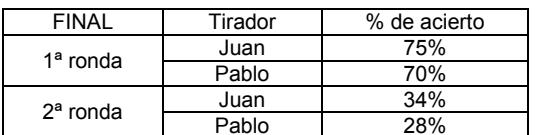
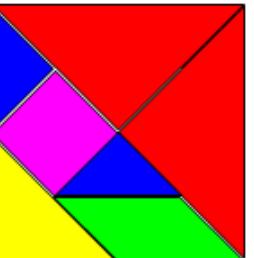
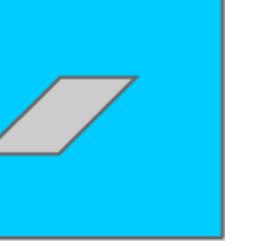
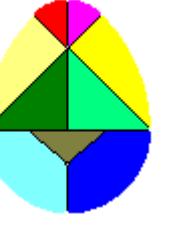
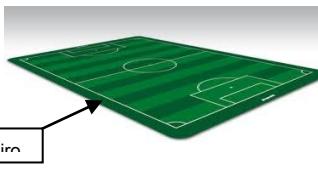
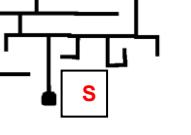
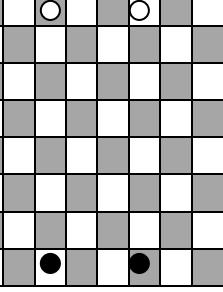
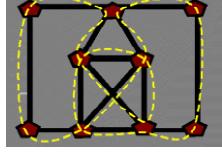
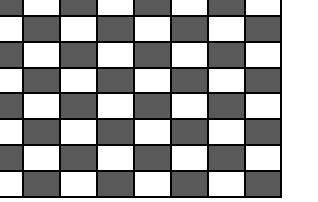


LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO																																																								
			1 ¡EMPIEZA EL JUEGO!	2 ¡SEGUIMOS JUGANDO!	3 JUEGO DE DAMAS CHINO	4																																																								
			<p>Juan y María juegan a los dados. Lanzan dos de ellos y suman la puntuación. Juan gana si sale par, María gana si sale impar. ¿Quién tiene más probabilidad de ganar?</p> 	<p>¿Y si en lugar de lanzar dos dados hay en las puntas triangulares del hexágono. En la figura tienes un tablero con triángulos de cuatro filas. Razóna cuántos agujeros hay en el hexágono central. ¿Cuántos agujeros habría en el total si las puntas triangulares fueran de 5 filas?. ¿Y si fueran de 9 filas?</p> 																																																										
5 JUEGO DE MALABARES	6 Rosa y Luis son dos amigos aficionados a los juegos malabares. Un día estaban jugando a lanzar verticalmente varios bolos. "Si me dieras un bolo, entonces tendríamos igual número de bolos" dijo Rosa, a lo que Luis respondió: "Si tú me dieras un bolo, yo tendría el triple que tú". ¿Quién de los dos es el más hábil en el juego?	7 ¿GANADOR EN LA DIANA?	8 En la final de un torneo de tiro con arco se han obtenido los siguientes resultados:	9 SEMEJANZA EN EL BILLAR	10	11 LEWIS CAROLL																																																								
			FINAL 1 ^a ronda 2 ^a ronda Tirador Juan Pablo Juan Pablo % de acierto 75% 70% 34% 28%	¿En qué punto debe pegar la bola azul a la banda para que el rebote dé a la bola roja?																																																										
12 EL TANGRAM CHINO	13 Crea tu propio tangram chino y determina que fracción representa cada una de las piezas, después calcula el área de cada una de las piezas teniendo en cuenta que el lado de nuestro tangram mide una unidad.	14 Resuelve, con el tangram que te has construido, la figura de arriba.	15 EL HUEVO DE TANGRAM	16 17	18 El matemático Lewis Carroll, autor de Alicia en el país de las maravillas, se construyó una mesa de billar de forma elíptica. ¿Sabrías decir el recorrido que hará una bola situada en uno de los focos al ser lanzada contra la banda?																																																									
																																																														
19 PRIMOS	20 DOMINÓ Y NÚMEROS	21 22	23 LABERINTO	24 AJEDREZ Y MOVIMIENTOS	25																																																									
	<p>A mi abuelo le encanta jugar con el dominó e inventarse nuevos juegos. Ahora ha formado un rectángulo con las fichas formando esta gran matriz pero olvidó poner las rayas de separación. ¿Puedes colocarlas?</p> <table border="1"> <tr><td>2</td><td>3</td><td>6</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td></tr> <tr><td>2</td><td>1</td><td>0</td><td>0</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>4</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>6</td><td>1</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>1</td><td>3</td><td>5</td><td>0</td><td>6</td><td>2</td></tr> <tr><td>0</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>6</td><td>2</td><td>0</td></tr> <tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>1</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>5</td></tr> </table> <p>Cada jugador lanza tres dardos en cada turno, asignándole una puntuación de 1, 2, 3, ..., 20 puntos, el doble, si cae en el anillo exterior y el triple si cae en el anillo interior, además si cae en el anillo central verde se suman 25 puntos y si se hace diana en el centro. Nuestros jugadores son expertos y han decidido que sólo anotarán los puntos cuando la suma de ellos sea un número primo. Además no pueden tirar a la misma zona en los turnos. Según estas reglas, ¿cuál es la mayor puntuación que se puede conseguir en un turno. Si sólo se pudiera lanzar a los números primos de la diana y a los anillos centrales, ¿cómo podemos alcanzar los 501 puntos</p>	2	3	6	4	5	6	6	6	2	1	0	0	4	5	3	1	2	4	0	2	0	6	1	5	3	0	1	3	5	0	6	2	0	3	3	4	1	6	2	0	2	3	4	4	6	1	4	5	1	3	5	5	4	1	2	5	<p>En un juego de 40 cartas hay dos tipos de cartas, los números que valen dos puntos y las figuras que valen cinco puntos. Cada jugador va cogiendo una carta en cada vuelta. El juego finaliza cuando se obtienen más de 100 puntos. ¿Qué combinaciones de cartas nos dan la victoria?. Indica todas las posibles soluciones</p> 	 <p>Calcular la probabilidad de, saliendo de S, llegar a M, naturalmente sin retroceder en el camino, y eligiendo en los cruces al azar.</p>	 <p>En el siguiente tablero de ajedrez, hemos situado dos caballos blancos y dos negros. ¿Cómo se podrán intercambiar las posiciones de los caballos blancos y negros con el mínimo número de movimientos?</p>		
2	3	6	4	5	6	6	6																																																							
2	1	0	0	4	5	3	1																																																							
2	4	0	2	0	6	1	5																																																							
3	0	1	3	5	0	6	2																																																							
0	3	3	4	1	6	2	0																																																							
2	3	4	4	6	1	4	5																																																							
1	3	5	5	4	1	2	5																																																							
26	27 CIRCUITO DE RALLY	28 AJEDREZ 2	29 EL	30 SOLITARIO	31 INGLÉS																																																									
	<p>En este circuito la salida y la meta están en el mismo punto. Si sólo puedes pasar una vez por cada tramo, ¿Dónde puede estar la meta?</p> 	<p>Coloca cinco reinas de forma que cada cuadro del tablero esté ocupado o amenazado por una reina</p> 		<p>El solitario inglés parece ser un juego inventado por un aristócrata francés en el siglo XVIII que estaba bajo un régimen de aislamiento riguroso. Hay 33 casillas ocupadas todas salvo la central por 32 bolas. En cada jugada se salta con una bola cualquiera sobre otra, desde una casilla a otra casilla vacía. Se puede saltar únicamente en horizontal y en vertical, hacia adelante o hacia atrás. En cada salto se retira la bola intermedia sobre la que pasó la bola que se ha movido. El juego termina cuando sólo queda una bola en la posición central</p>	