

Juguemos con Números (Esta vez en familia)

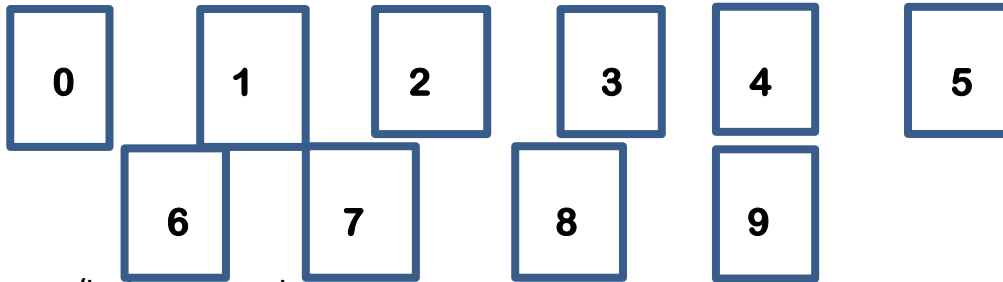
Juego: "El número ganador"

Materiales: (Los fabricás vos, con mucha paciencia, reciclando materiales)

↪ Las siguientes **tarjetas**:(seis de cada una)



↪ Tres juegos de **cartas** con los dígitos de nuestro sistema de numeración:



↪ Libreta/hojas o papel para anotar.

¿Cómo se juega?

- Los jugadores se dispondrán en ronda, para saber quién comienza sacarán una carta, quien obtenga el número mayor comienza y sigue quien esté a su derecha.
- Las tarjetas se colocan mezcladas en el centro de la mesa, en una sola pila.
- Las cartas se reparten según el grado:
 1. Para quinto grado: 5 cartas por cada jugador.
 2. Para sexto grado: 6 cartas- después de un par de jugadas pueden incorporar una séptima carta-.
- Quien inicia el juego reparte las cartas, al terminar de repartir dará vuelta una tarjeta y todos deberán usar las cartas que poseen para formar un número que respete la consigna que impone la tarjeta, por ej: si tuvieran entre las cartas los números 0, 9, 5 y 3 y en la tarjeta diría "El mayor posible", formarán el 9.530. Si la tarjeta indicara "El menor posible", deberían formar el 3.059. (No se puede dejar afuera ninguna tarjeta)
- El jugador que logre formar correctamente su número deberá gritar: **¡El número ganador!**, eso obliga a detener las jugadas de los demás. Si su número es correcto gana la mano, se lleva 100 puntos. Si hubiera algún otro jugador que terminó al mismo tiempo y su número también es correcto, por ser segundo ganará 50 puntos.
- Cualquier error detectado en los números formados anula el puntaje de quien lo cometió y ese puntaje se le transfiere a quien descubrió el error. Por ej: si un jugador tenía en sus cartas los dígitos 5-6-7-8, la tarjeta decía **el mayor posible** y formó el 7.865 y un oponente le dice:- error, podías formar el 8.765; ese jugador se queda con el puntaje.
- Las cartas se mezclan y vuelven al mazo después de cada ronda.
- El juego finaliza cuando uno de los jugadores logra sumar 500 puntos.
- Para anotar pueden hacer un registro de este tipo:

La tarjeta indicaba...	Formé:	Mi puntaje
Ej: "El mayor"	953	100

ACTIVIDADES PARA HACER DESPUÉS DE JUGAR

- ☺ Tomá las cartas que usaste para jugar y:
1. Con 6 de ellas armá el mayor posible y escribilo en letras.
 2. Sacá las necesarias para formar un número de 7 cifras en el cual 9 valga 900. Escribilo aquí: _____
 3. Usá las necesarias para formar un número de seis cifras que no incluya entre sus dígitos ningún cero, ni ninguno de los dígitos mayores que seis.
 4. Con otras formá un número de 7 cifras en el que 2 valga lo menos posible, 9 lo máximo posible, no se repita ningún dígito y en el lugar de los dieces el dígito sea cero.
- ☺ Leé con atención los números que formaron en el juego y dibujé las cartas que necesitaron en cada caso:

NÚMERO	CARTAS
OCHO MIL SETECIENTOS CUARENTA Y TRES.	
NOVECIENTOS OCHENTA Y TRES MIL DOSCIENTOS DIEZ.	
NUEVE MILLONES CUATROCIENTOS CINCUENTA MIL QUINIENTOS CUARENTA.	
SEIS MIL SEISCIENTOS VEINTIUNO.	
CINCO MILLONES OCHOCIENTOS SETENTA MIL CUATROCIENTOS TREINTA Y UNO.	

- ☺ Julián y Lucas jugaron a descomponer los números que habían formado, Juli lo hacía como sumas y Lucas como multiplicaciones. Observá el ejemplo y completá los demás recuadros:

Número formado	Juli los descomponía sumando	Lucas los descomponía multiplicando
457.973	400.000+50.000+ 7.000+900 +70+ 3	
4.043.980		4X1.000.000+4 X10.000+X1.000+9x100+8x10
7.321		
778		