



DEG
División
Educación
General

77 o más Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl





Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

El objetivo del juego es acercarse lo más posible a un número de dos cifras entre el 77 y el 99. Juega tus cartas y forma con ellas dos grupos sobre el tablero, uno para obtener el dígito de las "Decenas" y otro para obtener el de las unidades "Unidades". El número que armaste se obtiene sumando los valores de las cartas que pusiste en cada grupo. Mientras más cerca esté tu número del que hay que formar, más puntos ganas. Gana la partida aquel jugador o jugadora que logre sumar más puntos al final del juego.

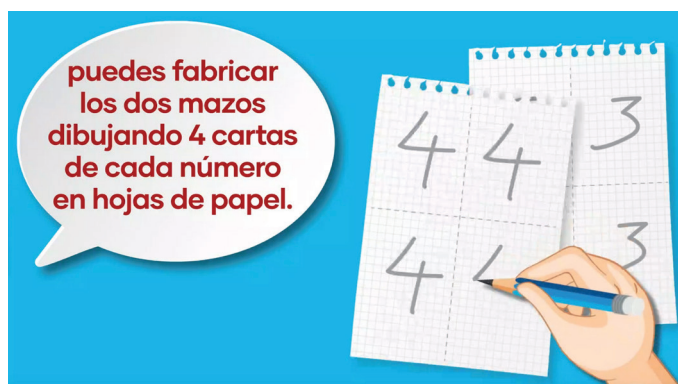


2. ¿CÓMO PREPARARLO?

Materiales:

Una baraja de naipes, lápiz y una hoja de papel.

Si no tienes naipes, tijeras, cartulina o caja de cartón y plumón.

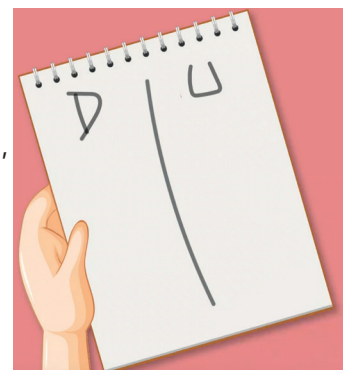


Preparación:

Con la baraja de naipes debes formar dos mazos. El mazo mano, con todas las cartas del As al 6 (24 cartas en total), y el mazo mesa, con todas las cartas del 7 al 9 (12 cartas en total). En este juego el As vale 1.

Si no tienes naipes, puedes construir los dos mazos usando tarjetas de cartulina u hojas de papel. Tienes que hacer cuatro cartas de cada número del 1 al 9. En la figura se muestran todas las cartas del mazo mesa.

Cada jugador necesitará un tablero como el que se muestra en la imagen. Lo puedes construir en una hoja de papel o de cartulina, dibujando con un plumón una línea en medio para formar dos columnas: la de las unidades y la de las decenas.



Dibuja un tablero adicional para poner las cartas que se saquen del mazo mesa.

3. ¿CÓMO SE JUEGA?

MODALIDAD PRINCIPIANTE: "77 o más"

Recomendado para niños y niñas de Segundo y Tercer año básico.

2 a 5 jugadores.

El objetivo del juego es formar el mismo número del tablero de la mesa con las cartas que te tocaron. El juego se juega tal como muestra el video "77 o más". Antes de empezar la primera ronda, asegúrate de que cada jugador o jugadora tiene su tablero de juego listo, así como el tablero mesa, junto con el mazo mesa y el mazo mano armado sobre la mesa.



Instrucciones



Revuelve las cartas del mazo mesa y ponlo boca abajo sobre la mesa. Saca una carta, dala vuelta y ponla sobre la columna de las decenas del tablero de la mesa. Saca otra carta y ponla en la columna de las unidades. ¡Listo! Ya tenemos el número que hay que tratar de armar. El jugador que sacó las cartas del mazo mesa, antes de empezar la ronda dice en voz alta el número. Por ejemplo, si la primera carta fue un 7 y luego se sacó un 9, el jugador dice "Hay que armar el 79".

A continuación, revuelvan las cartas del mazo mano y repártanse cinco cartas a cada uno de los jugadores y jugadoras, en el orden que decidan. Las cartas que sobraron del mazo mano se dejan de lado para, terminada de jugar la ronda, poder armar de nuevo el mazo mano de la ronda que sigue. Para ganar puntos tienes que formar sobre tu tablero el número del tablero mesa.

Juega tus cartas poniéndolas en las columnas de las decenas o unidades según te convenga. El número de tu tablero se obtiene sumando, por columnas, los valores de las cartas que pusiste en cada una. Por ejemplo, si hay que armar el 79 y pusiste un 5 y 2 en la columna de las decenas y un 6 y un 3 en la de las unidades, ¡felicidades! Lograste armarlo. No es necesario que juegues las 5 cartas sobre el tablero, puedes usar solo las que te convengan. Si con las cartas que te tocaron no puedes

armar el número que salió, trata de armar otro que sea lo más cercano posible. Si dejas una columna vacía del tablero, se entenderá que en esa columna hay un 0. El 100 se puede armar de dos maneras, poniendo un grupo de cartas que sumen 10 en la columna de las decenas, o bien poniendo un 1 (o As) a la izquierda del tablero, en el lugar que ocuparía la columna de las centenas si esta se dibujara.



Una vez que todos hayan terminado de jugar sus cartas sobre sus tableros, revisan en conjunto los números que armó cada jugador y determinan los puntos que obtuvo en esa ronda: 3 puntos si logró armar el número, 2 puntos si formó el anterior o el siguiente, y 1 punto si la diferencia es de dos unidades. Por ejemplo, si hay que armar el 79, el jugador que armó el 79 obtiene 4 puntos, quienes armaron el 78 o el 80 obtienen 2 puntos, y los que armaron el 77 obtienen 1 punto. Aquellos jugadores que se quedaron a tres o más unidades de distancia no obtienen puntos.

Terminada la ronda, uno de los participantes registra en una hoja o cuaderno los puntos que obtuvo cada jugador y los suma a los que tenía de las rondas anteriores. Antes de empezar una nueva ronda, se devuelven todas las cartas del mazo mano, se barajan y se vuelven a repartir. Se descartan las dos cartas que se utilizaron en el tablero de la mesa y se sacan otras dos del mazo mesa para formar el nuevo número, y así comenzar la ronda que sigue.

La partida se acaba luego de seis rondas, cuando ya se usaron todas las cartas del mazo mesa. Gana la partida el jugador que haya sumado más puntos durante el juego.



Instrucciones

Solitario:

Esta modalidad se juega de forma muy parecida a la anterior, salvo que en este caso al finalizar cada ronda se descartan todas las cartas de la ronda, las 2 del mazo mesa y las 5 del mazo mano. En este caso, el juego finaliza en la quinta ronda, ronda que presenta un mayor desafío puesto que se juega solo con 4 cartas, las últimas que quedan en el mazo mano. Recuerda registrar el puntaje obtenido al final de cada ronda.

Jugadas las cinco rondas, suma todos los puntos que obtuviste y compara tu puntaje con los de la tabla para saber en qué categoría quedaste. Desafiate a ti mismo a ir subiendo de categoría hasta que logres un puntaje de Experto.

Una vez que estés en la categoría experto, puedes desafiarte a jugar la partida perfecta. Ello sucede cuando logras armar los números en las cinco rondas, obteniendo los 20 puntos del juego.

MODALIDAD INTERMEDIO: "777 y más"

Recomendado para niños y niñas de tercero y cuarto año básico.

2 a 3 jugadores.

El objetivo del juego es formar el mismo número del tablero de la mesa con las cartas que te tocaron al repartir el mazo

La forma de jugar en esta modalidad es similar a la del "77 o más", con la diferencia de que esta vez, los tableros tienen tres columnas, unidades, decenas y centenas.

Antes de empezar la primera ronda, asegúrate de que cada jugador o jugadora tiene su tablero de juego listo, así como el tablero mesa, junto con el mazo mesa y el mazo mano armado sobre la mesa.

Revuelve las cartas del mazo mesa y ponlo boca abajo sobre la mesa. Luego, saca las tres primeras cartas de este mazo y ponlas sobre el tablero de la mesa para formar un número de tres cifras. La primera en la posición de las centenas, la segunda en las decenas y la tercera en las unidades.

A continuación, revuelvan las cartas del mazo mano y repartan siete cartas a cada uno de los jugadores y jugadoras, en el orden que decidan. Si sobraron cartas del mazo mano, estas se dejan de lado para, terminada de jugar la ronda, poder armar de nuevo el mazo mano de la ronda que sigue. Para ganar puntos tienes que formar sobre tu tablero el número del tablero mesa.

Con las cartas que te tocaron trata de armar el número de la mesa sobre tu tablero. Recuerda que los números en los tableros se obtienen sumando por columnas, los valores de las cartas que pusiste en ellas. No es necesario que juegues las 7 cartas sobre el tablero, puedes usar las que te convengan. Si con las cartas que te tocaron no puedes armar el número que salió, trata de armar otro que sea lo más cercano posible. Si dejas columnas vacías del tablero, se entenderá que en esas columnas hay ceros. El 1.000 se puede armar de dos maneras, poniendo un grupo de cartas que sumen 10 en la columna de las centenas, o bien poniendo un 1 (o As) a la izquierda del tablero, en el lugar que ocuparía la columna de las unidades de mil, si esta se dibujara.

Una vez que todos los jugadores y jugadoras hayan terminado de jugar sus cartas sobre sus tableros, revisan en conjunto los números que armó cada jugador y determinan los puntos que obtuvo en esa ronda: 3 puntos si logró armar el número, 2 puntos si formó el anterior o el siguiente, y 1 punto si la diferencia es de dos unidades. Por ejemplo, si el número que tienen que formar es 798, y una jugadora logró armar el 797 obtiene 2 puntos en esa ronda, mientras que si su compañero de juego armó el 800 obtiene 1 punto.

Terminada la ronda, uno de los participantes registra en una hoja o cuaderno los puntos que obtuvo cada uno de los jugadores y los suma a los que tenían en



Instrucciones

las rondas anteriores. Antes de empezar una nueva ronda, se devuelven todas las cartas del mazo mano, se barajan y se vuelven a repartir. Se descartan las tres cartas que se utilizaron del Tablero Mesa y se sacan otras tres del mazo mesa para formar el nuevo número, y así comenzar la ronda que sigue.

La partida se acaba luego de cuatro rondas, cuando ya se usaron todas las cartas del mazo mesa. Gana la partida el jugador o jugadora que haya sumado más puntos durante el juego.

Solitario:

Esta modalidad se juega de forma muy parecida a la anterior, salvo que en este caso al finalizar cada ronda se descartan todas las cartas de la ronda, las 2 del mazo mesa y las 7 del mazo mano. La partida finaliza en la cuarta ronda, ronda en la que se juega solo con 5 cartas: las 4 que quedan del mazo mano y la carta que más te convenga de las tres que sobraron del mazo mesa. Recuerda registrar el puntaje obtenido al final de cada ronda.

Jugadas las cuatro rondas, suma todos los puntos que obtuviste y compara tu puntaje con los de la tabla para saber en qué categoría quedaste. Desafíate a ti mismo a ir subiendo de categoría hasta que logres un puntaje de Experto.

Una vez que estés en la categoría experto, puedes desafíarte a jugar la partida perfecta. Ello sucede cuando logras armar los números en las cuatro rondas, obteniendo los 16 puntos del juego.

Puntaje	Categoría
0 a 6 puntos	Principiante
7 a 9 puntos	Avanzado
10 a 12 puntos	Experto
13 a 16 puntos	Maestro

MODALIDAD AVANZADO: "7777 o más"

Recomendado para niños y niñas de tercero y cuarto año básico.

2 o 3 jugadores.

El objetivo del juego es formar el mismo número del tablero de la mesa con las cartas que te tocaron.

La forma de jugar en esta modalidad es similar a la del "777 o más", con la diferencia de que esta vez, los tableros tienen cuatro columnas, la de las unidades U, la de las decenas D, la de las centenas C, y la de las unidades de mil UM.

Antes de empezar la primera ronda, asegúrate de que cada jugador o jugadora tiene su tablero de juego listo, así como el tablero mesa, junto con el mazo mesa y el mazo mano armado sobre la mesa.

Revuelve las cartas del mazo mesa y ponlo boca abajo sobre la mesa. Luego, saca las cuatro primeras cartas de este mazo, ordénalas de menor a mayor sobre el tablero de la mesa, de forma que la carta menor quede en la columna de las unidades de mil y la carta mayor en la columna de las unidades. Por ejemplo, si al sacar del mazo mesa salen un 8, dos 7 y un 9, el número que se arma en el tablero es el 7789.

A continuación, revuelvan las cartas del mazo mano y repartan ocho cartas a cada jugador en el orden que decidan. Si sobraron cartas del mazo mano, estas se dejan de lado para, terminada de jugar la ronda, poder armar de nuevo el mazo mano de la ronda que sigue. Para ganar puntos tienes que formar sobre tu tablero el número del tablero mesa.

Con las cartas que te tocaron trata de armar sobre tu tablero un número que se acerque lo más posible al de la mesa. Recuerda que los números en los tableros se obtienen sumando por columnas, los valores de las cartas que hay en cada columna. No es necesario que juegues las 8 cartas sobre el tablero, puedes usar solo las que te convengan. Si con las cartas que te tocaron no puedes armar



Instrucciones

el número que salió, trata de armar otro que sea lo más cercano posible. Si dejas columnas vacías del tablero, se entenderá que en esas columnas hay ceros. El 10.000 se puede armar de dos maneras, poniendo un grupo de cartas que sumen 10 en la columna de los miles, o bien poniendo un 1 (o As) a la izquierda del tablero, en el lugar que ocuparía la columna de las decenas de mil, si esta se dibujara.

Una vez que todos hayan terminado de jugar sus cartas sobre sus tableros, entre todos revisan los números que armó cada jugador y determinan los puntos que obtuvo en esa ronda: 3 puntos si logró armar el número, 2 puntos si formó el anterior o el siguiente, y 1 punto si la diferencia es de dos unidades. Por ejemplo, si el número que tienen que formar es 7899, y una jugadora logró armar el 7900 obtiene 2 puntos en esa ronda, mientras que si su compañero de juego armó el 7787 obtiene 1 punto.

Terminada la ronda, uno de los participantes registra en una hoja o cuaderno los puntos que obtuvo cada uno de los jugadores y jugadoras y los suma a los que tenía de las rondas anteriores. Antes de empezar una nueva ronda, se devuelven todas las cartas del mazo mano, se barajan y se vuelven a repartir. Se descartan las cuatro cartas del tablero mesa y se sacan otras cuatro del mazo mesa para formar el nuevo número, y así comenzar la ronda que sigue.

Terminada la tercera ronda, se vuelve a armar el mazo mesa mezclando las 12 cartas que ya se usaron, y se usa dicho mazo para jugar las tres rondas siguientes. La partida finaliza una vez jugadas seis rondas. Gana la partida el jugador o jugadora que haya sumado más puntos durante el juego.

Solitario:

En esta modalidad no necesitas mezclar las cartas del mazo mano en cada ronda. Armas los dos mazos, y en cada ronda vas sacando cuatro cartas del mazo mesa y ocho cartas del mazo mano. No olvides registrar el puntaje que vayas obteniendo.

Finalizada la tercera ronda, arma de nuevo el mazo juego y el mazo mesa. Con los mazos armados juega otras tres rondas más, hasta que se te acaben las cartas de los mazos.

Al finalizar las seis rondas, suma los puntos que obtuviste en cada una para determinar tu puntaje total. Observa la tabla para saber en qué categoría quedaste:

Puntaje	Categoría
0 a 4 puntos	Principiante
5 a 7 puntos	Avanzado
8 a 10 puntos	Experto
11 a 15 puntos	Maestro

MODALIDAD: "MULTINIVEL"

De 2 a 3 jugadores.

Recomendado cuando los jugadores y jugadoras son de distintas edades, y se encuentran entre segundo y cuarto básico.

En caso de que jueguen niños y niñas de distintas edades en un mismo juego los jugadores y jugadoras más aventajados pueden jugar al 777, mientras que los otros jugadores y jugadoras juegan al 77. Por ejemplo, si juegan un niño de 2° básico con dos niñas 4° básico, al niño se le reparten 5 cartas y a cada niña se les reparten 7.



Instrucciones

En cada ronda sobre el tablero mesa se forman números de tres cifras, sacado tres cartas del mazo mesa. Las niñas de 4° tienen que tratar de armar dicho número en sus respectivos tableros de tres columnas. El niño de 2° básico, en cambio, juega a armar en su tablero de dos columnas (decenas y unidades) el número formado por los dos últimos dígitos del tablero mesa.

Una vez que todos los jugadores y jugadoras hayan terminado de jugar sus cartas sobre sus tableros, revisan en conjunto los números que armó cada uno y determinan los puntos que obtuvieron en esa ronda: 4 puntos los que lograron formar el número, 2 puntos los que lograron formar el anterior o el siguiente, y 1 punto para aquellos que lograron obtener un número dos unidades mayor o menor. Por ejemplo, si el número que tienen que formar es 798, y una jugadora logró armar el 800 obtiene 1 punto en esa ronda, mientras que si su compañero de juego, de 2° básico, logró armar el 98 obtiene los 4 puntos.

Terminada la ronda, uno de los participantes registra en una hoja o cuaderno los puntos que obtuvo cada jugador y los suma a los que tenía de las rondas anteriores. Antes de empezar una nueva ronda, se devuelven todas las cartas del mazo mano, se barajan y se vuelven a repartir. Se descartan las tres cartas que se utilizaron del tablero mesa y se sacan otras tres del mazo mesa para formar el nuevo número, y así comenzar la ronda que sigue.

La partida se acaba luego de cuatro rondas, cuando ya se usaron todas las cartas del mazo mesa. Gana la partida el jugador o jugadora que haya sumado más puntos durante el juego.





DEG

**División
Educación
General**