

# Stop Wars. 4º EP

---

Es un juego tipo la oca en el que usaremos los dados como en el juego del parchís combinado.

## Objetivos:

- Trabajar el cálculo de las operaciones básicas mediante tres dados
- Trabajar la combinación de las operaciones
- Trabajar la estrategia y la cooperación
- Repasar los conceptos de medidas (se puede aplicar a otras temáticas cambiando las preguntas)

## Materiales:

- Cien casillas que se pueden colocar formando un recorrido diferente cada vez
- Cartas de ayuda
- Dos cubiletes de colores diferentes
- Tres dados

Aprovecharemos los materiales de la editorial de matemáticas que nos ofrece un cuadro con 100 números en forma de mural.

- Se hacen equipos de 4 jugadores .
- Ganan todos/as cuando llegan a la meta con una tirada exacta al número 100. En caso de que exceda contará hacia atrás la cantidad excedida.
- Para avanzar Tira el cubilete verde con dos dados y tendrá que multiplicar los números que salgan. Luego tirará el cubilete rojo y restará esa cantidad a la multiplicación anterior. En caso de resultar un número de varias cifras se sumarán sus cifras hasta que dé un número de una sola cifra (ejemplo  $5 \times 6 = 29$  por lo tanto 2 y 9 suman 11 y de nuevo 1 y 1 suman 2) Avanzará 2 casillas que es la cantidad conseguida. Si la resta es superior a la multiplicación retrocede las casillas de diferencia.
- Cuando caemos en una casilla para poder quedarnos en ella o ganar esa carta de ayuda debemos contestar a una pregunta cogiendo una tarjeta, en caso de no acertar la respuesta volvemos a donde estábamos.
- En caso de caer en las siguientes casillas tendrán las siguientes penalizaciones:
  - **Soldado imperial** --- retrocede 5 casillas (A no ser que tengamos un escudo)
  - **Nave imperial o tanque AT AT**. Te estropea la nave. Te quedas en la casilla sin poder tirar hasta que te reparen la nave (Cuando alguien consigue la carta de Chewbacca).
  - **Jabba**. Te quedas prisionero hasta que te rescaten.(Necesitas que alguien gane la carta de las cadenas para escapar)
  - **Darth Vader** Estás muerto/a. Vuelves a la casilla de salida (te salvas si tienes la espada de Luke)

- **Emperador** Te conviertes en otro Darth Vader que anda por el tablero hasta que te salven. Primero irás hacia adelante hasta que llegues a la meta y cuando rebotes hacia atrás hasta que llegues a la salida y así sucesivamente. A todo el que capturas lo matas como en la casilla de Darth Vader y lo envías también a la salida para empezar de nuevo. (te vuelves a convertir a la fuerza cuando alguien consigue la carta de Yoda)
- Cartas de ayuda (se pueden prestar a otros jugadores ya que es un juego cooperativo, una vez que se usan se devuelven a la mesa para volver a usarse)(si se ha gastado una carta no podemos tener más que las que existen)
  - **Luke Skywalker** Te da la espada azul y te salva en caso de caer en la casilla de Darth Vader o en manos de un compañero que se halla pasado al lado oscuro.
  - **Princesa Leia**. Te da un escudo y te salva de retroceder cinco casillas cuando caes en manos de un soldado imperial
  - **Chewbacca** te arregla la nave para que puedas seguir si te la ha estropeado la armada imperial
  - **Han Solo** te permite ir a la casilla donde se encuentra un compañero/a
  - **R2-D2** te abre una puerta que te lleva de una casilla a otra, tanto para adelante como para atrás si os interesa por estrategia
  - **3cpo** Te permite contestar por otro compañero
  - **Yoda** Te saca del lado oscuro
  - **Cadena rota** te salva de las garras de Jabba.