

Mateo y Cientina

ESTA SEMANA: DÍGITO DOBLE



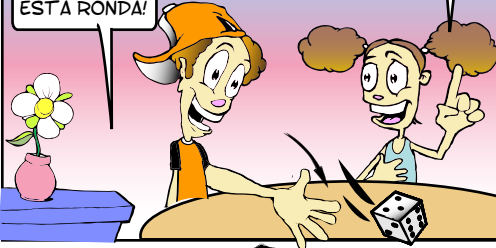
NOTA:

El juego de **Dígito Doble** es fácil. Se tira un dado **7 veces**. Por cada número, el jugador tiene la opción de usarlo como un **diez** o un **uno**. Después de sumar, el jugador que llegue lo más cerca al **número 100**, sin pasarse, gana.

DIECES	UNOS
?	?

¡OJA! ¡ESTE 5 VA A HACER QUE GANE ESTA RONDA!

A LO MEJOR, PERO TODAVÍA TIENES QUE TIRAR EL DADO UNA VEZ MÁS.



JUEGO DE MATEO:

DIECES	UNOS
1	6
1	2
2	
5	

¿¿QUÉ?!? ¡UNA VEZ QUE GANO, HE ACABADO!

LAS REGLAS SON:

- 1.) CADA PERSONA TIRA SU DADO UN TOTAL DE 7 VECES.
- 2.) SUMAMOS NUESTROS TOTALES, Y
- 3.) LA PERSONA QUE SE ACERCA MÁS A EL NUMERO 100, SIN PASARSE, GANA EL JUEGO.



ESTÁ BIEN, JUGUEMOS DE NUEVO.

BUENO, CUANDO TERMINEMOS ESTE JUEGO, AHORA ME TOCA A MÍ.

¿PODEMOS EMPEZAR DE NUEVO?



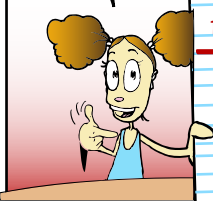
O, ME TOCA A MÍ. ¡MIRA, ME TOCÓ UN TRES!



LO HARÉ UN 30!

JUEGO DE CIENTINA

DIECES	UNOS
1	1
2	5
2	0
3	0



ESTÁ BIEN, CREO QUE TODAVÍA PUEDO GANAR.



¿CREES QUE MATEO TODAVÍA PUEDE GANAR ESTA RONDA? ¿CÓMO? INTENTA JUGAR ESTE JUEGO EN CASA CON TU FAMILIA.

JUEGO DE MATEO:

DIECES	UNOS
1	6
1	2
2	?
5	



¿Y QUÉ? ...

JUGUEMOS A QUE EL QUE GANE DOS RONDAS DE TRES SEA EL CAMPEÓN.

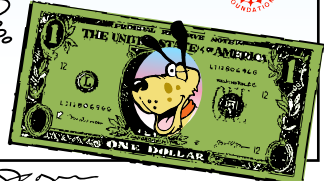


Comprender el valor posicional es necesario cuando aprendemos a usar los números en aritmética. Es práctico para entender los **decimales** y en el uso del **dinero**. Este juego también introduce el concepto de la **probabilidad** y exige **razonamiento matemático**.

MÁNDANOS TU INFORMACIÓN Y DINOS LO QUE PIENSAS DE LAS AVENTURAS CON LAS MATEMÁTICAS DE MATEO Y CIENTINA.



Fundado por:



¡Visiten a Mateo y Cientina en línea! Diríjense a <http://www.mateoycientina.org>