**MIÉRCOLES 9 DE DICIEMBRE**

**MATEMÁTICA**

**\*TÍTULO:** JUGAMOS CON LOS DADOS

**¿CÓMO JUGAR AL JUEGO?**

**\*¿QUÉ NECESITÁS?**

* 5 DADOS.
* PAPEL Y LÁPIZ PARA PUNTUAR.
* 2 O MÁS JUGADORES ENTUSIASTAS.

**\*OBJETIVO:**

\*INTENTAR SACAR AL MENOS UN TRÍO EN CADA TIRADA PARA PUNTUAR, AL FINAL DE **10 RONDAS** GANA EL QUE MAYOR PUNTOS TENGA.

**\*INSTRUCCIONES DE JUEGO:**

SE DECIDE UN JUGADOR INICIAL (PUEDEN ESTABLECERLO JUGANDO A PIEDRA, PAPEL O TIJERA), QUE LANZARÁ 5 DADOS CON EL OBJETIVO DE AL MENOS SACAR 3 DADOS IGUALES (UN TRÍO) PARA PODER PUNTUAR 10 PUNTOS.

EL TURNO DEL JUGADOR TERMINA DE LA SIGUIENTE MANERA: SI LA PRIMERA TIRADA NO TIENE NINGUNA COINCIDENCIA EL JUGADOR PUNTÚA 0 PUNTOS Y PASA EL TURNO AL SIGUIENTE JUGADOR.

SI LA TIRADA INICIAL TIENE UNA PAREJA (DOS DADOS IGUALES) EL JUGADOR PUEDE VOLVER A TIRAR LOS TRES DADOS RESTANTES.

SI EN EL CASO DE ESTA SEGUNDA TIRADA NO HAY AL MENOS UN TRIÓ JUNTÁNDOLOS TODOS, EL JUGADOR PUNTÚA 0 PUNTOS Y PASA EL TURNO AL SIGUIENTE JUGADOR.

¡A DIVERTIRSE!

\*EN EL CUADERNO DEBES REGISTRAR EL NOMBRE DE LOS JUGADORES, LOS PUNTOS OBTENIDOS EN CADA TIRADA Y EL GANADOR.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| RONDA | JUGADOR 1 | JUGADOR 2 |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE:

TÍTULO: UN REPASITO

VAMOS A ENTRAR EN LA PLATAFORMA EN RECURSOS GENERALES,ANUAL 2020, PRÁCTICAS DEL LENGUAJE, JUGAMOS CON EL ABECEDARIO, Y VAMOS A HACER LAS ACTIVIDADES DE LAS LETRAS A, B, C, D Y F.