6. erronka Dado-Jokoa

innovamat

1. Irakurri erronkaren fitxan adierazten diren arauak eta adostu puntuazioa.

2. Jolastera! Gozatu partidaz. Jolastu bitartean, idatzi dadoa botatzean ateratzen diren emaitzak barra-diagrama batean, txantiloian bezala.

3. Partida bat amaitzean, erantzun diagrama azpiko galderei. Nahi izanez gero, beste puntuazio bat aukera dezakezue jolasteko, edo arau berriak asmatu.

Zer behar duzu?

- Dadoak (Interneteko simulagailuren bat erabil daiteke. 10 aldekoak badira, hobeto, baina ez da nahitaezkoa.)
- Erronkaren fitxa, arauak eta diagrama dituena.
- Paperа eta arkatza

Zer landu nahi dugu?

-Dadoak interpretatzea.
- Joko matematiko baten arauak irakurri eta ulertzea.
- Bi zenbaki konparatzea eta handiagoa edo txikiagoa zein den identifikatzea.
- Bi zenbakiren batura kalkulatzea.
- Bi zenbakiren arteko aldea kalkulatzea.
- Jokoa irabazteko estrategiak garatu eta azaltzea.
- Barra-diagramak sortu eta interpretatzea.
- Konbinazio guztiak aurkitzea.
- Probabilitatea kalkulatzea kasu errazetan.

Galdera aberatsak

- Zifra horiekin, posible al zen zenbaki handiago bat osatzea? Eta txikiago bat?
- Zifra horiek erabiliz, aurkitu posible diren zenbaki guztiak.
- Zer estrategia erabili duzu batuketak eta kenketak egiteko?
- Zer estrategia erabili duzu zifra bakoitza gelaxka batean edo bestean jartzeko?
- Zer probabilitate dago 6 aldeko dado bat botata 6 bat ateratzeko? Eta 10 aldeko bat botata?

Partekatu zure partidak (edo asmatu dituzun arauak) gurekin sare sozialetan traol-hitz hau erabiliz: #InnovamatSummer. Gozatu uda matematiko honetan!

6. erronka: Dado-jokoa

Jokoaren arauak:

• Jokalariek bi eta lau gelaxka artean marraztu behar dituzte, horizontalean eta bata bestearen jarraian, jokoari eman nahi zaion zailtasun-mailaren arabera (gero eta gelaxka gehiago, orduan eta zifra gehiago eta, beraz, konplexutasun handiagoa).

• Hasteko, jokalari batek dadoa botako du eta atera zaion zifra bere gelaxka hutsetako batean idatziko du. Nahi izanez gero, araua alda dezakezue: jokalariek edozein gelaxka huts aukera dezakete zifra idazteko, berdin du berea edo beste jokalari batena den.

• Orduan, hurrengo jokalariaren txanda izango da, jokalari guztien gelaxkak bete arte. Gelaxka guztiak beteta daudenean, jokaldia amaitutzat emango da.

Puntuazioa:

Aukera bat baino gehiago dago; beraz, proba itzazu eta aukeratu gehien atsegin duzuna.

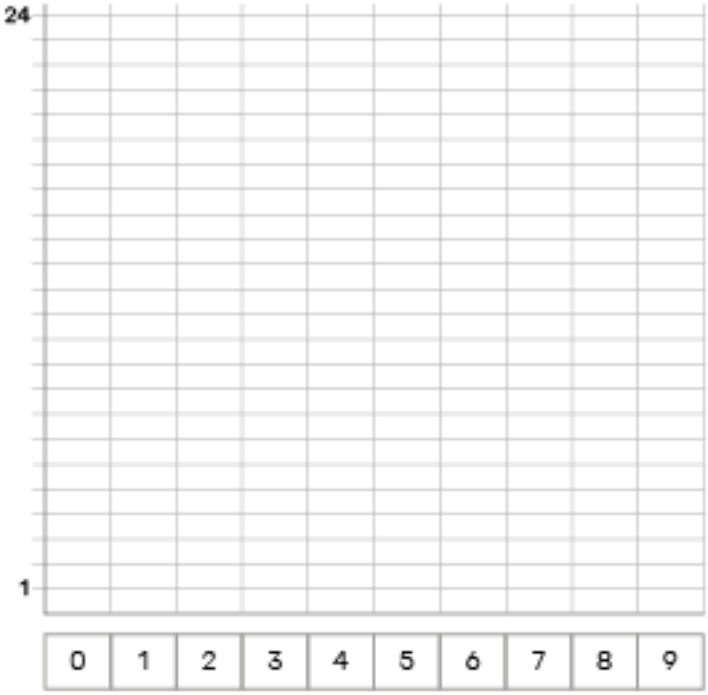
1.1) Zenbaki handiena duen jokalariak irabaziko du jokaldia. 10 puntura heltzen den lehen jokalariak irabaziko du partida.

1.2) Zenbaki txikiena duen jokalariak irabaziko du jokaldia. 10 puntura heltzen den lehen jokalariak irabaziko du partida.

2.1) Zenbaki handiena duen jokalariak irabaziko du jokaldia, eta zenbaki handienaren eta txikienaren arteko aldeari dagokion puntu kopurua eramango du. Jokalari batek gelaxka kopurua baino 100 aldiz puntu gehiago dituenean, partida irabaziko du (adibidez, 3 gelaxka badira, 100 x 3 = 300).

2.2) Zenbaki txikiena duen jokalariak irabaziko du jokaldia, eta zenbaki handienaren eta txikienaren arteko aldeari dagokion puntu kopurua eramango du. Jokalari batek gelaxka kopurua baino 100 aldiz puntu gehiago dituenean, partida irabaziko du.

3) Dadoak botatzen hasi aurretik, aukeratu zer zenbaki izango den zuen helburua (bai zifrari dagokionez, eta bai gelaxkari dagokionez). Zenbakira gehien hurbiltzen den jokalariak irabaziko du jokaldia. 10 puntura heltzen den lehen jokalariak irabaziko du partida.



a) Zenbat aldiz bota duzu dadoa partida osoan?

b) Zein izan da emaitzarik ohikoena? Eta arraroena?

c) Zure ustez, zorte ona ala zorte txarra izan duzu partida honetan? Zergatik?

d) Geratu al da zutaberik hutsik? Zergatik?