

Este material consta de 3 tableros de diferente grado de dificultad. Cada tablero viene acompañado de sus instrucciones, en las cuales se detalla lo que se deberá hacer según la casilla en la que se caiga. En primer lugar, encontraréis un tablero de nivel inicial con 28 casillas debajo del cual se presentan las instrucciones de éste. A continuación, hay un tablero de nivel intermedio con 28 casillas diferentes a las del primer nivel y seguido de este sus instrucciones. Finalmente, se encuentra el último tablero con 38 casillas, el nivel alto o experto, que presenta mayor dificultad que los dos anteriores, el cual también dispone de sus instrucciones debajo. Se trata de un material para trabajar las operaciones matemáticas que cuenta con tres tableros para poder abarcar un rango más amplio de edad. Es un recurso que podría ir dirigido a alumnxs de finales de primero hasta cuarto de primaria o incluso, principios de quinto a modo de repaso.

¡Espero que os guste y que os resulte muy útil!



20 

19 $63 + 35$

18 $99 - 8$

17 $77 + 29$

16 $88 - 12$

15 
10

14 $50 + 50$

13 $26 - 12$

21 
12

LA OCA DE LAS MATES

 @lapizarrademartaa

12 $45 + 9$

22 $56 + 42$

11 

23 $58 - 20$

24 $92 + 12$

25 $77 - 43$

26 

27 
14



10 $64 - 22$

9 $82 + 14$



1 $20 + 10$

2 $18 - 6$

3 $66 + 2$

4 
8

5 $55 - 25$

6 

7 $35 + 6$

8 $40 - 30$

INSTRUCCIONES

Pasos a seguir para jugar en el nivel 1:

1. Lanzar el dado y moverse tantas casillas como indique el número.
2. Observar el color de la casilla y realizar la acción que se indica.

 Hacer la suma.

 Hacer la resta.

 De oca a oca y tiro porque me toca.

 Decir dos operaciones que den el resultado que aparece en la casilla.

 Retroceder hasta la casilla de inicio y volver a empezar.

3. Si se realiza la operación de manera correcta se mantiene en la misma casilla hasta el próximo turno, de lo contrario se retrocede una casilla.
4. Finalmente, gana quien llegue antes a la meta.



20 

19 8×6

18 $73 - 37$

17 $85 + 25$

16 $18 \div 9$

15 
9

14 7×7

13 

21 
12

LA OCA DE LAS MATES

 @lapizarrademartaa

12 $62 - 45$

22 $20 \div 5$

11 $77 + 60$

23 $96 + 29$

24 $94 - 12$

25 9×7

26 

27 
15



10 $6 \div 2$

9 4×4



1 $25 + 55$

2 $36 - 18$

3 2×5

4 
6

5 $8 \div 4$

6 

7 $47 + 36$

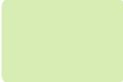
8 $57 - 29$

INSTRUCCIONES

Pasos a seguir para jugar en el nivel 2:

1. Lanzar el dado y moverse tantas casillas como indique el número.

2. Observar el color de la casilla y realizar la acción que se indica.

 Hacer la suma.

 Hacer la resta.

 Hacer la multiplicación.

 Hacer la división.

 De oca a oca y tiro porque me toca.

 Decir dos operaciones diferentes (suma, resta o multiplicación) que den el resultado que aparece en la casilla.

 Retroceder hasta la casilla de inicio y volver a empezar.

3. Si se realiza la operación de manera correcta se mantiene en la misma casilla hasta el próximo turno, de lo contrario se retrocede una casilla.

4. Finalmente, gana quien llegue antes a la meta.



21
 $666 + 333$

20
15 

19
 $35 \div 5$

18
 9×8

17 

16
 $224 + 424$

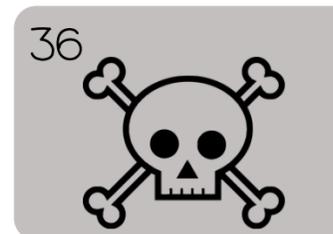
15
10 

14
 $63 \div 9$

22
 $125 - 75$



37
25 



35
 $500 - 55$

34
 $777 + 222$

33
 $64 \div 8$

12
 $95 - 37$

23
 8×8

LA OCA DE LAS MATES

 @lapizarrademartaa

32
 10×10

11
 $476 + 123$

24
 $16 \div 4$

10
 $48 \div 8$

25 

26
 $236 - 37$

27
 3×9

28
 $28 \div 7$

29
 $900 + 100$

30
20 

31
 $187 - 33$

9
 5×6



1
 $321 + 234$

2
 $56 - 32$

3
 2×3

4 

5
 $24 \div 6$

6
 $554 + 198$

7
 $78 - 45$

8 

INSTRUCCIONES

Pasos a seguir para jugar en el nivel 3:

1. Lanzar el dado y moverse tantas casillas como indique el número.
2. Observar el color de la casilla y realizar la acción que se indica.

 Hacer la suma.

 Hacer la resta.

 Hacer la multiplicación.

 Hacer la división.

 De oca a oca y tiro porque me toca.

 Decir dos operaciones diferentes de 2 DÍGITOS CADA UNA que den el resultado que aparece en la casilla.

 Retroceder hasta la casilla de inicio y volver a empezar.

3. Si se realiza la operación de manera correcta se mantiene en la misma casilla hasta el próximo turno, de lo contrario se retrocede una casilla.

4. Finalmente, gana quien llegue antes a la meta.

