

### Material Base 10



Aquest material presenta el sistema decimal. Unitats, desenes, centenes i unitats de miler. Ajuda a consolidar la comprensió d'aquest sistema numèric. Es pot utilitzar com a material de comptatge a l'hora de resoldre problemes i altres situacions matemàtiques.

A l'hora de matemàtiques manipulatives juguem a "LA BANCA".  
Per jugar-hi necessitem dos daus, segons el nivell a on juguem podem augmentar la dificultat dels daus; des dels daus de l'1 al 6, passant per altres daus que tenen 20 cares i altres que incorporen desenes, centenes i unitats de miler.  
A partir de 3r incorporem el dau de suma i resta per més endavant poder incorporar també la multiplicació.  
Inicien la partida amb 9, 15 o 25 peces i van tirant els daus alternativament. Una norma bàsica és que mai podem tenir més de deu peces iguals (unitats, desenes, centenes) a la nostra ma. En aquest cas hem de demanar canvi a l'infant que fa de banca.  
Quan juguem amb els daus de + i - a vegades passa que ja no podem pagar el que ens demana la banca, per tant hem d'apuntar a la pissarra el que li devem. D'aquesta manera entrem en contacte amb els nombres negatius de manera natural.





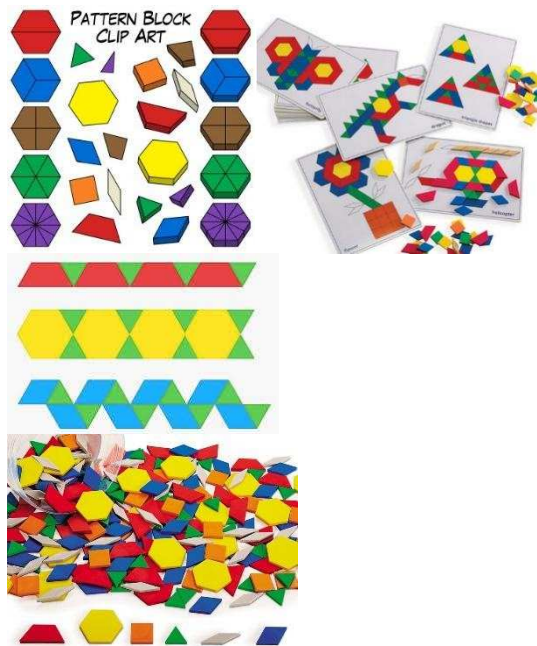
### Reglets

Els infants de l'escola coneixen els reglets des d'infantil.

A l'hora de matemàtiques manipulatives juguem a la batalla de reglets, en parelles.  
Necessitem 2 daus de l'1 al 6 i cada persona necessita agafar 10 peces de l'1 al 10 i posar-les de manera ordenada davant seu.  
El joc consisteix a deixar el contrincant sense reglets, com més ràpid millor.  
Tiro els daus i em surt un 4 i un 3; que sumen 7. L'infant ha de decidir si li treu el reglet del 7 o 2 o 3 reglets que junts sumin aquest número. A mesura que juguen van descobrint que és millor treure'n més d'un cada

<p>És un material de fusta on trobem peces de colors que representen els números de l'1 al 10. La unitat mesura 1cm<sup>3</sup>, i les peces augmenten de tamany segons el nombre que representa.</p>	<p>vegada per tal de ser els més ràpids.</p>
<p><b>Shut the box</b></p> 	<p>Shut the box, tanca la caixa. En aquest cas, a l'escola tenim la versió de dues persones, existeixen al mercat la versió individual i un altre per a 4 jugadors.</p> <p>Aquest joc tracta de tancar la caixa de l'altre jugador el més aviat possible. Tirem dos daus per exemple; 4 i 2, els sumem i fan 6. Podem tancar-li el 6 o triar altres nombres que junts facin 6. Aquí l'estratègia, el càlcul mental i la descomposició es posen en joc. També podem introduir la resta donant la opció de que un número restat de l'altre doni sis; per exemple <math>9 - 3</math>.</p>
<p><b>Auff Zack (Com el llamp)</b></p> 	<p>Auff Zack, en alemany, com el llamp. Es tracta de ser ràpid comptant.</p> <p>Es presenta com un dòmino on hi ha diferents famílies de dibuixos en unes targetes, i unes peces de fusta amb diferents números del l'1 al 10. Cada vegada la persona que juga descobreix dos targetes, si són de la mateixa família es tracta de ser el més ràpid en comptar-les i agafar la peça de fusta amb el nombre corresponent. Comptatge, suma, agudeses visuals, memòria i identificació número i grafia. Molt per jugar, divertir-se i aprendre.</p>
<p><b>10 porquets</b></p>	<p>10 porquets és un joc molt divertit i fàcil d'entendre. Es tracta de aconseguir el màxim de cartes que juntes sumin 10, (descomposició numèrica). Cada jugador té tres cartes i hi ha una pila amb la resta de cartes al mig. En tiro una i sempre n'haig</p>

	<p>d'agafar de la pila per tenir-ne 3. Si la carta descoberta al mig és un 3, miro les meves cartes. Si tinc un 7 guanyaria les cartes doncs sumaria 10, sinó tiro una carta i la sumo dient-ne el resultat. Si em passo de 10 el jugador/a anterior a mi es queda les cartes. Hi ha cartes especials, com el 0 o el +/-5. Ambdues són cartes que em fan prendre decisions. Molt interessant.</p>
<p><b>Sea 10</b></p> 	<p>Sea ten, juga amb el llenguatge (see ten), en veig 10. A classe juguem dient-ho en anglès, d'aquesta manera practiquen. Aquest joc presenta unes targetes circulars amb nombres de l'1 al 9. N'hi ha unes quantes que tenen un tauró (shark). Els taurons són perillosos, si et surten es mengen les teves cartes i fan que totes les cartes descobertes es tornin a amagar. Un a un els jugadors van descobrint cartes que estan bocaterrosa, descobrint-ne el número, quan algú veu 1, 2 o 3 nombres que junts sumen 10 ha de posar la mà al mig i cridar. "See ten". El més ràpid les guanya. De nou practiquem la descomposició numèrica, la suma, la memòria i la rapidesa.</p>
<p><b>Blocs Geomètrics</b></p>	<p>Els blocs geomètrics és un material que dona moltes possibilitats per a treballar i entendre conceptes matemàtics; des d'infantil fins a batxillerat. A internet trobareu molt material imprimible i llibres sobre el tema.</p>



A primària l'utilitzem de 1r a 4t i els encanta fer creacions lliures, seguir patrons, fer simetries i un llarg etcètera que podreu comprovar compartint amb ells/es.

El trobareu en fusta i també en plàstic de diferents resistències.

Molt recomanable!



**Pingüinos**

Aquest és un joc de geometria plana, orientació espacial, pentòminos, transformacions geomètriques. En fi, té moltes possibilitats.

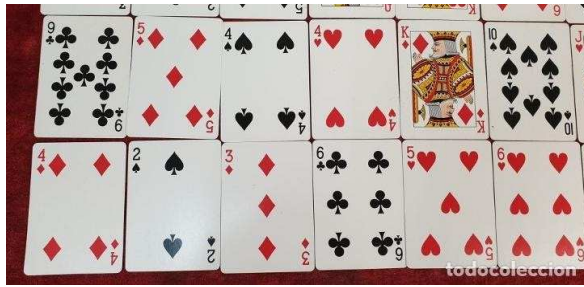
Els infants han de trobar la manera d'encaixar les diferents peces seguint un patró que cada vegada va augmentant la dificultat i dona menys pistes. Quan acaben un, l'han de comprovar amb l'autocorrector.



**Polo Norte**

Polo Norte és un altre joc de la família de Pingüinos, tot i que en aquest cas, les peces no es poden canviar de posició. Cada plantilla té dues possibilitats de posicionar les peces. La lògica i la concentració tornen a jugar en aquest trencaclosques.

### Cartes tradicionals



Amb les cartes tradicionals, en aquest cas, presentem les de pòquer, podem inventar i recordar jocs de cartes de tota la vida.

·El 7 i mig, el burro, el rellotge i altres que de ben segur heu jugat al llarg de la vostra vida.

Es poden treure els J, Q, K i fer un memori de jugar 10 o jugarà la dinàmica dels 10 porquets.

Jugar al burro fent parelles de 10 etc. La vostra imaginació i la dels infants pot donar molt de joc a les cartes de sempre.

### Halli Galli



Aquesta vegada es tracta de comptar fins a cinc, però no més de cinc., sinó perdràs!

Anem traient cartes i quan algú compti cinc peces de la mateixa fruita, pica el timbre. Aquesta persona s'endurà totes les cartes que hi hagi al mig de la taula.

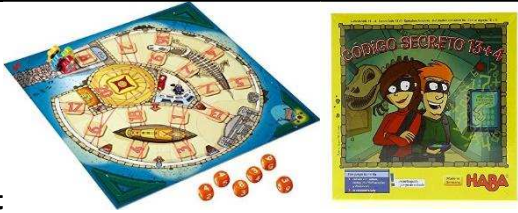

### Super six



Super six és un joc molt senzill que enganxa. Hi ha una versió gran que presenta dos formats, pels més petits formes i per als més grans números de l'1 al 6.

És un joc d'atzar i numeració molt entretingut perfecte perquè els nens estableixin la seva primera relació amb les números. Cada jugador disposa d'un número igual de varetes de les que ha de desprendre's. En el seu torn, el jugador llança el dau. Si li surt el número 6, ha d'introduir una vareta al pot i el jugador es desprèn d'ella. Si és un altre



	<p>número pot passar dues coses: la posició d'aquest número està desocupada: llavors el jugador col·loca una vareta en aquesta posició descartant una de les seves varetes; la posició està ocupada: llavors el jugador agafa la vareta que està ocupant el número, cosa que fa que quedi penalitzat. No t'ho perdís!</p>
<p><b>Codi Secret</b></p> 	<p>Volem aconseguir arribar al diamant del museu. Per aconseguir-ho hem de desxifrar els diferents codis que anirem trobant al nostre pas. Per fer-ho disposem de 6 daus i totes les operacions que coneixem, combinant-los podem aconseguir-ho.</p> <p>Entretingut, interessant i amb molts aprenentatges per davant.</p>
<p><b>Shrimp</b></p> 	<p>'Shrimp' ('gamba' en català) És un joc de cartes ideal per als individus de mà tan ràpida com la mirada. Cada carta conté una gamba, dues o tres; n'hi ha de grosses o de xiques; de color violeta, carabassa o verd; de tres denominacions d'origen diferent. Damunt la taula, hi plantem tres cartes més: l'una representa una paella, l'altra un wok i la tercera una barbacoa. Al mig, un pot de maonesa de goma, que xiula quan hom el pitja.</p> <p>Cada jugador ha d'anar posant una carta, sense mirar, damunt cada estri de cuina. Quan un dels criteris coincideix en totes tres cartes, el primer que se n'adona pitja el pot de maonesa i es queda les cartes com a premi. Qui cuina més gambes, guanya.</p>

### La aventura de las tablas



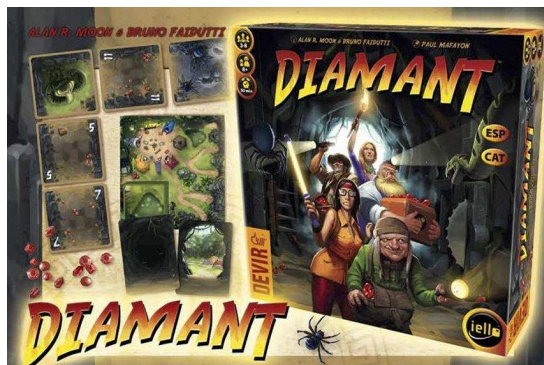
Practiquem les taules de multiplicar a l'hora que juguem. Si no ens les sabem busquem els recursos per continuar jugant, com per exemple consultar l'agenda on hi surten les taules, d'aquesta manera podrem aconseguir el repte de trobar el màxim de resultats a contrarellotge. El rellotge de sorra no perdona!

### 3 x 4 ZAS



Seguim amb les taules de multiplicar, en aquest cas les podem practicar d'una en una o barrejades. Aquesta vegada es tracta de caçar mosques; posem una taula, tirem el dau, i cerquem el resultat, el més ràpid la caça. Podem comprovar-ne el resultat al darrera de la carta.

### Diamant



Amb el joc de diamant, l'estrategia, el risc, l'atzar i el comptatge són una constant. Ens iniciem en l'aventura de la divisió. Cada carta que surt és una sorpresa que ens endinsa dins de la mina de diamants i rubís. Si t'arrisques pots guanyar molt... o .... ho pots perdre tot! En aquest joc prendre decisions individuals és una constant! En les cartes ens poden sortir diamants per repartir. Recordem que en la divisió hem de ser justos, i si en sobren les deixarem al damunt de la taula. Si ets el primer que marxa de la cova pots emportar-te el que ha sobrat! Tenim 5 oportunitats per fer expedicions; guanya qui més rubís i diamants té a la caixeta.

 <p><b>Fugir d'Atlantis</b></p>	<p>Els reptes de geometria de l'espai es van complicant cada vegada més.</p> <p>Aquesta vegada tenim una torre que s'anirà canviant de lloc a cada repte i diferents peces amb escales, túnels, camins i desnivells que haurem de combinar per fer el camí que ens porti de la torre fins a la sortida.</p> <p>Un trencaclosques de nivell que no et deixarà indiferent!</p>
<p><b>Gratacels</b></p> 	<p>Cal situar tots els edificis sobre el tauler, de manera que en cada fila i columna només hi hagi un edifici de cada mida.</p> <p>Cal situar tots els edificis sobre el tauler, de manera que en cada fila i columna només hi hagi un edifici de cada mida.</p>