugador/a que comença tria una fracció de la graella. L'altre/a jugador/a (el contrincant) ha d'endevinar quina és la fracció que ha escollit.
- Per endevinar la fracció, el/la contrincant fa preguntes que es puguin respondre amb un SÍ o un NO.
 - Si la resposta a la pregunta és un NO, el jugador haurà de ratllar les fraccions que SÍ que compleixin aquesta característica.
 - Si la resposta és un SÍ, el/la jugador/a haurà de ratllar totes les fraccions que NO compleixin la característica preguntada.

Guanya qui endevina primer la fracció de l'oponent.

REGLES DEL JOC (Cont.)

Per exemple:

Un/a jugador/a pregunta: "El denominador és parell?"

- Si l'oponent li respon "NO"
El/la jugador/a que ha fet la pregunta ratlla totes aquelles fraccions amb denominador parell.
- Si l'oponent li respon "SÍ"
El/la jugador/a que ha fet la pregunta ratlla totes aquelles fraccions amb denominador senar.
- Per fer les preguntes, es pot fer ús de les targetes amb preguntes orientatives.
- A poc a poc, s'aniran eliminant fraccions fins a descobrir la fracció triada. La partida acaba quan s'endevina la fracció del/la contrincant.

VARIACIONS

- Dificultat

- Jugar per parelles.

+ Dificultat

- Limitar el nombre de preguntes que es poden fer per tal de descobrir la fracció triada.

$$\frac{7}{6}$$

$$\frac{3}{4}$$

$$\frac{7}{3}$$

$$\frac{6}{8}$$

$$\frac{9}{6}$$

$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{8}{3}$$

$$\frac{9}{3}$$

$$\frac{6}{15}$$

$$\frac{2}{3}$$

$$\frac{6}{9}$$

$$\frac{8}{2}$$

$$\frac{12}{9}$$

$$\frac{8}{6}$$

$$\frac{4}{2}$$

$$\frac{4}{5}$$

$$\frac{2}{4}$$

$$\frac{3}{8}$$

$$\frac{5}{5}$$

$$\frac{7}{6}$$

$$\frac{3}{4}$$

$$\frac{7}{3}$$

$$\frac{6}{8}$$

$$\frac{9}{6}$$

$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{8}{3}$$

$$\frac{9}{3}$$

$$\frac{6}{15}$$

$$\frac{2}{3}$$

$$\frac{6}{9}$$

$$\frac{8}{2}$$

$$\frac{12}{9}$$

$$\frac{8}{6}$$

$$\frac{4}{2}$$

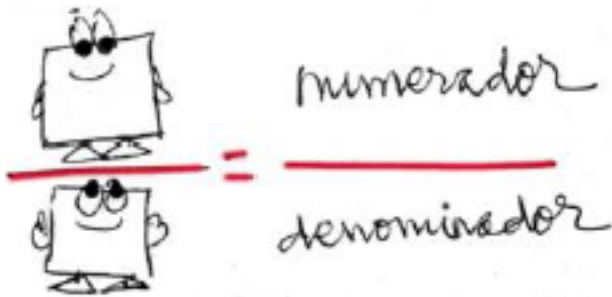
$$\frac{4}{5}$$

$$\frac{2}{4}$$

$$\frac{3}{8}$$

$$\frac{5}{5}$$

RECORDEM



El denominador és més petit que el numerador?

El numerador és més petit que el denominador?

El numerador i el denominador són iguals?

El numerador és més gran que el denominador?

El denominador és més gran que el numerador?

El numerador és un número parell?

El denominador és un número parell?

El **numerador** és un
número **senar**?

El **denominador** és
un número **senar**?

El **resultat** de la fracció
és un número **exacte**?

Els **números** que
conté la **fracció** són
múltiples entre ells?

La fracció està formada
per **dos nombres**
senars?

La fracció esta
formada per **dos**
nombres parells?

El **numerador** és
múltiple de **2**?

El **denominador** és
múltiple de **2**?

El numerador és múltiple de 3?

El denominador és múltiple de 3?

El numerador és múltiple de 5?

El denominador és múltiple de 5?

El denominador està format per 2 xifres?

El numerador és vegades més gran que el denominador?

El numerador està format per 2 xifres?

El denominador és vegades més petit que el numerador?

BINGO!

5è joc de 4t

Objectius d'aprenentatge

- Practicar el càlcul mental fent ús de:
 $+ / - / \times / \div$
- Agilitzar l'atenció durant el joc.

Material

- Cartrons amb operacions.
- Un bol amb números de l'1 al 100.
- 12 fitxes per jugador/a.



Mínim

3 jugadors/es



REGLES DEL JOC

Preparació

- Es reparteixen els cartrons entre els/les jugadors/es i es posen tots els nombres a un bol.
- S'escull el/la "presentador/a del bingo".

A Jugar!

- El/la presentador/a del bingo treu un nombre del bol i el diu en veu alta. Repeteix el número 3 vegades i el deixa a la taula boca enlaire.
- Els/les participants del bingo han d'anar tapant en el seu cartró les operacions que el resultat de les quals, coincideix amb el nombre que ha dit el/la presentador/a.
- Si un/a jugador/a tapa totes les operacions d'una mateixa línia del seu cartró, ha de cridar en veu alta "línia" i el/la presentador/a comprova si la línia és correcta. Si ho és obté 5 punts.

Guanya el/la jugador/a que tapa totes les caselles amb operacions del seu cartró.

REGLES DEL JOC (Cont.)

- Si un/a jugador/a tapa totes les operacions del seu cartró, ha de cridar en veu alta "bingo" i el/la presentador/a comprova si és correcte. Si ho és obté 20 punts. Si dos/dues jugadors/es fan Bingo alhora i aquests són correctes, els/les dos/dues obtenen 20 punts.
- La partida acaba quan un/a jugador/a fa Bingo!

VARIACIONS

- Dificultat

- Jugar amb un cartró amb operacions més senzilles.

+ Dificultat

- Jugar amb un cartró amb operacions més difícils o jugar amb dos cartrons.

CARTRONS DE DIFICULTAT MITJANA

8×6		$125 \div 5$		$4 + 5$	Núm. 1
	8×9		$30 - 5$		6×6
$63 \div 9$		$7 + 8$		$56 - 12$	
	11×2		3×4		10×10

$54 + 5$		$25 \div 5$		3×9	Núm. 2
	$24 + 8$		10×10		$34 + 22$
$42 \div 7$		$75 - 25$		4×5	
	$27 + 9$		10×5		$45 \div 9$

9×2		$32 \div 8$		$46 - 37$	Núm. 3
	$41 + 32$		12×5		$32 - 10$
$18 \div 9$		6×4		$9 + 9$	
	9×6		$95 - 26$		$6 \div 3$

$69 + 24$		$81 \div 9$		33×2	Núm. 4
	$46 - 38$		$15 + 13$		4×10
$355 \div 5$		$65 + 12$		$78 - 29$	
	45×2		11×7		$30 \div 3$

CARTONS DE DIFICULTAT BAIXA

$100 - 14$		$5 \div 1$		4×6	Núm. 5
	$50 + 5$		$60 \div 2$		$86 + 10$
9×9		22×2		$6 + 5$	
	$70 - 9$		$40 + 35$		$15 + 15$

5×5		$16 \div 2$		$20 + 43$	Núm. 6
	7×3		$100 - 64$		$50 + 41$
$30 \div 2$		$23 + 12$		$9 + 8$	
	$25 + 25$		44×2		$14 + 14$

$22 \div 2$		4×3		$40 + 13$	Núm. 7
	$23 + 42$		7×4		11×1
7×10		$60 + 25$		$62 \div 2$	
	22×2		$12 \div 2$		$100 - 3$

$53 - 15$		3×7		$84 \div 2$	Núm. 8
	$13 - 10$		$40 + 59$		8×8
$20 \div 2$		$70 - 13$		$15 + 15 + 3$	
	$33 + 43$		$40 + 42$		5×2

CARTRONS DE DIFICULTAT ALTA

16×4		$33 \div 11$		$23 + 26 - 2$	Núm. 9
	$22 \times 4 - 4$		17×3		$203 - 74 - 42$
$7 \times 2 \times 3$		$790 \div 10$		$101 - 37$	
	$56 \div 7 \times 2$		$-3 + 26$		$45 + 52$

19×5		$141 - 37 - 63$		$74 \div 2$	Núm. 10
	$47 + 51 - 14$		$29 \times 4 \div 2$		$57 \div 3$
13×4		$58 - 29$		$56 \div 7 \div 8$	
	$4 - 5 + 2$		$2 \times 17 \times 2$		$23 + 69$

$(20 + 21) \times 2$		$14 \times 3 - 16$		$100 - 23$	Núm. 11
	5×11		$18 + 21 - 5$		$-3 + 10$
$63 \div 9 + 6$		$37 + 25$		$110 \div 10 \times 9$	
	$2 \times 7 \times 5$		$84 \div 12$		$17 + 26$

$100 \div 25$		$27 + 43 + 19$		$13 \times 2 \times 3$	Núm. 12
	$18 \div 2 \times 5$		13×3		$320 - 240$
$70 \div 5$		$51 - 25$		$32 \div 8 \times 5$	
	$103 - 45$		$18 \times 5 \div 2$		$47 + 47$

SOLUCIONS DELS CARTRONS

48		25		9	Núm. 1
	72		25		36
7		15		44	
	22		12		100

59		5		27	Núm. 2
	32		100		56
6		50		20	
	36		50		9

18		4		9	Núm. 3
	73		60		22
2		24		18	
	54		69		2

93		9		66	Núm. 4
	8		28		40
71		77		49	
	90		77		10

86		5		24	Núm. 5
	55		30		96
81		44		11	
	61		75		30

35		8		63	Núm. 6
	21		46		91
15		35		17	
	50		88		28

11		16		53	Núm. 7
	65		28		11
70		85		31	
	44		6		97

38		21		42	Núm. 8
	3		99		64
10		57		33	
	76		83		10

64		3		47	Núm. 9
	84		51		87
42		79		64	
	16		23		98

95		41		37	Núm. 10
	74		58		19
52		29		1	
	1		68		92

82		26		67	Núm. 11
	55		34		7
13		62		99	
	70		7		43

4		89		78	Núm. 12
	45		39		80
14		26		20	
	58		45		94