 **COLEGIO PSICOPEDAGOGICO EL ARTE DE SABER**

**ACTIVAD DE MATEMÁTICAS GRADO TERCERO.**



1. Visita el Enlace al Sitio Web <https://www.youtube.com/watch?v=Dy9nB2UTXlU>
2. Ingresa al link para jugar y fortalecer el tema de las tablas de multiplicar.

Video: Tablas de multiplicar

<https://www.tablasdemultiplicar.com/carrera-de-multiplicar.html>

<https://www.tablasdemultiplicar.com/>

## Observa la guía de trabajo virtual que está en formato de documento word, las evidencias de tú actividad las debes enviar mediante fotos y un vídeo al correo [colartedelsaber@hotmail.com](mailto:colartedelsaber@hotmail.com) a más tardar el jueves 30 de abril.

Diviértete creando tu propio juego en familia



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **COLEGIO PSICOPEDAGÓGICO EL ARTE DEL SABER** | | | |
| **ASIGNATURA: MATEMÁTICAS** | **GRADO:**  **TERCERO** | **PERIODO: II** | **FECHA:**  **SEMANA 15** |

**Objetivo: •** Favorecer la comprensión y el uso de contenidos matemáticos en general y el desarrollo del pensamiento lógico en particular.

**GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL**

**Elaboración de juegos matemáticos en familia**

**PARQUES MATEMÁTICO**

Es un juego de mesa en el que los jugadores tratan de mover sus piezas o fichas a través de un tablero de juego con varios espacios de colores.

Debes dibujar un parques, en su interior escribir las tablas de multiplicar salteadas en las casillas y sin el resultado. Usando mínimo 4 colores diferentes.

1. Usa esta guía para hacer tu propio juego matemático. **Confecciona el tablero con creatividad.**

Para elaborar en familia el juego, necesitas los siguientes materiales:

* Un cartón, periódico, hojas o cartulina grande para el tablero de juego.
* Colores, marcadores o temperas de 4 o 6 tonos diferentes.
* Hojas (para hacer las operaciones)
* Fichas y dados (los puedes inventar)

No olvides agregarle:

* creatividad.
* amor.
* trabajo en equipo.

1. Práctica el reto que encuentras en el vídeo.
2. Envía las evidencias de tu actividad mediante fotos y un vídeo de la entrevista a los participantes del juego.
3. Diviértete en familia y no olvides practicar las tablas de multiplicar con tu juego.
4. Afianzar los temas trabajados en las guías, la próxima semana realizaremos un quiz virtual.

**REGLAS DEL JUEGO**

**REGLAS DEL JUEGO.**

Inicio, Base o Cárcel

Al inicio del juego, cada jugador escoge un color para su base, llamada también cárcel, cada jugador inicia con 4 fichas ubicadas dentro de su base identificadas con el mismo color.

Dinámica del juego

El Parqués o Parchís se juega por turnos, el que tiene el turno lanza los dados, el valor obtenido en estos, es la cantidad de casillas que el jugador puede mover las fichas que tenga en juego en el tablero, en recorrido hacia la meta. Si obtiene un pare, el jugador tiene derecho a repetir su  turno, o sacar alguna ficha de la cárcel, si es que tiene alguna.

Salida

Para sacar las fichas de la cárcel para ingresar al juego, el jugador debe lanzar los dados hasta obtener pares (al comienzo del juego podrá lanzar 3 veces por turno), es decir que ambos dados muestren el mismo número.(1-1; 2-2; 3-3; 4-4; 5-5; 6-6); Con los pares (1-1 y 6-6) podrán poner en juego todas las fichas, con los demás pares solo podrán sacar de a 2 fichas.

Lanzamiento de dados

Por turnos, cada jugador debe lanzar los dados, mientras tenga las 4 fichas en la base o en la cárcel, se tiene derecho a lanzar los dados varias veces consecutivas, usualmente 3, si hay al menos una ficha en juego, sólo lanzar los dados una vez, a menos que saque pares.

Pares puede

Si se obtiene en el lanzamiento de los dados un par, y el jugador tiene todas sus fichas en la cárcel, automáticamente sacará las fichas acordadas que puede ser:

Con los pares (1-1 y 6-6) podrán poner en juego todas las fichas.

Con los demás pares (2-2; 3-3; 4-4; 5-5)solo podrán sacar de a 2 fichas, en el puesto de partida de su color.

Movimiento

El jugador puede distribuir los valores de ambos dados como crea conveniente entre las fichas.

Comer

Comer una ficha

Cuando una ficha se detiene en una casilla, y allí se encuentra alguna o algunas fichas de otros jugadores, todas estas son enviadas a sus respectivas bases o cárceles, esta acción es la que se conoce como “comer”.

Seguros

El tablero tiene indicado con color diferente las casillas que son conocidas como seguros o “piedras“, cuando una ficha se detiene en estas casillas, no puede ser “comida” o enviada a la cárcel o base, en el único seguro en el que una ficha puede ser enviada a la cárcel, es el que corresponde a la casilla de salida de un jugador. En el momento de sacar un jugador de la cárcel alguna de sus fichas, cualquier ficha de sus oponentes que se encuentre en esta casilla, será enviada a su respectiva base, sin importar que esté sobre dicho seguro.

Soplar

Esta funcionalidad permite jugar al estilo Colombiano; Soplar significa “acusar o denunciar” al jugador del turno anterior, que no haya enviado a la cárcel o comido, una ficha de alguno de sus oponentes, pudiéndolo haber hecho moviendo alguna de sus fichas, con el resultado de un dado o la combinación de ambos dados.

El jugador que considere que puede soplar una ficha deberá anunciarlo, y enviará la ficha del jugador del turno anterior, con las que podía haber enviado a la cárcel una ficha y no lo hizo.

Ganadores

El primer jugador que lleve sus 4 fichas a la meta, o conocido también como el Cielo, será el ganador, el segundo que lleve todas sus fichas obtendrá el segundo puesto y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan llevado todas sus fichas hasta la meta o Cielo, momento en el cual el juego termina, aunque puede terminar inmediatamente que el primer jugador finalice su juego.

TÁCTICAS DE JUEGO.

Tratar de enviar a los oponentes a la cárcel para que ellos no puedan llegar a la casilla final.

Tratar de detener una ficha al “encerrarla” entre dos casillas de “SEGURO”.

Sacrificar alguna ficha si el oponente tiene alguna cercana a las casillas finales. Consumado el sacrificio, se debe poseer al menos una ficha que pueda vengar la ficha sacrificada, para que sirva de algo.

Si, por ejemplo, hay muchas fichas de otros oponentes en la propia salida, puede resultar conveniente hacerse enviar a la cárcel para poder tener la oportunidad de salir de ella y capturarlas todas.

Se puede decidir, no acercar las fichas a un lugar donde haya muchas posibilidades de tener que capturar fichas ya que, según la situación, puede considerarse peligroso el riesgo de ser capturado al enviar a la cárcel debido a que es obligatorio capturar fichas. Con mayor razón si se está próximo a ganar.