

# TABLERO MÚLTIPLOS Y DIVISORES

Código **TAB-4**

Ficha del alumno

TEMA	FECHA										
MÚLTIPLOS Y DIVISORES. DESCOMPOSICIÓN EN FACTORES PRIMOS. M.C.D. y m.c.m.		<table border="1"><tr><td>8</td><td>5</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>7</td><td>6</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>9</td></tr></table>	8	5	1	2	7	6	4	3	9
8	5	1									
2	7	6									
4	3	9									

## SIRVE PARA:

- Descubrir o reforzar el concepto de múltiplo y divisor de un número.
- Descubrir o afianzar los conceptos de M.C.D. y de m.c.m.
- Afianzar la descomposición de los números en factores primos.

## NECESITAS:

- El TABLERO de múltiplos y divisores.
- Dos monedas y dos fichas.
- Ficha de recogida de operaciones.



## REGLAS DEL JUEGO:

Se juega en parejas.

En este tablero hay una serie de números. Vamos a jugar de cuatro formas distintas pero no pasaremos de una a otra sin haber hecho una puesta en común toda la clase; por lo tanto, cuando terminéis cada variante prestad atención al profesor.

### 1ª variante:

Vais a esconder un tesoro en una casilla. Antes de iniciar el juego, los dos adversarios decidiréis en qué celda lo escondéis.

1. Colocad vuestras fichas en la casilla número 1.

2. Se lanza la moneda y se avanza una casilla hacia la derecha si sale cara, y una casilla hacia arriba si sale cruz. Observa que hacia la derecha multiplicas por 3 y hacia arriba por 2 el número de la casilla en la que estabas. No se puede retroceder ni hacia abajo ni hacia atrás. El que se pase de la celda del tesoro ha de volver a empezar.

Gana el que llega al tesoro en menos tiradas.

3. En cada tirada escribid los pasos: multiplico por 2 o por 3, en la hoja de recogida de operaciones.

3. ¿Cuántos caminos os han llevado a la casilla del tesoro?, ¿cómo habéis escrito esos caminos?. ¿Cuál es la secuencia de tiradas que te permitan llegar lo más rápidamente posible?.

4. Sustituid el número del tesoro por la secuencia de doses y treses encontrada.

5. Ahora, atento a la puesta en común.

**2ª variante:** Descomposición en factores primos. Colocad vuestras fichas en el 1 y avanzad libremente hasta que os encontréis en alguna casilla. Gana el que más puntos haya acumulado.

¿Es siempre posible encontrarse en ese tablero? ¿Y si el tablero se ampliara indefinidamente?

# TABLERO MÚLTIPLOS Y DIVISORES

Código **TAB-4**

Ficha del alumno

## **3ª variante:**

1. Cada jugador elige un número al que quiere llegar.
2. Colocad las fichas en el 1. Deberéis avanzar juntos el mayor tiempo posible. Os separaréis cuando no habiendo llegado a vuestro número ya no podáis ir mas tiempo juntos.
3. Escribid el número hasta el que habéis ido juntos, los dos números que habíais elegido y los pasos dados hasta cada uno de ellos y sus descomposiciones en factores.
4. ¿Qué representa este número al que habéis llegado juntos con respecto a los dos elegidos?
5. Ahora, atento a la puesta en común.

## **4ª variante:**

1. Cada jugador elige una celda cualquiera para su salida.  
Se trata de avanzar con la intención de juntaros lo antes posible.
2. Escribid el número en dónde os habéis juntado, los dos números de salida y la descomposición de cada uno de ellos.
3. ¿Qué representa el número al que ambos habéis llegado con respecto a los números de salida?
4. Ahora, atento a la puesta en común.