



DEG
División
Educación
General

Quinta Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl

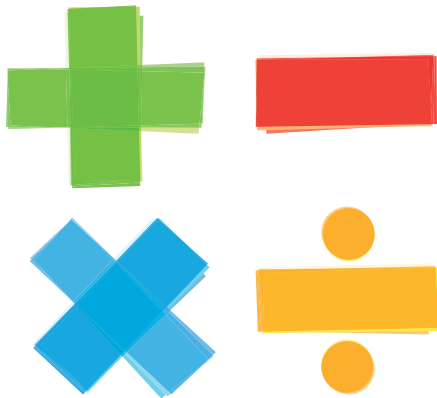




Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

Las operaciones básicas siempre han sido de gran ayuda en nuestro diario vivir. Este juego de cartas te desafía a, dado un número entre el 16 y el 66, encontrar una secuencia de cálculos que te permita obtenerlo. Desarrolla tu estrategia combinando los 5 números que te tocaron mediante sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Si luego de tus cálculos no obtienes el número, no te desanimes, tienes tiempo para tratar de ajustar tu estrategia o probar una nueva.



2. ¿CÓMO PREPARARLO?

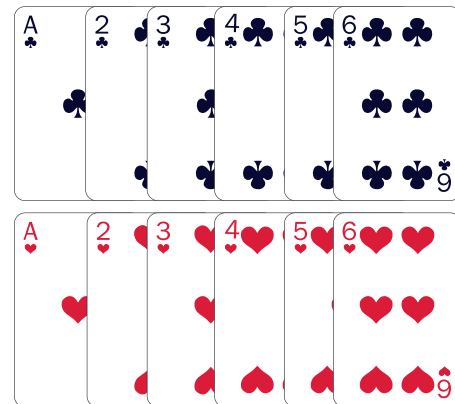
Materiales

- Baraja de naipes o
- Lápiz y hoja de cuaderno

Necesitas armar un mazo de naipes que conste de 12 cartas enumeradas del 1 al 6 (dos de cada número). Además, en una hoja blanca o de cuaderno dibuja una tabla con dos columnas, una para las Decenas (D) y otra para las Unidades (U), a lo que llamaremos tablero.

Preparación del mazo

Separa dos pintas de cartas del As al 6 de una baraja de naipes y arma un mazo con ellas. Si no tienes naipes, no te preocupes, puedes hacer tus propias cartas. Recorta 12 tarjetas de una caja de cereales y escribe, en su reverso, un número entre el 1 y el 6, de manera de tener dos cartas de cada número.



El mazo de 12 cartas se usa para la modalidad solitario y cuando son 2 jugadores. De jugar más estudiantes hay que agregar al mazo un set de cartas del 1 al 6 por cada jugador que se incorpore. En la modalidad avanzada se juega con dos mazos, el mazo mano, con las cartas del 1 al 5, y el mazo mesa con las cartas del 6 al 9.

Necesitarás una hoja para llevar la cuenta de los puntos ganados.





Instrucciones

3. ¿CÓMO SE JUEGA?

MODALIDAD PRINCIPIANTE: "Quinta coja"

Recomendado para Cuarto y Quinto año Básico.

Se revuelve el mazo, se reparten 5 cartas para cada jugador y se sacan otras dos cartas para armar el número del tablero, la primera en las decenas y la segunda en las unidades. Por ejemplo, si sale el 4 y el 3, se juega al 43. Para asegurarse de que todos están claros con el número que hay que armar, una vez puesto en el tablero, este se nombra en voz alta, por ejemplo "salió el cuarenta y tres" y se da inicio a la ronda.

Tienes que tratar de lograr obtener el número del tablero combinando los números de tus cartas mediante sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones. En esta modalidad, de las cartas que te salieron, puedes usar las que tú quieras, pero sin repetir ninguna.

Luego de un par de minutos se da por finalizada la ronda. Ganan 2 puntos aquellos jugadores y jugadoras que lograron obtener el número del tablero y 1 punto los que lograron obtener el anterior o el siguiente. Si ningún jugador logró obtener puntos, no importa, se inicia una nueva ronda. Una vez terminada la ronda, se devuelven todas las cartas al mazo, se barajan y se reparten de nuevo para jugar la ronda siguiente. Gana la partida quien primero completa 4 puntos.



Solitario

Usando el mismo mazo de 12 cartas y el mismo tablero, debes primero sacar 5 cartas para ti y poner 2 sobre el tablero. Las 5 cartas restantes déjalas en un mazo sobre la mesa.

En no más de 2 minutos, piensa en la combinación ganadora con una, alguna o todas las cartas de tu mano. Una vez que finalice tu intento, anota en tu cruz dos puntos si lograste obtener el número o un punto si lograste obtener el anterior o el siguiente. Sin cambiar el número del tablero, juega otra ronda e intenta armar de nuevo ese mismo número con las 5 cartas restantes del mazo.

Junta todas las cartas de nuevo, revuélvelas, usa las dos primeras para armar un nuevo número sobre el tablero y, con las 10 cartas que quedaron, juega otras dos rondas con el número que salió. Cada vez que juegues mejorarás tus habilidades. Si conseguiste armar tres de los cuatro números que salieron, ¡desafíate! Estás preparado para el siguiente nivel.

MODALIDAD INTERMEDIO: "Quinta"

Recomendado de Quinto a Séptimo año Básico.

Se revuelve el mazo, se reparten 5 cartas para cada jugador y se sacan otras dos para armar el número del tablero, la primera en las decenas y la segunda en las unidades. Por ejemplo, si sale el 2 y el 6, se juega al 26. Para asegurarse de que todos conocen el número que hay que armar, una vez puesto en el tablero, este se nombra en voz alta, por ejemplo "salió el veintiséis" y se da inicio a la ronda poniendo 2 minutos en un temporizador.



Instrucciones

Tienes que obtener el número del tablero combinando los cinco números de tus cartas mediante sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones. A diferencia de la modalidad anterior, en esta modalidad estás obligado a usar las 5 cartas en el cálculo, una vez cada carta.

Agotado el tiempo de la ronda, ganan un punto todos los jugadores y jugadoras que lograron obtener el número del tablero. Terminada la ronda, se devuelven todas las cartas al mazo, se barajan y se reparten de nuevo para jugar otra ronda. Gana la partida quien primero completa 4 puntos.

Una variante de esta modalidad, en la que pueden jugar muchos jugadores simultáneamente es que todos los jugadores jueguen con las mismas cinco cartas. En lugar de repartir 5 cartas por persona, se sacan 5 cartas que se dejan sobre la mesa de forma que todos las vean. Cada jugador tiene que buscar una combinación a partir de dichas mismas 5 cartas.

Solitario

Usando el mismo mazo de 12 cartas y el mismo tablero, debes sacar primero 5 cartas para ti y poner 2 sobre el tablero. Las 5 cartas restantes déjalas en un mazo sobre la mesa.

En no más de 2 minutos, piensa en la combinación ganadora con las primeras 5 cartas. Una vez que lo logres, marca en tu cruz el punto ganado, y juega nuevamente con las 5 cartas restantes, intentando armar el mismo número del tablero. Por cada número representado en el tablero se juegan 2 rondas.

Revuelve las cartas y comienza nuevamente (debes jugar otras 2 rondas con las 12 cartas). Cada vez que juegues mejorarás tus habilidades y podrás alcanzar el mejor nivel. Si logras ganar las 4 rondas, desafíate y pasa a la siguiente modalidad.

MODALIDAD AVANZADO:

"Quinta muda"

Recomendado para Séptimo y Octavo año Básico.

La modalidad avanzada del juego es muy similar a la intermedia, salvo que en este caso no solo hay que conseguir obtener el número del tablero, si no que para ganar hay que comunicar en un mensaje escrito la secuencia de operaciones realizada mediante una sola frase numérica.

Se revuelve el mazo, se reparten 5 cartas por cada uno de los jugadores y jugadoras. Luego se sacan otras dos cartas para armar el número del tablero, la primera en las decenas y la segunda en las unidades. Por ejemplo, si sale el 2 y el 6, se juega al 26. Para asegurarse de que todos tienen claro el número que hay que armar, una vez puesto en el tablero, este se nombra en voz alta, por ejemplo, "salió el veintiséis" y se da inicio a la ronda poniendo 2 minutos en el temporizador, o bien se estima un tiempo razonable cercano a 2 minutos, para la duración de la ronda.

Tienes que tratar de obtener el número del tablero combinando todos los números de tus cartas mediante sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones.

Una vez que obtengas el número, tienes que escribir en un papel un mensaje: tu cálculo mediante una frase numérica. Para ello solo puedes usar números, los signos de las operaciones y paréntesis.

El primer jugador que logra escribir su mensaje dice "lo tengo". Se interrumpe la ronda y las demás revisan si con la frase numérica propuesta se obtiene el número del tablero. Para la revisión del cálculo pueden ingresar en la calculadora de un celular las frases numéricas. Una vez abierta la aplicación, pongan el celular en una posición horizontal para que aparezcan los paréntesis. La calculadora solo puede ser utilizada para revisar los cálculos, no para proponerlos.

Si con la frase numérica propuesta se logra obtener el número del tablero, quien la propuso gana un punto. En caso contrario, los demás pueden proponer otros cálculos. Luego de revisar los cálculos, se inicia una



Instrucciones

nueva ronda. Gana la partida quien primero completa 4 puntos.

Solitario

Usando el mismo mazo de 12 cartas y el mismo tablero, debes primero sacar 5 cartas para ti y poner 2 sobre el tablero. Las 5 cartas restantes déjalas en un mazo sobre la mesa.

En no más de 2 minutos, piensa en la combinación ganadora con las primeras 5 cartas. Una vez que lo logres, escribe una frase numérica usando solo números, signos de operaciones y paréntesis. Luego, pon la frase que escribiste en la calculadora del celular. Si obtienes el mismo resultado del tablero te anotas un punto. En caso contrario no obtienes puntaje. Marca el punto ganado, y juega nuevamente con las 5 cartas restantes, intentando armar el mismo número del tablero. Por cada número representado en el tablero se juegan 2 rondas.

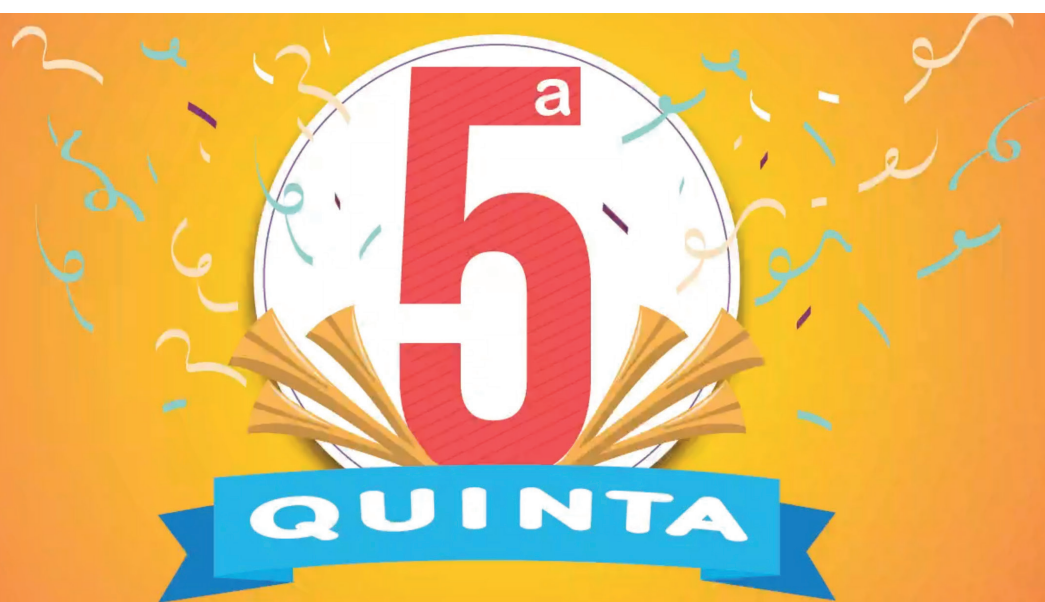
Revuelve las cartas y comienza nuevamente (debes jugar otras 2 rondas con las 12 cartas). Cada vez que juegues mejorarás tus habilidades.

MODALIDAD: "MULTINIVEL"

Recomendado cuando los jugadores y jugadoras son de distintas edades y se encuentran entre Quinto y Octavo año Básico.

En caso de jugar estudiantes de distintas edades, en un mismo juego, se puede establecer como regla que los niños mayores tienen que usar las 5 cartas sin excepción, mientras que los más pequeños tienen el desafío de encontrar la combinación de operaciones usando las cartas que quieran, es decir, no necesariamente utilizar las 5.

Si se quiere jugar de 3 ó 4 jugadores se tendrán que agregar 6 cartas (del 1 al 6) por cada persona más que entra al juego.





DEG

**División
Educación
General**