|  |
| --- |
|  |
| UNOS Y CEROS |  |  |
| Nº de Jugadores | Todos los que se quiera |  |
| Reglas del juego |  Imagina que las únicas teclas numéricas que funcionan en tu calculadora son las del 0 y el 1. En este juego se trata de conseguir en la pantalla los números que va dictando el profesor, sin poder pulsar otras teclas numéricas. |  |
| Ganador | Gana quién consigue visualizar el número propuesto o, en otra versión, quien lo consigue en el menor número de teclas. |  |
| Ejemplo | Ejemplo: Si se propone 120, son soluciones:* 11x10+10=
* 110+10=

En el primer caso, necesitamos pulsar 9 teclas, mientras que en el segundo solo pulsamos 7. Es el mejor el segundo. |  |
|   |
| **4 OCHOS** |  |  |
| Nº de Jugadores | Todos los que se quiera |  |
| Reglas del juego |  Imagina que dispones de 4 ochos y el profesor dice que con ellos, sometidos a las operaciones que quieras, se puede obtener el número 120.  ¿Podrás conseguirlo? |  |
| Ganador | Gana quién consigue visualizar el número 120, o, en otra versión, quien lo consigue  antes. |  |
| Ejemplo | 8 x (8 + 8) - 8 = 120 |  |
| **Objetivos** | Con este juego se consigue que los alumnos dominen la utilización de su calculadora: familiarización con la calculadora, prioridad de operaciones, técnica de ensayo y error, etc. |  |
|   |
| **7 SEIS DEL 111** |  |
| **Nº de Jugadores** | Todos los que se quiera |
| **Reglas del juego** |  Imagina que dispones de 7 seis y el profesor dice que con ellos, sometidos a las operaciones que quieras (cuántas menos mejor), se puede obtener el número 111.  ¿Podrás conseguirlo?. Ten en cuenta que si entre dos o mas 6 no pones nada se entiende que tienes los números 66, 666, etc |
| **Ganador** | Gana quién consigue visualizar en la pantalla de su calculadora el número 111, o, en otra versión, quien lo consigue  antes. |
| **Ejemplos** | * (6 / (6 + 6) + 6 + 6 + 6) \* 6 = 111
* (6\*6\*6+6)/(6+6)/6
* (666/6)+6-6=111
* 6-6+666/6 = 111
 |
| **Objetivos** | Con este juego se consigue que los alumnos dominen la utilización de su calculadora: familiarización con la calculadora, prioridad de operaciones, técnica de ensayo y error, etc. |
|   |
| **7 SEIS DEL 123** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | Todos los que se quiera |  |
| **Reglas del juego** | Imagina que dispones de 7 seis y el profesor dice que con ellos, sometidos a las operaciones que quieras (cuántas menos mejor), se puede obtener el número 123.  ¿Podrás conseguirlo?. Ten en cuenta que si entre dos o mas 6 no pones nada se entiende que tienes los números 66, 666, etc |  |
| **Ganador** | Gana quién consigue visualizar en la pantalla de su calculadora el número 123, o, en otra versión, quien lo consigue  antes. |  |
| **Ejemplos** | * ((6/6) \* 6! + 6 + 6 + 6) / 6 = 123
* (666 + 66 + 6) / 6 = 123
* (666/6) + √(6\*6) + 6
* (6 - (6 / 6))! + 6 \* 6 / (6 + 6) = 123
* (666 + 66 + 6) / 6 = 123
* 666 : 6 +6+6= 123
 |  |
| **Objetivos** | Con este juego se consigue que los alumnos dominen la utilización de su calculadora: familiarización con la calculadora, prioridad de operaciones, técnica de ensayo y error, etc. |  |
|   |
| **EL DETECTIVE** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **2 jugadores** |  |
| **Reglas del juego** |  Con una calculadora dile a tu amigo que anote, sin mostrarla, su edad. A continuación que:* la multiplique por 2
* le sume 5
* el resultado lo multiplique por 500
* le sume la cantidad de dinero que tiene en el bolsillo (<1000)
* que al resultado le reste 3758

Y le pides que te enseñe la calculadora.  Tu averiguarás su edad y el dinero que tiene en el bolsillo. |  |
| **Número Clave** | Para averiguar la edad y el dinero que tiene basta sumar al resultado 1258. Las dos primeras cifras es la edad y el resto las pesetas que tiene. |  |
| **Objetivos** |  Pasar un rato divertido entre dos amigos y analizar detenidamente los fundamentos del  juego. |  |
|   |
| **CURIOSIDADES NUMÉRICAS** |  |  |
| **Reglas del juego** | Se pretende que los alumnos saquen conclusiones sobre los resultados de las siguientes operaciones. Las primeras las hacen con la calculadora pero las últimas deben de saber cuál es el resultado analizando los resultados de las operaciones hechas anteriormente.* 9-1=
* 98-21=
* 987-321=
* 9876-4321=
* 98765-54321=
* 987654-654321=
* 9876543-7654321=
* 98765432-87654321=
* 987654321-987654321=
 |  |
|   |
| **CÁLCULOS SIN TECLAS** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | Todos los que se quiera |  |
| **Reglas del juego** |  El profesor escribe una operación en la pizarra, y les dice a los alumnos que obtengan el resultado con la calculadora pero con restricciones sobre las teclas que deben utilizar. |  |
| **Ganador** | Gana quién consiga visualizar el resultado de la operación, en otra versión, quien lo consigue  antes. |  |
| **Ejemplo** | * 200:27 utilizando sólo la tecla x
* 350/56 utilizando sólo la tecla +
* 165/35 utilizando sólo la tecla -
* 2453-121 sin utilizar la tecla -
* 274+142 sin utilizar la tecla +
 |  |
| **Objetivos** |  Se pretende ver la "madurez numérica" de nuestros alumnos.Es un juego muy divertido. |  |
|   |
| **ADIVINAR NÚMEROS** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | 2 jugadores |  |
| **Reglas del juego** | Propón al compañero que escriba un número en la calculadora y que lo anote sin decirte cual es.Pídele que le reste 1 y el resultado lo multiplique por 2, que le sume el número que eligió.Le pedimos la calculadora e intentamos adivinar el número. |  |
| **Ganador** | Si tu compañero  consigue averiguar el número habrá ganado él, si no habrás ganado tú. |  |
| **Objetivos** | Se pretende que los alumnos razonen los pasos que tienen que dar para averiguar el número inicial, dándose cuenta de la secuencia de operaciones que deben realizar. |  |
|   |
| **9 CIFRAS HACEN 100** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | Todos los que se quiera |  |
| **Reglas del juego** |  Con las operaciones que tu mismo elijas, has de llegar al número 100 empleando las nueve cifras sin omitir ni repetir ninguna:                   1   2   3   4   5   6   7   8   9 |  |
| **Ganador** | Gana quién consigue visualizar el número 100, o en otra versión, quien lo consigue  antes. |  |
| **Ejemplo** | Esta te la dejo a ti, amigo |  |
| **Objetivos** | Con este juego se consigue que los alumnos dominen la utilización de su calculadora: familiarización con la calculadora, prioridad de operaciones, técnica de ensayo y error, etc. |  |
|   |
| **OPERACIONES** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **1 jugador** |  |
| **Reglas del juego** | Con la ayuda de la calculadora busca el dígito que hay que poner en cada cuadrado para que se verifique la igualdad:* 4\_5 + 85\_ = 1\_13
* 34\_ · \_6 = 8970
* 425 + 23 · \_ = 5\_6

         Con la ayuda de la calculadora  sustituye los cuadrados por el signo de la operación adecuada para que estas igualdades sean verdaderas:* 12 \_ 34 \_ 9 = 318
* ( 25 \_ 16 ) \_ 45 \_ 5 = 400
 |  |
| Variantes. | Calcula el **valor** de las siguientes expresiones empleando la calculadora: * -4 · 2 – 5 · 6 + 8 · 5 =
* 3 · 5 – 27 : 3 + 8 · 4 =
* 2 + ( - 8 ) + 10 : ( -2 ) =
* 5 2 – 3 3 + ( -6 ) : 3 =
* (-2) 2 · 2 (-2) · 2 2 · (-2 ) (-2) =
 |  |
|   |
| **NÚMEROS MÁXIMO Y MÍNIMO** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | Toda la clase |  |
| **Reglas del juego** | Supongamos que tenemos una calculadora y que podemos sustituir cada signo de interrogación por un signo de operación matemática. Empleando +, -, x y /(una sóla vez cada uno de ellos) obtener los valores máximo y mínimo posibles.                                   **3 ? 7 ? 5 ? 4 ? 3 = ?** |  |
| **Variante** | Podemos cambiar el número de operaciones, o quitar alguna de ellas, o poner más cifras, etc |  |
| **Objetivos** |  Realizar operaciones básicas con calculadora y trabajar con la prioridad de operaciones. |  |
|   |
| **MULTIPLICACIONES** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **2 jugadores** |  |
| **Objetivo del juego** | Consiste en encontrar una multiplicación (de dos factores) cuyo resultado se encuentre entre ciertos rangos establecidos. |  |
| **Reglas del juego** | Se desafían en parejas a encontrar un número "entre 100 y 105", siguiendo las siguientes instrucciones:* Escogen un número de inicio menor a 100 y lo escriben en la pantalla de la calculadora.
* Por turno van multiplicando el número que aparece en la pantalla por otro número a elección del jugador o jugadora.
* El primero que logre mostrar en la pantalla de la calculadora un resultado que se encuentre entre 100 y 105 gana el juego.
* Juegan nuevamente variando el número de inicio, incluso a números mayores a 100.
 |  |
| **Variantes** | Se desafían en parejas a encontrar un número "entre 100 y 101", siguiendo las instrucciones del juego. Toman como referencia las estrategias ganadoras utilizadas en el juego anterior. |  |
| **Objetivos** | * Antes de comenzar a jugar, cada grupo discute las estrategias que se pueden utilizar para ganar el juego, comentan situaciones concretas y cuáles son los números por los que conviene multiplicar en esos casos.
* Desarrollan la competencia.
 |  |
|   |
| **LLEGAR AL 1** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | 2 jugadores |  |
| **Reglas del juego** |  El primer jugador pone un nº  y el jugador contrario resta otro número así sucesivamente. Pierde el que antes obtenga en pantalla un número menor o igual que uno. |  |
| **Variante** | Variante: Igual pero sumando y pierde quien llegue a un número determinado. |  |
| **Objetivos** | Consolidar las operaciones con números decimales  |  |
|   |
| **LA CIFRA DESEADA** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | 2 jugadores (Profesor y otro) |  |
| **Reglas del juego** |  El profesor (que sabe el truco) introduce en la calculadora el número 12345679 (sin el 8) y le dice al otro que elija una cifra, entre 1 y 9. El profesor multiplica el número de la pantalla por otro (que ahora vemos como se elige) y  en pantalla sale un número compuesto exclusivamente por la cifra elegida por el alumno. |  |
| **Truco** | Truco (el profesor multiplica por 9 y por la cifra elegida por el alumno) |  |
|   |
| **EL 91** |  |  |
| **Reglas del juego** | Realiza con la calculadora los productos de la primera columna y deduce lo que obtendrás en la segunda columna.  |  |
| **Operaciones** | * 91x1=
* 91x2=
* 91x3=
* 91x4=
* 91x5=
 | * 91x6=
* 91x7=
* 91x8=
* 91x9=
 |
| **Objetivos** | Se pretende que los alumnos sean saquen conclusiones sobre los resultados de las operaciones anteriores. |  |
|   |
| **EL 37** |  |  |
| **Reglas del juego** | Realiza con la calculadora los productos de la primera columna y deduce lo que obtendrás en la segunda columna. |  |
| **Operaciones** | * 37x3=
* 37x6=
* 37x9=
* 37x12=
* 37x15=
 | * 37x18=
* 37x21=
* 37x24=
* 37x27=
* 37x30=
 |
| **Objetivos** | Se pretende que los alumnos sean saquen conclusiones sobre los resultados de las operaciones anteriores. |  |
| **Otras curiosidades** | Además, el número 37 presenta otras curiosidades:              37x3=     37x33=    37x333=    ....Comprueba si ocurre lo mismo con el número 37037. ¿Y con el número 37037037? |  |
|   |
| **PASA LA CALCULADORA** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **2 jugadores** |  |
| **Reglas del juego** | * El jugador A escribe un número en la calculadora, e indica otro distinto, y le pasa la calculadora al jugador B.
* El jugador B tiene que conseguir que aparezca en la calculadora el número indicado, con el menor número de pasos.
* Cada paso consiste en pulsar +, - , x, : un número y la tecla =
* Juegan seis veces intercambiando los papeles cada vez los jugadores.
 |  |
| **Ganador** | Gana el jugador que haya necesitado menor nº de pasos en total |  |
| **Variantes** | Se puede jugar con distintos niveles:* Números menores que 20, con + y -
* Números  menores que 100 y utilizando números de una sola cifra para aproximarse
* Números decimales, etc...
 |  |
| **Objetivos** | Pasar un rato divertido entre dos amigos y potenciar la agilidad mental del alumno. |  |
|   |
| **PASA LA CALCULADORA II** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **2 jugadores** |  |
| **Reglas del juego** | Dos jugadores **A** y **B** juegan de la manera siguiente: **A** enciende la calculadora y pulsa una cifra, y a continuación pulsa la tecla "**+**". Pasa la calculadora a **B**, que pulsa una cifra en la misma fila o columna que la pulsada por **A** que no sea la misma que la última pulsada por **A**; a continuación pulsa + y le devuelve la calculadora a **A**, que repite la operación y así sucesivamente. Pierde el juego el primer jugador que alcanza o supera la suma 31. ¿Cuál de los dos jugadores tiene una estrategia ganadora y cuál es ésta?   |  |
| **Objetivos** | Pasar un rato divertido entre dos amigos y buscar una estrategia ganadora |  |
|   |
| **PALABRAS** |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **1 o varios** |  |
| **Reglas del juego** | Tipear 50807, invertir la calculadora para leer la palabra que se formó. Al mirar la pantalla en forma invertida, algunos números parecen letras. Buscar otros números a los que se les puede asociar palabras al invertir la calculadora. |  |
| **Ejemplos** | * 53.838
* 1.717
* 5.050
* 50.707
* 0,7915
 | * BEBES
* LILI
*
*
*
 |
| Palabras que se pueden formar | be 38 bebe 3838 bebible 3781838 beisbol 7085138 belio 0.1738 bello 0.7738 beso 0.538 bielgo 0.97318 bilioso 0.501718 bilis 51718 biologo 0.907018 bis 518 bisbiseo 0.3518518 bisel 73518 biso 0.518 bobilis 5171808 bobillo 0.771808 bobo 0.808 bohio 0.1408 boi 108 bolillo 0.771708 bollo 0.7708 bolo 0.708 bolsillo 0.7715708 bolso 0.5708 e 3 eh 43 el 73 ele 373 elegible 7819373 eliseo 0.35173 elisio 0.15173 elle 3773 ello 0.773 elogio 0.19073 elogioso 0.5019073 eolio 0.1703 es 53 ese 353 eso 0.53 gel 739 geologo 0.907039 giboso 0.50819 gil 719 gili 1719 gis 519 globo 0.8079 globoso 0.508079 gobio 0.1809 gol 709 goloso 0.50709 he 34 helio .1734 heliosis 51501734 hibleo 0.37814 hiel 7314 hielo 0.7314 higo 0.914 hilo 0.714 hiogloso .5079014 hobo 0.804 ibis 5181 ilegible 37819371 ileo 0.371 ileso 0.5371 le 37 legible 3781937 lego 0.937 leible 378137 lelili 171737 lelo 0.737 leo 0.37 les 537 lesbio 0.18537 leso 0.537 libelo 0.73817 libio 0.1817 liego 0.9317 ligio 0.1917 lilili 171717 lio 0.17 lioso 0.5017 lis 517 lisis 51517 liso 0.517 lo 0.7 lobo 0.807 loboso 0.50807 logis 51907 o 0 obelo 0.7380 obeso 0.5380 oboe 3080 obolo 0.7080 obseso 0.53580 oh 40 oible 37810 oislo 0.7510 ole 370 oleo 0.370 oleoso 0.50370 os 50 oseo 0.350 oso 0.50 se 35 sebe 3835 sebillo 0.771835 sebo 0.835 seboso 0.50835 seis 5135 seise 35135 sello 0.7735 seo 0.35 ses 535 seseo 0.3535 sesgo 0.9535 seso 0.535 si 15 sibil 71815 sieso 0.5315 sigilo 0.71915 sigiloso 0.5071915 siglo 0.7915 silbo 0.8715 silboso 0.508715 silesio 0.153715 silo 0.715 siseo 0.3515 so 0.5 sobeo 0.3805 sobo 0.805 sois 5105 sol 705 soleo 0.3705 solio 0.1705 solo 0.705 sos 505 sosiego 0.931505 soso 0.505 |  |
| **Objetivos** | Pasar un rato divertido |  |
|   |
| **TRES EN RAYA** |  |  |  |  |
| **Nº de Jugadores** | **2 jugadores** |  |  |  |
| **Material** | Fichas de colores y una calculadora. |  |  |  |
| **Reglas del juego** | Por turno, cada jugador elige dos números, uno de cada fila y los multiplicamos con la calculadora.Si la casilla correspondiente del tablero no está ocupada, coloca una ficha en ella. |  |  |  |
| **Ganador** | Gana el que coloque 3 fichas en raya. |  |  |  |
| **Elección de números** | 7 | 15 | 22 | 8 |
| 33 | 9 | 6 | 21 |
| **Tablero** | 63 | 726 | 231 | 48 |
| 495 | 135 | 132 | 90 |
| 90 | 147 | 264 | 198 |
| 42 | 462 | 315 | 72 |