


## FAMILIAS DE FRACCIONES

Completa la siguiente tabla. Cada fila representa un familia de fracciones. Por ejemplo la primera fila es la familia del  $\frac{1}{2}$  ( son formas equivalentes de representar  $\frac{1}{2}$  )

Nº	Nº EQUIV	DECIMAL	PORCENTAJE	DIBUJO
$\frac{1}{2}$	$\frac{2}{4}$	0.5	50%	
$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{6}$	$0.\bar{3}$	33 %	
$\frac{2}{3}$	$\frac{4}{6}$			
$\frac{1}{4}$				
$\frac{3}{4}$				
$\frac{1}{5}$				
$\frac{2}{5}$				
$\frac{3}{5}$				
$\frac{4}{5}$				
$\frac{1}{10}$				

## JUEGO DE LAS FAMILIAS DE FRACCIONES

**NIVEL:** Primer ciclo de la ESO

**NÚMERO DE JUGADORES:** 3 ó 4.

**MATERIAL:**

50 cartas. 10 familias de 5 cartas cada una. (Al principio es mejor jugar con menos familias para familiarizarnos con ellas). Las cartas las construyen los alumnos con cartulina.

**OBJETIVO:** Completar el mayor número de familias.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- 1ª. Se reparten 6 cartas a cada jugador y el resto se ponen encima de la mesa.
- 2ª. Cada jugador pide a cualquiera de sus contrincantes una carta.
  - Si acierta: puede seguir pidiendo al mismo o a otro jugador.
  - Si falla: roba una carta de la mesa y pierde su turno.
- 3ª. No se pueden pedir cartas de una familia si no tienes ninguna carta de esa familia.
- 4ª. Sigue jugando el último jugador al que le han pedido una carta.
- 5ª. Cuando un jugador haya completado una familia, la retira del juego.
- 6ª. Si un jugador se queda sin cartas podrá coger una si todavía quedan sobre la mesa.
- 7ª. Al finalizar la partida gana quien más familias completas tenga, obteniendo un punto por cada una de las familias obtenidas.

**MARCADOR DEL JUEGO:**

PUNTOS					
JUGADORES	1ª Partida	2ª Partida	3ª Partida	4ª Partida	5ª Partida

<b>“ MEMORY ”</b>
-------------------

**NIVEL:** Primer ciclo de la ESO

**NÚMERO DE JUGADORES:** 2.

**MATERIAL:** 20 cartas. Se eligen 2 cartas de cada familia.

**OBJETIVO:** Formar el mayor nº de parejas de cartas.

**REGLAS DEL JUEGO:**

1ª. Se ponen las cartas hacia abajo.

2ª. Cada jugador levanta 2 cartas:

Si son de la misma familia las retira y sigue jugando.

Si no, las vuelve a poner hacia abajo y pierde su turno de juego.

3ª. Gana quien más parejas haya conseguido., anotándose un punto por cada una de las parejas que tenga.

**MARCADOR DEL JUEGO:**

<b>PUNTOS</b>					
JUGADORES	1ª Partida	2ª Partida	3ª Partida	4ª Partida	5ª Partida

**EVALUACIÓN:**

Se puede poner en una prueba una pregunta del tipo:

Completar las familias siguientes:

Nº	Nº EQUIV	DECIMAL	PORCENTAJE	DIBUJO
	2 / 4			
			10%	