

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_



Hola chicos, Mario y Luigi están aprendiendo a usar los números decimales. Bowser ha vuelto a secuestrar a la princesa Peach y para rescatarla tienen que superar unas pruebas con números decimales. ¿Les echas una mano?



1. La primera prueba consiste en ordenar de menor a mayor unos números decimales. Mario y Luigi todavía no tienen muy claro como hacerlo. Vamos a ayudarles...

1,909

1,099

1,009

1,090

1,99

2. Para superar la siguiente prueba, Mario y Luigi tienen que escribir estos números, pero están un poco liados... Escribe tú como se leen para ayudarles.

125,34

211,129

42.12

305,009

1004,1



3. Para ayudarles a hacer cálculos de como acceder al castillo donde está la princesa, Mario y Luigi han comprado un ordenador. Han pagado con 8 billetes de 50 euros y 4 billetes de 20 euros. Les han devuelto 6,45 euros. ¿Cuánto dinero les costó el ordenador?



4. Después de calcular mucho, han llegado a la conclusión de que la mejor manera para entrar en el castillo es escalando. Mario ha llevado una cuerda que mide 8,75 metros. Luigi ha llevado una cuerda que mide 10,32 metros. El castillo de Bowser mide 20,5 metros. ¿Tendrán suficiente cuerda? Si no tienen suficiente, ¿Cuánta cuerda más necesitan?



5. De camino al castillo han encontrado un puesto de venta de frutas. Mario y Luigi han comprado 3 kilos de fresas a 2,75 euros, también han comprado 4 kilos de melocotones a 1,85 euros y 3,5 kilos de plátanos a 1,22 euros. ¿Cuánto dinero han gastado en total? Si pagan con 20 euros, ¿Cuánto dinero les devuelven?



6. El Castillo de Bowser es grandísimo, en un cálculo rápido, Mario y Luigi creen que tiene 25023 bloques de piedra. Si el castillo tiene forma cuadrada, ¿Cuántos bloques habrá en cada pared del castillo? Calcula hasta que el resto sea 0.



7.

En la parte baja del castillo de Bowser hay una fuente que echa agua muy fresquita. Cada minuto, la fuente echa 0,54 litros de agua. ¿Cuánta agua echará en 10 minutos? ¿Y en 100 minutos? ¿Y en 1000 minutos?

