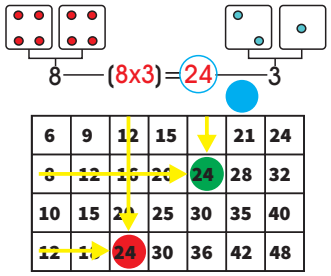
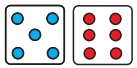
- Si un jugador saco un resultado y la casilla ya esta ocupada por una ficha de otro jugador, este tiene derecho a tomar uno de los recurso que posea el ocupante de la casilla, además se suman los puntos del resultado de los dados y el ocupante de la casilla debe restarselos.

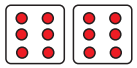


Nota: El ocupante regresa al lugar de inicio, y el nuevo jugador ocupa la casilla.

- Acciones que se deben tomar al momento que los dados den 11 o 12.



El jugador cede el turno y debe devolver un recurso de su propiedad a la isla.



El jugador cede el turno y puede tomar un recurso de la isla, además debe reubicar las fichas comodín.

Los puntos no se adicionan en ninguno de los casos.

- Si un jugador en su turno saca las dos veces pares, este tiene el derecho a tomar cualquier edificio básico.
- Si un jugador cae sobre el comodín de giro, los puntos y los recursos de todos los jugadores deben entregarse al jugador que se encuentre hacia su derecha.

Si un jugador cae sobre el comodín "X0" todos los puntos de los participantes se multiplican por "0" dando por terminado el juego. Nota: Estos comodines se deben utilizar de forma estratégica en el juego.

- El juego termina cuando los edificios especiales se terminan, o cuando un jugador cae en el comodín del "0".
- Al final del juego gana quien acumule la mayoría de puntos en construcciones, es decir, que se debe mirar el "Tablero de Trueques" y el valor de cada edificación es el mismo por el cual se adquirió inicialmente.

Psicopedagogía

- Mejorar el conocimiento y uso del lenguaje matemático.
- Refuerza el aprendizaje matemático.
- Motiva el aprendizaje de las tablas de multiplicar.
- Estimula el razonamiento lógico y los procesos de operaciones mentales.
- Mejora la comunicación la socialización del juego y la importancia de ayudar a mejorar.
- Introduce a los niños y niñas en los juegos de reglas.
- Estimula el juego colectivo y la competencia.
- Fortalecer el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los niños y/o niñas por medio del uso de sistemas didácticos que ayuden al proceso formativo educativo y creen agrado por las matemática.

Pioneros ¡Educar para la vida!

Didácticos Pinocho S.A.

Otros Productos del Área

- La isla de Pitagoras N° 1
- Río matemático
- Caja Matemática
- Ranita matemática
- Tabla de forma y color
- Torre Zaque
- Multiplisistema

Punto de Venta
Gran América

Carrera 31A No. 25A - 47
showroom@didacticospinocho.com
(57) (1) 660 9342
317 436 2773

Punto de Fábrica
Fontibón

Calle 17F No. 126 - 29
puntofabrica@didacticospinocho.com
(57) (1) 267 2505
310 272 9167

Visítanos en nuestra tienda On-line
http://www.didacticospinocho.com/tienda

Isla de Pitágoras 2

The Pythagoras Island

Ref. 13211

Tipo de Juego
Juego de reglas complejas
Juego de análisis matemático

Matemáticas
Mathematics

Edad
8 años en adelante

Contenido

- 1 Isla (Tablero de operaciones).
- 4 Comunidades.
- 4 Fichas de diferentes colores.
- 2 Dados.
- 32 Fichas de recursos (8 Tipos de recursos, 4 fichas por cada recurso).
- 40 Edificaciones (32 básicas y 8 especiales).
- 60 Fichas de números (0-9).
- 4 Soportes para números.
- 2 Fichas comodín.
- 4 Tableros de trueque.

Pioneros ¡Educar para la vida!

Bienvenidos a la isla de Pitágoras 2

...Un lugar donde los niños y niñas podrán aprender a ser lideres de una comunidad, con la responsabilidad de mejorar la calidad de vida de todos sus habitantes. En cada turno podrás tener la oportunidad de ganar puntos, pero dependerá de tu destreza con las multiplicaciones para ganarlos, ya que el resultado de cada operación va a ser la cantidad de puntos que puedes ganar. Estos puntos más determinados recursos podrán ser canjeados por construcciones con el fin de ir desarrollando tu comunidad. ¡ Atrévete y juega !

¿Qué es la tabla de Pitágoras?

La tabla de Pitágoras o tabla pitagórica es una forma alternativa y más compacta de representar las 10 tablas de multiplicación. Fue desarrollada por el famoso matemático "Pitágoras" en el siglo (580-495 a.C), hasta el día de hoy sigue siendo muy útil para que los niños aprendan a multiplicar. La clave de su eficacia radica en que ayuda a visualizar de forma muy simple las multiplicaciones, a la vez que refleja de forma más clara algunas propiedades matemáticas como la conmutativa, la propiedad de intercambiar el orden de los factores sin que se altere el producto, lo cual le ayuda a los pequeños a apropiarse con más facilidad de este contenido.

¿Cómo funciona?

La tabla está compuesta por 10 columnas y 10 filas cada una enumeradas del 1 al 10 (celdas en rojo), por una parte se ubican los multiplicando (los números que van a ser multiplicados) y por otra, los multiplicadores (los números por los que se multiplicarán).

Columnas

Filas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	12	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

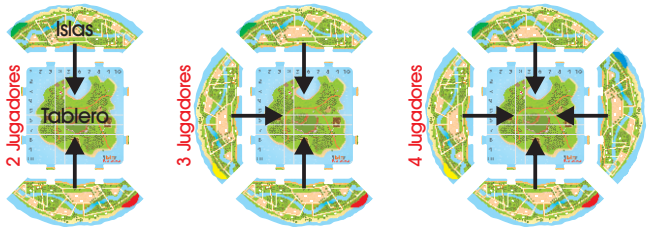
En la parte interna de la tabla, se encuentran las celdas que intersecan la fila superior y la columna (celdas en azul) estas celdas contienen el resultado de cada multiplicación. Por ejemplo, para multiplicar (6×4) el primer paso consiste en ubicar el (6) en la columna y encontrar el (4) en la fila superior o viceversa, luego se busca la celda que interseca dicha columna y fila y encontrarás el resultado de la multiplicación en este caso (6x4=24).

Objetivo del juego

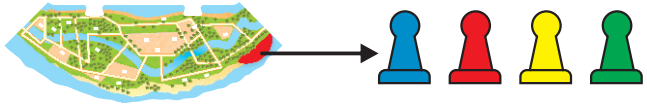
En una sociedad en pleno desarrollo es necesario tener diferentes construcciones que den solución a las necesidades de una población, por tal motivo cada jugador debe tratar de construir edificaciones en su Isla que den solución a las necesidades básicas, el resultado de cada multiplicación son puntos y al acumularlos puedes realizar canje de puntos por construcciones y de esta manera van creando una sociedad. Gana el primero que obtenga todas las construcciones.

Preparación del juego

- El juego puede ser desarrollado con un mínimo de 2 y un máximo de 4 jugadores.
- Luego se debe armar el tablero y las islas (Las islas se colocan de acuerdo al número de jugadores que van a hacer parte del juego).



- Cada jugador escoge un color para su comunidad.
- Cada jugador debe poner su ficha en la zona correspondiente al color.

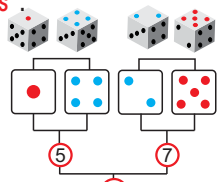


- Cada jugador debe tomar una "Tabla de Trueques". Esta contiene un listado con los recursos y puntos necesarios para poder canjear por una construcción.

Cómo se juega

- Todos los jugadores deberán lanzar un dado una sola vez, quien saque el número mayor tiene derecho a iniciar el juego y además podrá ubicar "todas las fichas de recursos y comodín" dentro de la Isla de manera que el o ella quieran.

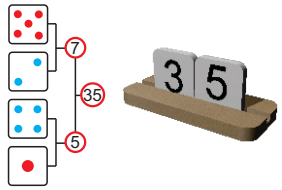
- Cada jugador inicia con 200pts, estos se deben ubicar en el "tablero de puntos".
- Cada jugador lanza los dados dos veces por cada turno, en cada lanzamiento.
- Después de haber lanzado los dados, se debe ubicar la ficha en el punto donde se encuentran los números obtenido en el lanzamiento ejemplo: si cae en el primer lanzamiento 5 y en el segundo lanzamiento 7 se debe realizar la operación (5x7) y ubicar la ficha en el cuadro correspondiente el cual es el resultado de la multiplicación (35).



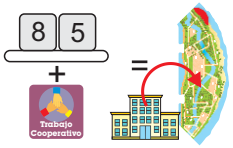
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	12	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Es importante precisar que el orden de los factores no altera el productos, es decir el resultado de la multiplicación, por eso, es lo mismo decir (5x7) que (7x5) ya que el resultado va a ser el mismo (35).

- Luego de haber lanzado los dados y tener la operación, se debe decir el número correcto correspondiente a la multiplicación y luego se debe sumar el número del resultado en el "tablero de puntos".



- Cada vez que se resuelva una multiplicación de forma correcta, estos puntos deberán ser sumados con en el acumulado que se encuentra en el "tablero de puntos", en caso de que el jugar diga un resultado incorrecto este deberá ser restado.
- Los números que se encuentran en el tablero de puntos siempre deben quedar visibles para los demás jugadores.
- Si en la casilla donde el resultado de la multiplicación se encuentra una ficha de recurso, el jugador podrá quedarse con ella.

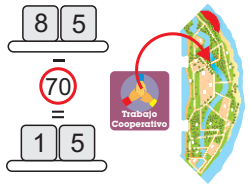


Cuando se tengan los recursos y puntos necesarios, el jugador podrá canjear por cualquier construcción que corresponda y ubicarlo en la comunidad, siempre dentro de su turno.

- Antes de realizar cualquier canje, es importante que los jugadores revisen el listado de canjes que se pueden realizar, ya que en algunos es necesario tener recursos de diferente categoría y una cantidad de puntos para poder adquirir determinada construcción.

Básicos		especiales	
+50=	Casa	140=	Biblioteca
+60=	Granja	160=	Observatorio
+70=	Parque	180=	Mercado
+80=	Escuela	200=	Planta Energía
+90=	Fábrica	220=	Reserva
+100=	Gobierno	240=	Laboratorio
+110 =	Hospital	260=	Universidad
+120=	Acueducto	280=	Museo

- Cada vez que se realiza un canje, los puntos deben ser restados de la "tabla de trueques" y el recurso devuelto a cualquier parte de la isla (no se deben poner los recursos encima de las casillas con los números).



Reglas del juego

- No usar calculadora, únicamente se permite el uso de papel y lápiz.
- Una vez puesta la ficha en la intersección de la operación matemática, esta no se puede reubicar.