

Bingo

Material:

- Números del 1 al 90 con variadas operaciones de fácil resolución y/o descomposiciones de números.
- Cartones tradicionales de Lotería.

Desarrollo del Juego:

Se juega una competencia por filas o grupos.

El docente lee la consigna del papel, la fila o grupo que primero dice cuál es el número se le otorga 1 punto. La fila en donde se canta línea obtiene 5 puntos y 10 puntos la que canta Bingo.

Juego de la memoria

Material:

Fichas de Cartón (la cantidad puede variar de acuerdo a la elección del docente). En cada ficha se escribe un cálculo no muy largo, para poder hacerlo con rapidez y memorizar el resultado y la posición. Siempre dos cálculos y sólo dos deben dar el mismo resultado.

Desarrollo del juego:

Se puede jugar en grupos o toda la clase participando por filas. (En este caso debe realizarse un tablero grande en el pizarrón).

Los cálculos están boca abajo; los chicos van jugando alternadamente y eligiendo dos cartones. Si el resultado coincide se lo llevan y eligen otros dos cartones, en caso contrario, los colocan en el mismo lugar y pasa el turno. Gana el que más cartones logra retener.

Escoba del Cero

Material:

Un juego de Cartas con números del -20 al 20.

Desarrollo del Juego:

Se juega como la escoba de quince, pero sumando cero. En lugar de contar oros se cuentan los positivos; en vez de setenta se cuentan los pares opuestos; en lugar del siete de oro gana un punto el que tiene el cero.

Gana el partido el que llega a 10 puntos.

Tarjetas Numéricas

Materiales:

-Un juego de 42 fichas de distintas escrituras numéricas.

-Lápiz y papel para anotar el puntaje.

Desarrollo del juego:

Se juega de a cuatro alumnos.

Se colocan las fichas boca abajo, en forma rectangular. Por turno, cada jugador levanta dos fichas, de manera que las vean los cuatro integrantes del grupo.

Si quien las levantó identifica que las dos fichas corresponden a distintas representaciones de un mismo número racional, lee en voz alta ambas tarjetas, y si todos acuerdan, se las lleva y se anota para sí ese número como puntaje. Si alguien no acuerda se discute en el grupo para decidir quién tiene razón.

Si quien levantó las fichas decide que éstas no corresponden a representaciones de un mismo número, las vuelve a colocar boca abajo.

En ambos casos le toca el turno al compañero.

Cuando no quedan más fichas sobre la mesa, se suman los puntos que acumuló cada uno; después de controlar y acordar con el resultado, gana quien logró la mayor suma.