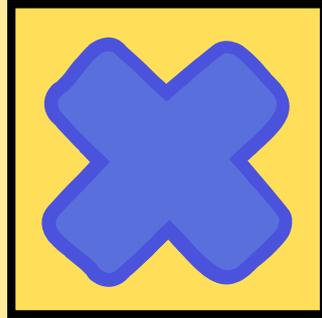


Taller de Ludomates



Taller de Ludomates

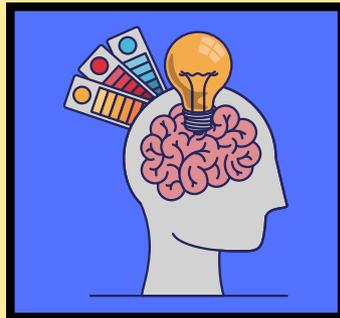
Objetivos del Taller



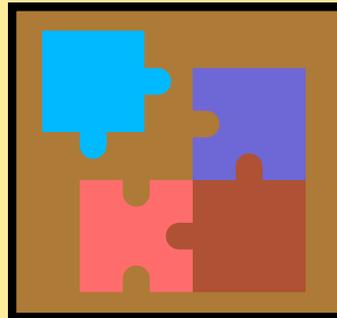
Reforzar el dominio de las operaciones



Aprender mediante juegos de mesa y gamificación



Reforzar cálculo y operaciones combinadas



Desarrollar el pensamiento lógico y estrategia numérica

Datos de Contacto



E-Mail: info@ludoylecto.es



Teléfono: 622899494



Whatsap: 622899494



Taller de Ludomates

Operaciones y Estrellas

+Descripción Actividad: Dividiremos a los alumnos en **cinco grupos de cinco** y cada grupo tendrá asignada una mesa con el juego "Operaciones y Estrellas". Todos los grupos jugarán a este juego con los mazos ya prediseñados divididos en dificultad y en orden de tarjetas para que todos los grupos realicen las mismas operaciones a la vez. Se da un tiempo máximo de 1 minuto por tarjeta (10 tarjetas) y otro minuto para corregir la operación. Se dan puntos de estrellas según la dificultad de la tarjeta si se acierta además de un punto extra por velocidad. El jugador de cada grupo con más puntos gana.

+Materiales:

- Baraja de cartas: "Operaciones y Estrellas" (x5)

+Tiempo Estimado de la Actividad: 20 Minutos

Cartas de Operaciones Ejemplo según dificultad



Cartas de Orden y Velocidad



Instrucciones

OPERACIONES Y ESTRELLAS

-Nº Jugadores: 2-5 jugadores.
-Edad: +10 años.
-Componentes:
*72 cartas:
+60 cartas de operaciones.
(5 niveles: 12 cartas por nivel).
+4 cartas con solucionario.
(Divididas en niveles).
+5 cartas orden resolución.
+3 cartas con instrucciones.

🔦 ⭐ 05

NIVEL PUNTOS Nº OPERACIONES

OPERACIONES Y ESTRELLAS

INSTRUCCIONES

-Coloca las cartas de orden junto al mazo. El mazo ha de ser de 10 cartas.
-Se revela una carta de operación y todos los jugadores la resuelven.
-Cada jugador, al terminar, coge una carta de orden según el orden en que finaliza la operación (1°, 2°, etc.).
-Quiénes acierten ganan las estrellas de la carta.
-El jugador más rápido que haya acertado gana 1 estrella extra (lo determina la carta de orden).
-Se juegan 10 rondas.
-Gana quien tenga más estrellas al final

OPERACIONES Y ESTRELLAS

Cómo jugar?
Orden justificado para resolver las operaciones con los mazos:
1° Operaciones - {}
2° Operaciones - {}
3° Multiplicaciones y divisiones de izquierda a derecha.
4° Sumas y restas de izquierda a derecha.

Combinaciones únicas mazos:
Mazo 1: {1, 2, 13, 14, 29, 38, 37, 38, 49, 100}
Mazo 2: {3, 4, 15, 16, 27, 28, 39, 40, 51, 102}
Mazo 3: {5, 6, 17, 18, 29, 30, 41, 42, 53, 104}
Mazo 4: {7, 8, 19, 20, 31, 32, 43, 44, 55, 106}
Mazo 5: {9, 10, 21, 22, 33, 34, 45, 46, 57, 108}

Mazo 6: {11, 12, 23, 24, 35, 36, 47, 48, 59, 110}



Taller de Ludomates

Number Hunter

+Descripción Actividad: Dividiremos a los alumnos en cinco grupos de cinco y cada uno tendrá asignada una mesa. Se utilizará el juego de mesa "Number Hunter". Todos los grupos jugarán a este juego con los mazos ya prediseñados divididos en dificultad y en orden de tarjetas para que todos los grupos realicen las mismas operaciones a la vez. En este caso todos los grupos competirán para ser el grupo ganador, para ello deben conseguir la máxima puntuación en estrellas. El juego consiste en conseguir "cazar al número objetivo" o acercarse lo máximo posible a él, utilizando los números de la tarjeta y operadores, el grupo que más se acerque recibirá mayor puntuación y dependiendo de si cazan al número y/o emplean diferentes operadores recibirán más estrellas. Se da un tiempo máximo de 2 minutos por tarjeta (12 tarjetas) y otro minuto para corregir la operación.

+Materiales:

- Baraja de cartas: "Number Hunter" (x5)

+Tiempo Estimado de la Actividad: 40 Minutos

Ejemplo de Carta



Números para Operar

Número a Cazar

Puntos de Acercamiento

Operadores Disponibles