



Edición para el hogar de la **noche familiar de matemáticas**

Versiones adicionales de “En medio”

Los juegos a continuación se refieren al uso de cubos numéricos. Un dado de puntos regular funcionará igual de bien. Además, las versiones 3 y 4 de los juegos intermedios usan un dado 0-9, pero este se puede reemplazar con un dado de puntos. Si desea hacer cubos de números, vea el documento de construcción de dados en los recursos PDF.

Intermedio

En medio

Cada jugador tiene que dibujar 8 rayas en el papel.

JUGADOR 1: _____

JUGADOR 2: _____

Los números pares terminan en
0, 2, 4, 6, 8

Los números impares terminan en
1, 3, 5, 7, 9



VERSIÓN 1

Tomen turnos, los jugadores tiran ambos cubos de números 1-6 y crean un número de dos dígitos. El jugador que tiró los cubos, tiene que escribir su número en una de sus líneas. Si un jugador no puede llenar un espacio en ninguna de sus líneas, el turno va a otro jugador. El primer jugador en llenar todas sus rayas con los números de menor a mayor es el ganador. 

EJEMPLO   el jugador puede elegir formar el número “23” o “32” y escribirlo en una de las líneas.

_____ 32 _____



VERSIÓN 2

Se juega igual que la Versión 1, excepto que solo se pueden escribir los números pares  (o números impares).



VERSIÓN 3

Por turnos, los jugadores tiran tanto los cubos de números 1-6 como los dados 0-9. Esta vez, los jugadores crearán un número de 3 dígitos y lo escribirán en una de sus líneas. El primer jugador en completar todas sus líneas con números que van de menor a mayor es el ganador. 



VERSIÓN 4

Por turnos, los jugadores tiran tanto los cubos de números 1-6 como los dados 0-9 y multiplican los dos números. El producto se escribirá en una de las líneas. El primer jugador en llenar toda su línea con los números de menor a mayor es el ganador.  

Paquete de poder 2-3

Family Math Night ©
2016 MATH UNITY

Avanzado

ENTREMEDIO



versión 1

Cada jugador dibuja 8 líneas horizontales en su hoja de papel:

Jugador 1 : _____ Jugador 2 : _____

Tomando turnos, los jugadores tiran dos dados con números del 1 al 6 y multiplican los dos números. El producto se escribe en una de las líneas. El primer jugador que llena sus líneas con números ordenados del más pequeño al más grande es el ganador. Si un jugador no puede llenar un espacio en alguna de sus líneas, el turno pasa al otro jugador.

EJEMPLO: Tira **5 3** $5 \times 3 = 15$. El jugador escoge una de las líneas y escribe 15: _____ **4**



versión 2

Cada jugador dibuja lo siguiente en su hoja de papel:

Jugador 1 : 0 _____ 73 Jugador 2 : 0 _____ 73

Tomando turnos, los jugadores tiran tres dados con números del 1 al 6. Luego suman dos de los números y multiplican el resultado por el tercer número. El jugador que tiró escribe el número en una de sus líneas. Cuando se han llenado todas las líneas de menor a mayor, los jugadores suman todos los números que se han escrito para saber el total. El jugador con la suma más grande gana.

Jugador 1 EJEMPLO 0 10 12 30 42 45 73 Jugador 1 total = 139

3 4 5



versión 3

Cada jugador dibuja lo siguiente en su hoja de papel:

Jugador 1 : 1 _____ 7 Jugador 2 : 1 _____ 7

Tomando turnos, los jugadores tiran dos dados con números del 1 al 6 y crean un número donde el segundo dígito represente las decenas. Las reglas para anotar y ganar son las mismas que en la versión 2.

Jugador 1 EJEMPLO 1 1.5 2.2 4.2 4.3 5.1 6.4 7 Jugador 1 total = 23.7

3



versión 4

Cada jugador dibuja lo siguiente en su hoja de papel:

Jugador 1 : 10 _____ 70 Jugador 2 : 10 _____ 70

Tomando turnos, los jugadores tiran tres dados y crean un número donde el tercer dígito represente las decenas. Las reglas para anotar y ganar son las mismas que en la versión 2.

EJEMPLO **5 1 4** = 54.1

3

Paquete de poder **4-5** Family Math Night © 2017 MATH UNITY