

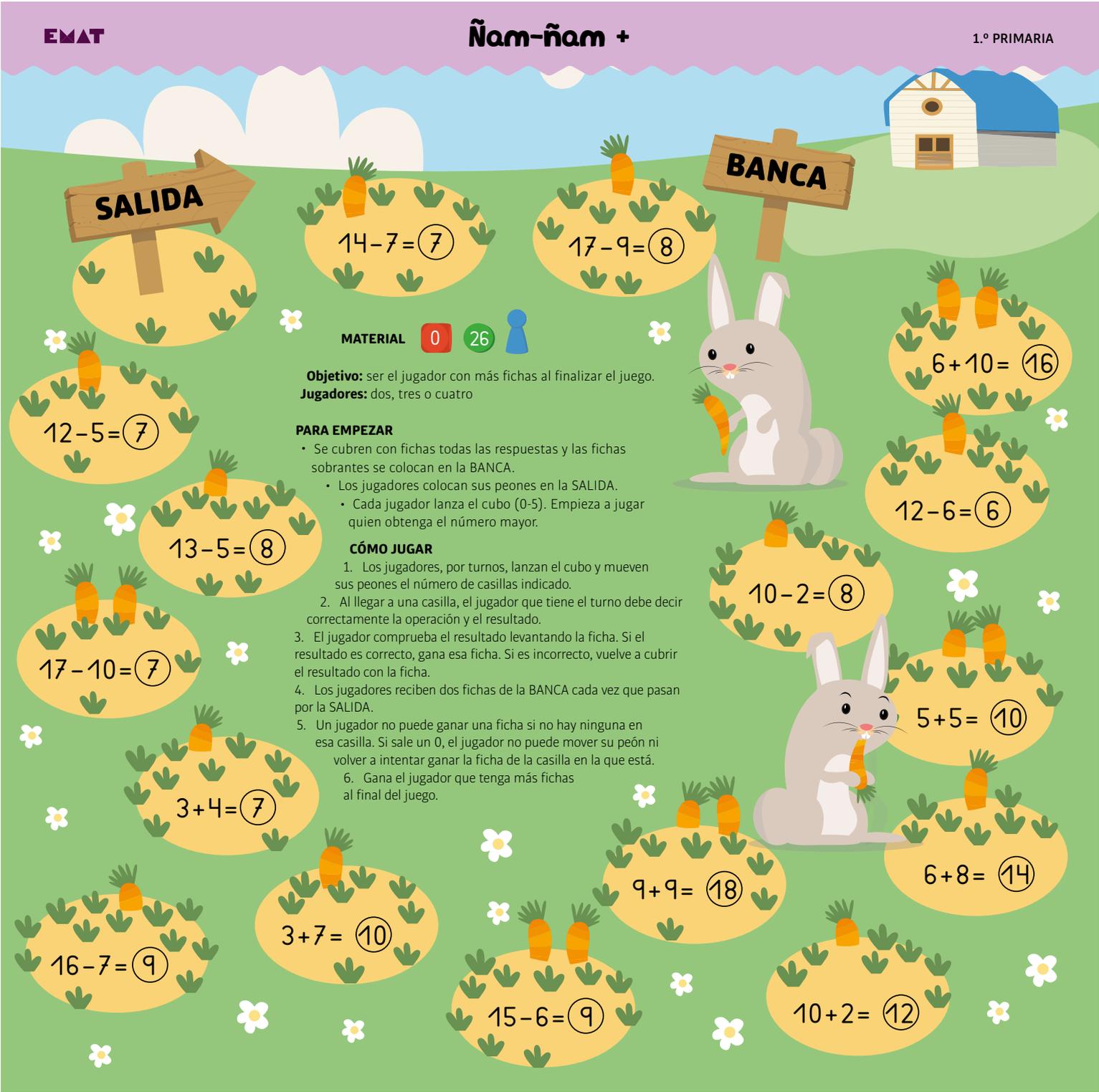
Matijuegos

Divertidos juegos de mesa para practicar lo aprendido en clase

EMAT

Ñam-ñam +

1.º PRIMARIA



SALIDA

BANCA

MATERIAL 0 26

Objetivo: ser el jugador con más fichas al finalizar el juego.
Jugadores: dos, tres o cuatro

PARA EMPEZAR

- Se cubren con fichas todas las respuestas y las fichas sobrantes se colocan en la BANCA.
- Los jugadores colocan sus peones en la SALIDA.
- Cada jugador lanza el cubo (0-5). Empieza a jugar quien obtenga el número mayor.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores, por turnos, lanzan el cubo y mueven sus peones el número de casillas indicado.
2. Al llegar a una casilla, el jugador que tiene el turno debe decir correctamente la operación y el resultado.
3. El jugador comprueba el resultado levantando la ficha. Si el resultado es correcto, gana esa ficha. Si es incorrecto, vuelve a cubrir el resultado con la ficha.
4. Los jugadores reciben dos fichas de la BANCA cada vez que pasan por la SALIDA.
5. Un jugador no puede ganar una ficha si no hay ninguna en esa casilla. Si sale un 0, el jugador no puede mover su peón ni volver a intentar ganar la ficha de la casilla en la que está.
6. Gana el jugador que tenga más fichas al final del juego.

$14 - 7 = 7$

$17 - 9 = 8$

$6 + 10 = 16$

$12 - 5 = 7$

$12 - 6 = 6$

$13 - 5 = 8$

$10 - 2 = 8$

$17 - 10 = 7$

$5 + 5 = 10$

$3 + 4 = 7$

$9 + 9 = 18$

$6 + 8 = 14$

$16 - 7 = 9$

$3 + 7 = 10$

$15 - 6 = 9$

$10 + 2 = 12$