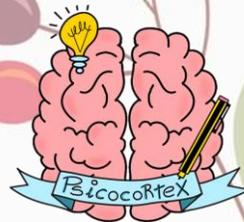
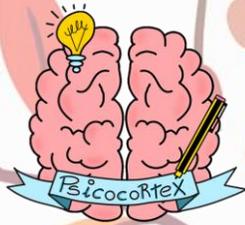


# TABLERO MATEMÁTICO

1. Lanza el dado y avanza.
2. Coge una tarjeta con el símbolo que indique la casilla.
3. Tienes 10 segundos para resolver la operación que aparece en la tarjeta (modificar el tiempo según las necesidades de cada persona).
4. Si lo consigues ganas una bellota y el turno pasa al siguiente jugador.
5. Si no lo consigues no podrás tirar en el siguiente turno.
6. Una vez que todos los jugadores han llegado a la meta, contarán sus bellotas.
7. Gana el jugador que más bellotas haya conseguido.

**¡Para jugar solo necesitas un dado!**





Psicocortex

**META**

**SALIDA**



 $10+15$

 $13+8$

 $25+12$

 $54+16$

 $32+18$

 $11+9$

 $17+25$

 $43+22$

 $68+13$

 $21+40$

 $13+16$

 $80+20$



**43-15**



**52-23**



**52-30**



**28-12**



**96-38**



**86-49**



**28-16**



**41-29**



**77-18**



**34-21**



**65-32**



**30-15**



$5 \times 6$



$14 : 2$



$15 \times 3$



$28 : 4$



$12 \times 3$



$30 : 6$



$16 \times 4$



$32 : 4$



$20 \times 5$



$18 : 2$



$14 \times 4$



$25 : 5$

Recorta y plastifica las fichas de los jugadores



Recorta y plastifica las bellotas



