

DADOS EN EL OBJETIVO



Empty rounded rectangular box for recording the first roll of the dice.

Empty rounded rectangular box for recording the second roll of the dice.

TIRADAS DE DADOS

Empty rounded square box for recording the first die roll.

Empty rounded square box for recording the second die roll.

Empty rounded square box for recording the third die roll.

Empty rounded square box for recording the fourth die roll.

Empty rounded square box for recording the fifth die roll.

¿CUÁN CERCA PUEDES LLEGAR DEL OBJETIVO?



DADOS EN EL OBJETIVO (2 DÍGITOS)



Este juego es un juego divertido de destino donde el objetivo es llegar lo más cerca posible del número de dígitos 2 que utilizan las listas de 4 dados.

Rango de edad: 3° Grado +

Número de jugadores: 2-4

Aprendizaje: +, -, x y ÷ hasta 100

Necesitarás:

- Pedazos de papel para llevar la cuenta y anotar los cálculos de cada jugador
- 5 dados (o solo un dado está bien)
- Tarjetas de dígitos (opcional)
- Temporizador



Instrucciones

- Antes de que comience el juego, se debe elegir el número de 2 dígitos. El número puede elegirse al azar usando 2 tarjetas de dígitos y colocarse en las casillas, o puede ser elegido por un jugador y escrito en las dos casillas en la parte superior.
- Uno de los jugadores tira los 5 dados y los coloca dentro de los cuadrados más pequeños, donde todos los jugadores puedan verlos. Tú, por otra parte, lanza un dado cinco veces y escribe los números con lápiz dentro de las casillas más pequeñas.
- El jugador tiene 1 minuto para acercarse lo más posible al número objetivo usando las tiradas de los dados. Se les permite combinar las tiradas de dados para formar un número de 2 o 3 dígitos y pueden usar las cuatro operaciones para ayudarlos. Un jugador puede elegir usar solo dos o tres tiradas en los dados si lo desea (no tiene que usar los 5 números). Cada jugador debe registrar sus cálculos en papel.
- Una vez que termina un minuto, cada jugador le dice a los otros jugadores su total.
- El jugador con el total más cercano muestra cómo logró su primer total, seguido del siguiente jugador y así sucesivamente.
- La puntuación es de esta manera:
 - o Cualquier jugador que haya alcanzado el número objetivo obtiene 10 puntos.



- De lo contrario, los jugadores ganan 9 puntos si se alejan 1 del número objetivo; 8 puntos si están a 2 de distancia; y así sucesivamente, hasta 1 punto si están a 9 de distancia.
- Si un jugador ha cometido un error con su cálculo, entonces ellos anotan 0.
- Luego, el juego se reinicia con un nuevo total de 2 dígitos y nuevas tiradas de dados.
- El ganador es el primer jugador en llegar a un total de 50 puntos.

Variaciones

- Para hacer el juego más difícil, no permitas que se combinen las tiradas de dados.
- El uso de dados de diez lados permite seleccionar una gama más amplia de números.
- Cambia el temporizador a 2 minutos o 30 segundos, según el nivel de habilidad de los jugadores.

Ejemplos de juego

El número objetivo se elige como 67. Las tiradas de dados son 4, 2, 5, 3 y 3.

El jugador número 1 resuelve $33 \times 2 = 66$	Obtiene 9 puntos (1 del total)
El jugador número 2 resuelve $53 + 3 + 2 + 4 = 62$	Obtiene 5 puntos (5 del total)
El jugador número 3 resuelve $23 \times 3 + 4 - 5 = 67$	Obtiene 0 puntos (cálculo incorrecto)
El jugador número 4 resuelve $33 \times 2 + 5 - 4 = 67$	Obtiene 10 puntos

El número objetivo se elige como 79. Las tiradas de dados son 6, 2, 4, 1 y 2.

El jugador número 1 resuelve $62 + 14 + 2 = 78$	Obtiene 9 puntos (1 del total)
El jugador número 2 resuelve $42 \times 2 - 6 + 1 = 79$	Obtiene 10 puntos
El jugador número 3 resuelve $(16 + 2 + 2) \times 4 - 1 = 79$	Obtiene 10 puntos
El jugador número 4 resuelve $64 + 12 + 2 = 79$	Obtiene 0 puntos (cálculo incorrecto)

