



SALAMANDER: CARTA DE 4 DÍGITOS

Rango de edad: 3° Grado +

Número de jugadores: 2+

Aprendizaje: ordenar números para 10, 000, estrategia

Necesitarás

- un juego de cartas de dígitos (0-9) por jugador
- Un tablero de juego para cada jugador.



Instrucciones

- Mezcla ambos juegos de cartas de dígitos y colócalos boca abajo en una pila.
- El Jugador 1 toma una carta de dígitos de la pila. Luego, el Jugador 1 coloca la carta de dígitos en su tablero numérico para intentar hacer el mayor número posible.
- El Jugador 2 toma una carta de dígitos y la coloca en su tablero para hacer el mayor número posible.
- El Jugador 1 toma una segunda carta y la coloca en uno de los espacios restantes en su tablero numérico.
- Ningún jugador puede mover ninguna carta de dígitos una vez que la ha colocado en su tablero.
- El ganador es el jugador que obtenga el número más grande una vez que se hayan colocado todos los dígitos.

Variaciones

- El jugador con el número más pequeño una vez colocados todos los dígitos es el ganador.
- El ganador es el jugador que se acerca más a un número objetivo determinado. Ej. 5000, 6350, etc.
- Para hacer el juego más difícil, el ganador es el jugador que anota con el mayor número impar, o el menor número par, etc. Si un jugador no consigue el número, se le descuenta su número!

Four large, empty, rounded rectangular boxes arranged vertically, intended for student work.

Four large, empty, rounded rectangular boxes arranged vertically, intended for student work.

MathCenter
Free Math for Everyone



MathCenter
Free Math for Everyone



MathCenter
Free Math for Everyone

Visit us at www.math-center.org

Copyright © MathCenter 2020