

# CALCU-DADOS 1

NIVEL UNO

NIVEL DOS

## cálculo mental con números enteros positivos

### SE COMPONE DE...

- Dos tableros, uno por cada lado de la hoja, con 15 casilleros cada uno, y un número en cada casillero.
- 24 fichas, 12 de cada color para cada jugador.
- Cuatro dados.

### CONSISTE EN...

Tirar los cuatro dados. Con los cuatro números que salen, y usando sólo una vez cada número, hacer las operaciones convenientes (suma, resta, multiplicación o división) para llegar al número que corresponda en orden en el tablero, es decir, en el NIVEL UNO, empezar con el 7, luego con el 12, y así sucesivamente.

### SIRVE PARA...

Desarrollar la habilidad de calcular mentalmente con números del 1 al 6, manejando con destreza las cuatro operaciones fundamentales. También para decidir qué operaciones son más adecuadas para llegar al número indicado.

### ASÍ SE JUEGA:

1. Se puede jugar entre dos jugadores, o dos equipos de dos jugadores cada uno. También se puede jugar solitario.
2. Para empezar, todos los jugadores tiran un dado. Empieza el juego el jugador que saque el número mayor. Le sigue el que esté a su derecha, y así sucesivamente.
3. Se deben usar siempre **los cuatro números** que salgan en los dados. **No se puede usar un número dos veces.** También se puede usar el resultado o resultados de las operaciones con los números que salen en los dados.
4. Se pueden usar una, dos o tres operaciones —diferentes o iguales— para llegar al resultado.
5. Se debe jugar con los números en el orden en que aparecen en el tablero.
6. Se recomienda jugar primero con el tablero que tiene los números más pequeños (el que tiene en primer lugar el número 7) porque es de menor dificultad. Por ejemplo, si se trata de obtener el 7, y el primer jugador tira sus dados y salen los números 3, 4, 4 y 1, para obtener el 7 puede multiplicar  $3 \times 4$ , que son 12, a este número le resta 4, obtiene 8, y a este resultado le resta 1, y obtiene 7, ¡que es el número buscado!
7. El jugador o equipo que encuentre primero la combinación de operaciones adecuada para llegar al número indicado, coloca una de sus fichas en ese número del tablero.
8. El jugador que acierta en la respuesta es quien hace la siguiente tirada de dados.
9. Si en una tirada de dados ninguno de los jugadores acierta con el resultado, el mismo jugador vuelve a tirar los dados.
10. Gana el jugador o equipo que haya puesto más fichas, cuando todos los casilleros tengan al menos una ficha.



# CALCU-DADOS 1

cálculo mental con números enteros positivos

NIVEL UNO

7

12

5

13

8

1

9

10

6

11

3

14

4

15

2

Juegos

educativos  
angeles

Campanario 26 San Pedro Mártir, Tlalpan  
México, D.F. C.P. 14650 Tel. 55 73 96 64  
[www.angeleseditores.com](http://www.angeleseditores.com)

# CALCU-DADOS 1

cálculo mental con números enteros positivos

NIVEL DOS

16

24

19

21

30

25

26

18

23

28

20

27

22

17

29

Juegos

educativos  
angeles

Campanario 26 San Pedro Mártir, Tlalpan  
México, D.F. C.P. 14650 Tel. 55 73 96 64  
[www.angeleseditores.com](http://www.angeleseditores.com)