

1. Introducción.

Desde que hace años comenzamos con esta sección, hemos intentado variar los juegos que presentamos para que haya de todo tipo y podamos divertirnos, disfrutar y hacer disfrutar a nuestros alumnos haciendo matemáticas. Pero siempre hemos querido incluir periódicamente un juego de los que nuestro amigo Fernando Corbalán llama juego de conocimiento, es decir, aquellos que tratan conceptos o procedimientos propios de nuestros temarios y donde desarrollamos contenidos que están en nuestros libros de texto pero de una forma más lúdica y motivante para nuestros alumnos.

En esa línea vamos a tratar hoy los juegos con decimales, que podemos utilizar al tratar este contenido básico en el final de la etapa de Primaria y a lo largo de la Secundaria Obligatoria. Al hablar de decimales suponemos que nadie se dedica hoy en día a operar con lápiz y papel productos y divisiones de decimales, por eso en casi todos los juegos que vamos a incluir, y que son una minúscula parte de todas las posibilidades que hay para trabajar este ítem, vamos a utilizar la calculadora.

En los juegos en los que participan más de un jugador (al final veremos un solitario) se sortea el turno o los jugadores se ponen de acuerdo para comenzar y después se van turnando en el inicio del juego.

Vamos a comenzar con dos juegos tomados prestados al Grupo Cero ¹.

2. De fracción a decimal.

Este un juego para dos, tres o cuatro jugadores. Se necesitan fichas de distinto color para cada jugador, un dado con las fracciones $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{2}{3}$ y $\frac{3}{4}$ y un tablero como el siguiente:

Escrito por Grupo Alquiler
 Domingo 01 de Enero de 2012 00:00

$0,1\overline{6}$	0,25	$0,\overline{3}$	0,5	0,75	$0,\overline{6}$
$0,\overline{3}$	$0,\overline{6}$	0,5	0,25	$0,1\overline{6}$	0,75
0,75	$0,\overline{3}$	$0,1\overline{6}$	0,75	$0,\overline{6}$	0,25
0,25	0,75	$0,\overline{6}$	$0,\overline{3}$	0,5	0,5
$0,\overline{6}$	0,5	0,25	$0,1\overline{6}$	$0,\overline{3}$	$0,1\overline{6}$
0,5	$0,1\overline{6}$	0,75	$0,\overline{6}$	0,25	$0,\overline{3}$

El jugador que gana más puntos es el jugador que gana más veces. El jugador que gana más veces es el jugador que gana más veces.

0,16
 ; 0,75; 0,75;
 ; 0,6

por lo que sus puntos serían $0,75 + 0,75 + 0,5 = 2$ más

+ 0,6
 + 0,3
 + 0,16
 + 0,16

El jugador que gana más puntos es el jugador que gana más veces. El jugador que gana más veces es el jugador que gana más veces.

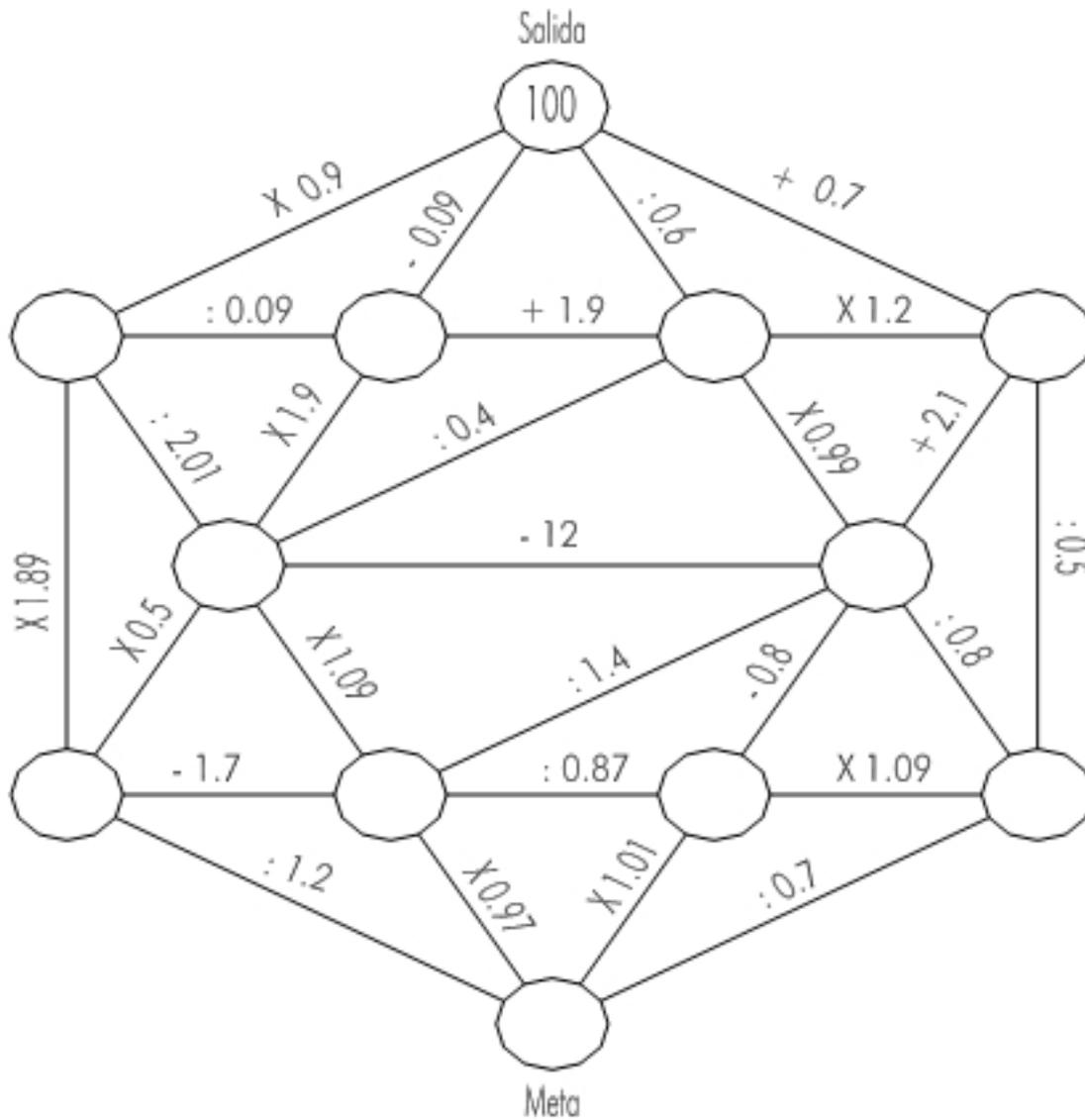
1,7	0,3	0,34	1,6
0,77	3,1	0,47	0,73
0,64	1,57	0,39	0,8
2,8	0,51	0,43	0,23

El jugador que gana más puntos es el jugador que gana más veces. El jugador que gana más veces es el jugador que gana más veces.



El jugador que gana más puntos es el jugador que gana más veces. El jugador que gana más veces es el jugador que gana más veces.

Escrito por Grupo Alquerque
Domingo 01 de Enero de 2012 00:00



El objetivo del juego es llegar a la salida (100) y a la meta (0) a través de los caminos que se muestran en el diagrama. El jugador que comienza el juego debe elegir un camino y seguirlo hasta llegar a la salida o a la meta. El jugador que llega a la salida gana el juego. El jugador que llega a la meta pierde el juego.