

Matejuego

Matejuego es un juego de tablero para niños que les servirá para coger soltura con las operaciones matemáticas básicas, al tiempo que se lo pasan bien con los personajes de Cajón de Ciencias. Está pensado para niños que sepan ya sumar y restar con varias cifras, y multiplicar y dividir (por una cifra, al menos).

Instrucciones

Objetivo del juego

Pueden participar todos los jugadores que se quiera. Cada uno de ellos tendrá su propia ficha y un dado. El objetivo es llegar a la meta con el número más alto posible.

Cómo jugar

Cada participante empieza con un número. Pueden tener todos el mismo, o bien elegirlo al azar, con una tirada de dado. No importa que alguno empiece con un número más bajo, porque los números van a cambiar mucho a lo largo del recorrido.

Se sortea quién empieza primero y cuál es el orden para jugar. En cada turno, el participante tira el dado y avanza tantas casillas como puntos haya sacado.

- Si cae en una huella con una operación, debe hacer esa operación con su número. Por ejemplo, si empezó con un 4, y cae en un +5, tendrá ahora un 9. Ese 9 será su número para su siguiente jugada.
- Si cae en una huella con un personaje, debe seguir las instrucciones de éste.

Si llega a un punto en el que el camino se divide, puede elegir por dónde ir. Debería animarse al niño a que pruebe los resultados que obtendría por cada camino y elija el mejor.

Todos los participantes deben recordar siempre su número, o sufrir alguna penalización. Por ejemplo, perder un punto, o empezar con otro número desde el principio; la penalización debería ser menor si los niños son más pequeños. Incluso se les podría dejar anotar en un papel.

Para llegar a la meta hay que sacar un número exacto. Si sobran puntos del dado, se debe retroceder ese mismo número de casillas, e intentarlo en el próximo turno.

Variantes

Para los más pequeños, deberían ignorarse las operaciones que den números negativos o divisiones que den decimales. En esos casos, no se hace ninguna operación en el turno.

Para los más mayores, debería permitirse ya manejar números negativos y decimales, para aumentar la dificultad y hacerlo más interesante. Para poner las cosas un poco más difíciles todavía, pueden empezar desde la salida incluso con un número decimal.