

Juego 1. Adivina el número eficazmente.

MATERIALES: 30 hojas impresas con los números y 30 bolis(2 por mesa).

PREPARACIÓN: Colocaremos en la mesa de cada equipo 2 folios con los números.

INSTRUCCIONES: Se realiza dos veces, una vez un integrante del equipo es la persona que adivina y la otra el que guía y luego al revés.

El que guía selecciona un número en el papel sin que la otra persona lo vea. A continuación la otra persona tratará de adivinarlo en menos de 9 intentos, para ello irá diciendo números y el que guía dirá si es mayor que su número, menor o ha acertado. Ganará aquella persona que acierte con un menor número de intentos. Se repite un total de 4 veces, 2 veces cada contricante siendo el jugador.

Juego 2. Bingo matemático.

MATERIALES: 30 dados y 30 hojas con números para colorear.

PREPARACIÓN: Colocaremos en cada mesa los 2 folios para colorear y los 2 dados.

INSTRUCCIONES: Los jugadores tiran por turnos los dados. Con los números obtenidos en su turno, cada jugador tiene que calcular que números pueden tachar, bien sea porque sea el resultado de sumar ambos números, multiplicarlos, dividirlos o restarlos. Marca dichos números, teniendo en cuenta que los números están repetidos y sólo se puede marcar uno de cada vez.

Gana el jugador que primero consiga Bingo (tener marcados todos los números).

Juego 3. Traduce a lenguaje robot.

MATERIALES: Cartas con números hexadecimales y binarios (1 taco de cartas de Gomaeva por pareja, formado por 5 cartas hexadecimales y 5 cartas con 0 y 5 cartas con 1).

PREPARACIÓN: Repartir las cartas en cada mesa, agrupándolas en un taco los 0, en otro los 1 y las hexadecimales colocarlas ya en la posición correcta.

INSTRUCCIONES: Las cartas que representan los números hexadecimales (16,8,4,2,1) no se pueden desordenar, siempre deben estar en la misma posición.

Primera parte del juego, decidir quién se va a encargar de la parte hexadecimal y quien de la parte binaria. La persona encargada de la parte hexadecimal girará con el número hacia arriba las cartas que considere oportunas para formar el número que desee. A continuación la persona encargada de la parte binaria con las cartas que posee debe traducir el número en binario (considerando que sólo puede colocar 5 cartas), e indicarle a la otra persona cual es el número que ha formado.

Segunda parte del juego, la persona encargada de la parte binaria dispondrá las cartas hasta formar un número, luego la persona de la parte hexadecimal debe traducir el número y decirle a la otra persona cual era el resultado.

Ejemplo:

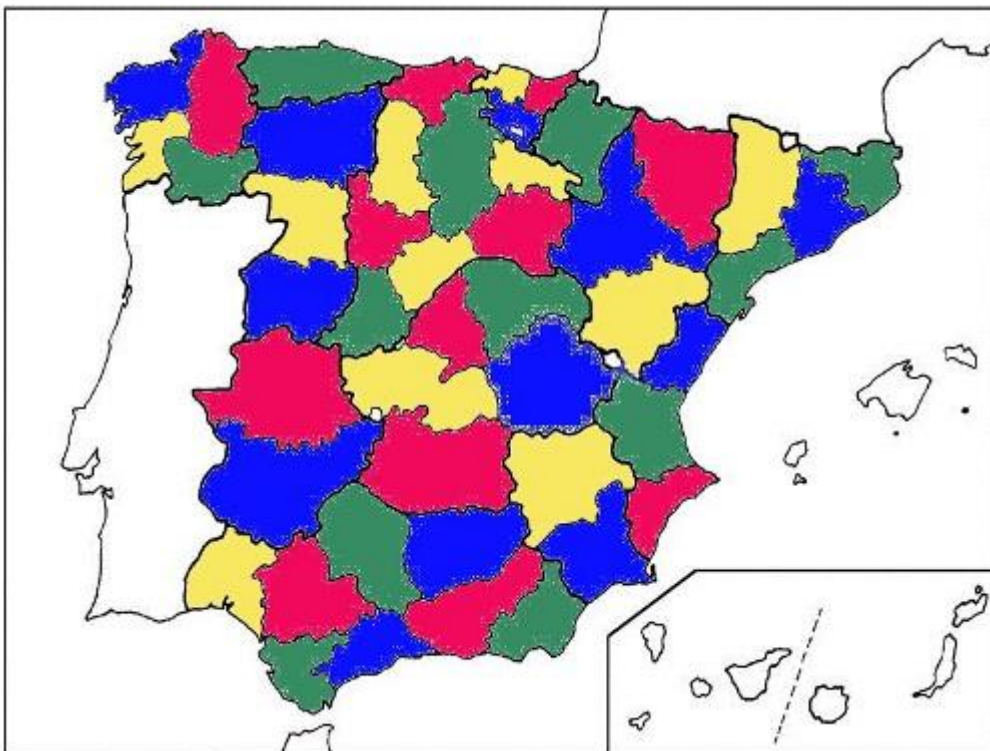
- El número es: 21
- Hexadecimal: 16 bocabajo 4 bocabajo 1
- Binario 10101

Juego 4. Colorea con sólo 4 colores.

MATERIALES: 15 folios con el mapa de España y 4 colores por cada grupo (total 60 ceras)

PREPARACIÓN: Repartir en cada mesa 1 mapa de España y 4 colores.

INSTRUCCIONES: El juego consiste en colorear cada provincia de un solo color, pero de forma que las provincias colindantes no estén coloreadas del mismo color. Deben ser capaces de realizarlo con sólo los 4 colores.



Juego 5. Resuelve el acertijo!

MATERIALES: 15 folios con los acertijos, 1 por mesa y 2 bolis por mesa.

PREPARACIÓN: Repartir en cada mesa 1 folio con los acertijos, los bolis los tienen del juego 1.

INSTRUCCIONES: Trata de resolver el acertijo en equipos!

¡El alemán que vive en la cuarta casa, es decir en la casa verde, bebe café y tiene un pez!

Diferencia	Primera	Segunda	Tercera	Cuarta	Quinta
CASA	Amarilla	Azul	Roja	Verde	Blanca
NACIONALIDAD	Noruego	Danés	Inglés	Aleman	Sueco
MARCA DE TABACO	Durnhill	Blends	Pall Mall	Prince	Bluemaster
BEBIDA	Agua	Té	Leche	Café	Cerveza
ANIMAL	Gato	Caballo	PÃ;jaros	Pez	Perro