

MIÉRCOLES 3 junio de 2020

¿Jugamos?



Seguro que conoces perfectamente a qué **juego de mesa** corresponde este tablero que aparece en la imagen. Es el **parchís**. En la ficha informativa que verás a continuación, se pueden leer **las instrucciones** o reglas que nos ayudan a entender y saber cómo se juega en concreto a este juego. Por otro lado, qué está o no permitido hacer durante el juego y cuál es el objetivo final o meta que debo conseguir para ser el ganador.

Lee atentamente el texto y comprueba si las normas que vienen ahí escritas son las mismas que tú conoces. O comprueba si hay alguna instrucción más que se debería conocer para jugar y se han olvidado de ponerla. Si hay algo que añadir escríbelo aquí. ....

.....

.....

.....

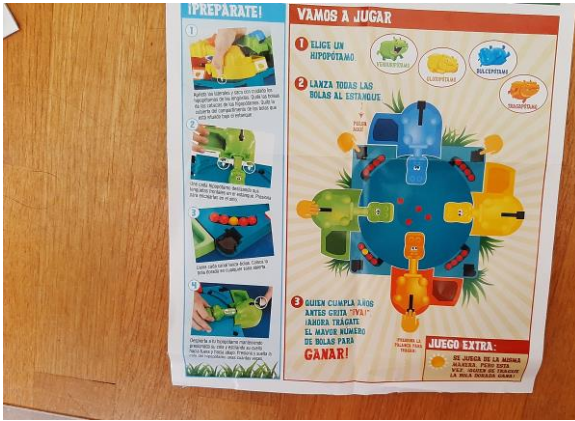
.....

.....

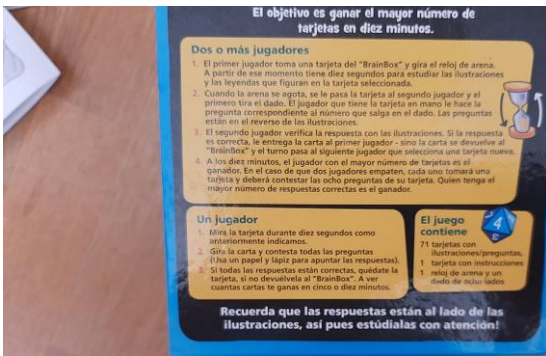
.....

<p><b><u>Nacionalidad:</u> ESPAÑA</b></p> <p><b><u>Nombre del juego:</u> EL PARCHÍS</b></p> <p><b><u>Descripción:</u></b></p> <p>El parchís es un juego de “mesa”. Se juega sobre un tablero en forma de cruz alrededor de la cual están dispuestas 68 casillas, 16 de las cuales (debidamente diferenciadas de las demás) constituyen los llamados seguros. Se emplean cuatro grupos de cuatro fichas con un color diferente para cada uno de los grupos.</p> <p>Cada jugador/a utiliza el grupo de fichas de uno de los colores. Existen además cuatro espacios ajenos a lo que es el propio recorrido de la carrera y cada uno del color respectivo de cada grupo de fichas, o casas, en los que cada jugador almacena las fichas que en ese momento no se hallan incorporadas al juego.</p> <p>Las fichas avanzan a lo largo del recorrido de 68 casillas según indique el dado de 6 caras que ha de arrojar cada jugador/a por turnos alternativos.</p> <p>Nos hallamos ante uno de esos juegos con innumerables pequeñas reglas que generan gran cantidad de variantes. Optamos por una de esas variantes que es la que describimos.</p>
<p><b><u>Categoría:</u> JUEGO DE MESA</b></p>
<p><b><u>Edad y número de jugadores/as:</u> A partir de 4 años y 4 jugadores.</b></p>
<p><b><u>Organización y reglas:</u></b></p> <p>Al comienzo de la partida las fichas están colocadas en la “casa” de cada jugador/a, salvo una ficha situada en su correspondiente casilla de salida. Se decide cuál es el/la jugador/a que comienza a jugar echándolo a suertes con el dado, al número más alto. Los/as jugadores/as irán incorporando fichas en la zona de juego sólo cuando en su tirada les salga un 5 siendo obligatoria cada vez que salga un 5 y tengan alguna ficha en “casa”.</p> <p>Una vez que se tenga una ficha en el terreno de juego, el/la jugador/a que arroja el dado deberá avanzar su ficha tantas casillas como indique el dado. Si se tuviera más de una ficha en juego, podrá optarse por mover la que más interese al jugador/a.</p> <p>Siempre que en el turno se saque un 6, tras realizar el movimiento correspondiente, se repetirá tirada hasta un máximo de dos repeticiones (es decir, tres tiradas). Si vuelve a salir un tercer 6, la ficha con la que se ha realizado el último movimiento deberá volver a casa.</p> <p>Si un/a jugador/a optara en una tirada por colocar una ficha en una casilla ya ocupada por otra del mismo color, constituirá una “barrera” impidiendo ésta el paso a cualquier ficha en su camino hacia la meta. Pero cuando un/a jugador/a tuviera alguna barrera constituida por algunas de sus fichas y en su turno sacase un 6, estaría obligado a abrir la barrera.</p> <p>Cuando, tras contar el número correspondiente, una ficha caiga en una casilla ocupada por una ficha de otro color diferente, la primera deberá comer a la que allí estaba, volviendo la ficha comida a casa (lógicamente, esperando un nuevo 5 para volver a entrar en juego). Cuando se come una ficha, el/la jugador/a que come deberá avanzar con una de sus fichas en número de 20 casillas. Una excepción de esta regla es el caso de que la ficha que ya ocupaba primero la casilla, lo estuviera haciendo en un “seguro”.</p> <p>Cuando una ficha ha dado una vuelta al tablero y llega a la zona más baja del pasillo de llegada de su color, empezará a ascender por las casillas que hay en él.</p> <p>Para entrar en la casilla de meta, el/la jugador/a correspondiente tendrá que hacerlo contando el número exacto de casillas que le correspondiera en su movimiento. Si el trayecto fuera más corto que el número indicado por el dado, el movimiento no se llevaría a cabo. Cuando una ficha alcanza la casilla final de llegada, el/la jugador/a deberá hacer avanzar cualquiera de las restantes fichas suyas en número de 10.</p> <p>El juego finaliza cuando un/a jugador/a logra introducir sus 4 fichas en su respectiva casilla final.</p> <p><b><u>Objetivos educativos:</u></b> Con el juego del parchís podemos trabajar las matemáticas (serie numérica, la suma, la resta,...), los colores, el respeto a las reglas de un juego y, sobre todo, el disfrute con los compañeros y el juego.</p>

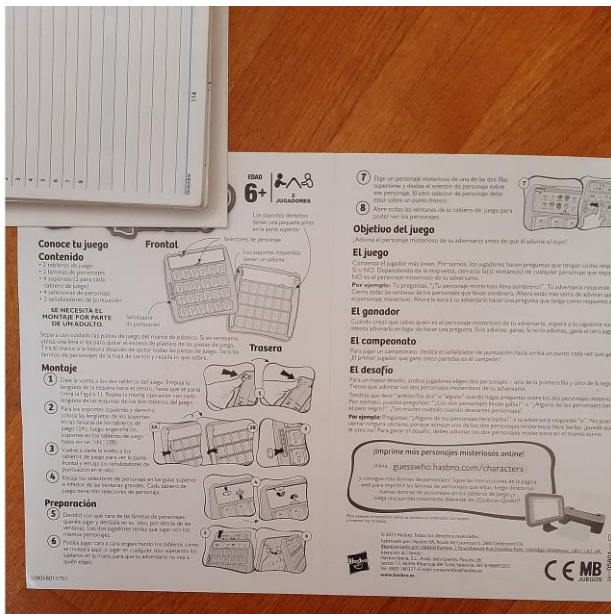
Ahora adivina a qué juego de mesa pertenecen estas normas o instrucciones.



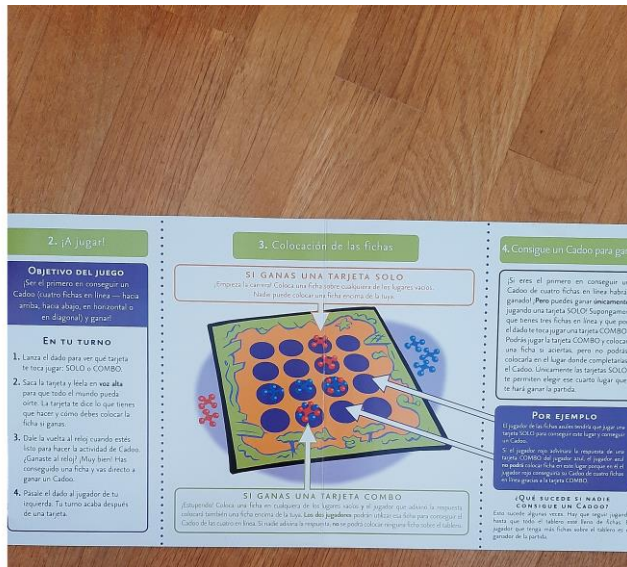
A)



B)



C)



D)

\* Envía (si quieres) la foto con instrucciones de algún juego que tú tengas.

### SEGURO, POSIBLE E IMPOSIBLE

Uno de los objetos que necesitamos para jugar al parchís es *un dado* como éste.



Como sabes, este dado tiene seis caras con los números desde el 1 hasta el 6: 1,2,3,4,5,6.

- Si lanzamos este dado existe la posibilidad de que ocurran varias situaciones. Pero hay otras que es *imposible* que pasen.

Veamos. Lee atentamente y completa con **seguro**, **posible** o **imposible**.

Lanzar el dado y que salga *un 4* es .....**POSIBLE**.

Lanzar el dado y que salga *un 8* es .....**IMPOSIBLE**.

Lanzar el dado y que salga un número menor que el 7 es...**SEGURO**

Lanzar el dado y que salga *un 2* es .....

Lanzar el dado y que salga un *número mayor que 6* es .....

Lanzar el dado y que salga *un número par* es .....

Lanzar el dado y que salga un *número de la tabla del 9* .....

Lanzar el dado y que salga *un 3* es .....

Lanzar el dado y que salga un *número impar* es .....

Lanzar el dado y que salga un número *con 1 decena* es .....

*Otras actividades interactivas para practicar. Fíjate bien.*

<https://es.liveworksheets.com/qx711600sy>

Repaso operaciones matemáticas

# Sumas tres cifras

(2 sumandos)



$$\begin{array}{r} 475 \\ + 31 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 356 \\ + 142 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 732 \\ + 120 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 579 \\ + 220 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 678 \\ + 115 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 508 \\ + 103 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 245 \\ + 43 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 977 \\ + 614 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 403 \\ + 100 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 919 \\ + 607 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 540 \\ + 310 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 882 \\ + 540 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 476 \\ + 135 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 524 \\ + 122 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 626 \\ + 512 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 357 \\ + 346 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 580 \\ + 520 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 915 \\ + 505 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 246 \\ + 13 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 679 \\ + 459 \\ \hline \end{array}$$

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### Restas de 3 cifras

$$\begin{array}{r} 692 \\ - 522 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 869 \\ - 240 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 639 \\ - 116 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 861 \\ - 399 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 781 \\ - 186 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 298 \\ - 112 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 701 \\ - 587 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 837 \\ - 126 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 402 \\ - 280 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 420 \\ - 289 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 448 \\ - 138 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 691 \\ - 176 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 881 \\ - 366 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 504 \\ - 175 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 654 \\ - 240 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 332 \\ - 164 \\ \hline \end{array}$$

Ayer hablamos de las distintas cosas para las que pueden ser utilizadas **las máquinas**. Pero también debes saber que las máquinas **necesitan energía** para poder funcionar. Por ejemplo:

\* La **fuerza humana**, con la que funcionan los sacapuntas, las pinzas de la ropa, las tijeras...

\* La **energía eléctrica o la electricidad**, con la que funcionan una plancha, el frigorífico, el tostador...

\* La **energía de los combustibles**, como la gasolina, el gasoil o el gas, que utilizan la mayoría de los coches, camiones, autobuses...

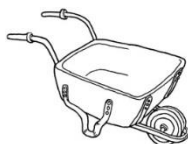
Escribe la energía que necesitan las siguientes máquinas para funcionar.



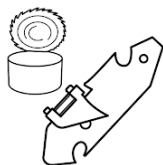
.....



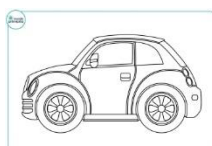
.....



.....



.....



.....





SOLUCIÓN audiodictado ayer 2 junio 2020

Marta compró un robot de cocina que le ayuda a preparar deliciosas recetas de manera rápida y cómoda. Casi no mancha y permite realizar múltiples funciones: cortar, mezclar, amasar, cocer a fuego lento, hervir y cocer al vapor. ¡Qué gran invento!