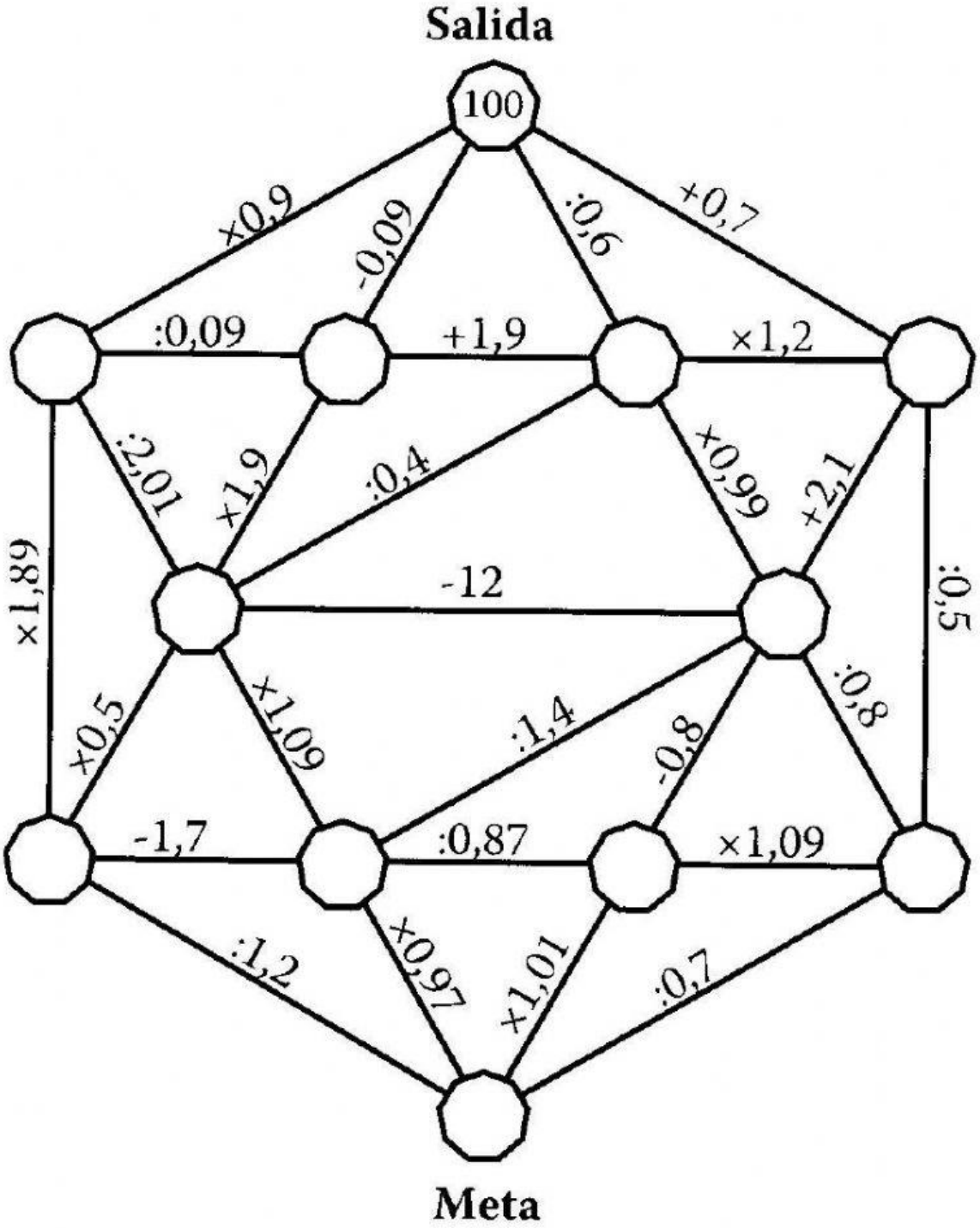
# DECIMALES CON LA CALCULADORA

## LABERINTO DECIMAL

Para el siguiente juego te hace falta la calculadora.




Ceip Julio Coloma 5º Primaria

LIVEWORKSHEETS

Se parte de la **SALIDA tecleando el número 100** en la calculadora.

**Gana el jugador/a que consigue llegar a la META con el valor más alto**.

Cada jugador recorre el tablero hasta llegar a la META con las siguientes **reglas**:

- En cada segmento que se recorre se realiza la operación indicada sobre el número que en ese momento se tenga en la calculadora. El alumno/a tiene que anotar la operación correspondiente y el número obtenido.
- No puede pasarse dos veces por el mismo segmento.
- La dirección es siempre desde la SALIDA a la META y no se puede retroceder.

Anota en este cuadro todas las operaciones que has hecho como el ejemplo:

100 + 0,7 = 100,7 x 1,2 = 120,84 x 0,99...

| |
|---|
| |

**2ª oportunidad. Ahora gana la persona que llegue a la meta con el número más pequeño:**

| |
|---|
| |

Revista Suma Noviembre 2003. Artículo Decimales con calculadora (Grupo Alquerque Sevilla)



LIVEWORKSHEETS