



ÁREA: MATEMÁTICA. SEGUNDO CICLO. PUEBLO QOM.

Na`aq: \_\_\_\_\_ Ca`agoxoic: _____ Vi`i: _____

Yẽ`enaxat: \_\_\_\_\_ Yere/cuil: \_\_\_\_\_ Ima` ye: _____

DUPLICA, TRIPLICA Y CUADRUPLICA!

Anquigaxatasheguem ra dos 2, ra 3 qalqo´ 4!

En este juego, cada jugador va avanzando por los casilleros Del tablero. Gana el jugador que llega primero a la final.

*Na na`ashaxaq, ca ra`ashe ishet ra napacalec nam casilleropí na tablero. Rauegaxan ca iviraxatec na casilleropí.

Cantidad de jugadores: Dos.

*Qalcate' cam ra`ashepi: Dosolqa.

Materiales: Un tablero, un dado y seis cartas: dos con el número 2, dos con el número 3 y dos con el número 4.

*Cam qaioxoná: 'onolec ca tablero , 'onolec ca dado qataq seisolqa caua cartapi: dosolqa ca huetalec ca número 2, dosolqa ca huetalec ca número 3 qataq dosolqa ca huetalec ca número 4.





Reglas del juego: Se colocan las cartas boca abajo sobre la mesa.

***Ra lataxac na na'ashaxac:** caua cartapí qaiuota'a ratatañe , qaiachetalec ca meesa.

Cada jugador coloca una semillita o un papelito en el casillero que dice " PARTIDA " .

***Ca 'ashaxaic ñachalec aca 'onole la'ashaxantá (semilla: ala).**

Por turno, un jugador tira un dado y luego da vuelta una de las cartas.

***Ne 'onolec 'ashaxaic huo'o ye laloqo' ra ñiasaxahuec 'aso dado ime nache nchemaxañe ca 'oonole carta.**

Cómo se avanza

***Ca 'eetec ra jecta ca 'ashaxaic**

Si sale la carta 2, duplica puntos, entonces deberá calcular dos veces el valor del dado y avanzar esos casilleros.

***Ra nnoxonec aca carta 2, nache qanquigaxatasheguem ye lcatá doosoye.**

Si saca la carta 3, triplica puntos y deberá calcular tres veces el valor del dado y avanzar esos casilleros.

***Ra nnoxonec aca carta 3, nache qanquigaxatasheguem ye lcatá treesoye.**

Si sacas la carta 4, cuatriplica puntos y deberá calcular cuatro veces el valor del dado y avanzar esos casilleros.

***Ra nnoxonec aca carta 4, nache qanquigaxatasheguem ye lcatá cuatroole.**

Gana el primero que llega al casillero que dice " LLEGADA " . Si llegan en la misma jugada ambos jugadores, deben desempatar, para eso se tira un dado y se saca una carta. El que obtiene mayor cantidad, gana.

***Rauegaxan ca hua'auñe ivirá so pa'atec casillero 'eeta' "LLEGADA"**

1. Susana sacó este puntaje (4) y esta carta

***Susana nqatec so (4) qataq'ana carta**



Cuántos casilleros tiene que avanzar : _____

***Qalcatá caua casilleroipi lshet ra napacalec:** _____



***Na nqatec aso Yamila (5)**



Cuántos casilleros debe avanzar : _____

***Qaicatá caua casilleroipi lshet ra napacalec:** _____

3. Y Laura sacó esto: (2)

Qataq *aso Laura nqatec (2)



Cuántos casilleros debe avanzar Laura : _____

***Qaicatá caua casilleroipi lshet ra napacalec:** _____

CUANDO HAY QUE SUMAR VARIAS VECES UN MISMO NÚMERO, TAMBIÉN PUEDE USARSE LA MULTIPLICACIÓN. POR EJEMPLO: PARA SABER CUÁNTO DA 4 VECES 6 SE PUEDE SUMAR $6+6+6+6$: 24 O MULTIPLICAR 4×6 : 24.