

CALCUCHAIN

DESCRIPCIÓN

- El juego está basado en la dinámica de cálculo mental encadenado, en la que cada jugador recibe un número del anterior al que tendrá que aplicar una operación matemática dada.
- Este juego está diseñado para los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria, pudiendo adaptarse a cualquier nivel y etapa educativa.
- En este caso, tanto las operaciones como el número que dará inicio a la cadena serán determinadas por cartas elegidas al azar. Al haber 40 cartas de operación y 20 de número, además de la posibilidad de barajarlas, la variabilidad de partidas muy alta y no se repetirán nunca dos partidas iguales.
- Cada jugador empezará con tres vidas, representadas por monedas o amarracos similares a los usados en el juego del mus.
- Entre tres y cinco jugadores, tamaños más frecuentes en los equipos de trabajo cooperativo. En caso de ser tres jugadores se quitará una carta de operación al azar para repartir 13 a cada jugador.

REGLAS Y DESARROLLO DEL JUEGO

- ✚ El juego comienza asignando a cada jugador un número del 1 al 5. Un jugador gira el puntero rotatorio y el alumno señalado empezará a repartir el número de cartas correspondiente a cada jugador.
- ✚ Tras repartir todas las cartas de operación, seleccionará una carta de número y la pondrá en el centro de la mesa. Junto a esa carta debe colocar la que elija de las suyas y decir TIEMPO para que el jugador de su derecha comience a calcular.
- ✚ Tras decir el resultado correcto, el jugador lanzará una carta de operación, diciéndola a la vez en voz alta.
- ✚ Si en el tiempo estipulado el jugador no responde de forma correcta, perderá una vida, quedando eliminado cuando pierda las tres.
- ✚ Cuando un jugador acierta durante tres rondas seguidas, recibirá una vida extra, que podrá quedarse para sí o donar a un compañero.
- ✚ En todo momento, deberá haber un árbitro con una calculadora, ya sea un docente o un miembro del equipo de trabajo.
- ✚ Cuando quedan dos jugadores, queda eliminado el primero en fallar, independientemente del número de vidas que tenga.
- ✚ En caso de querer adaptar el juego a cursos más bajos, se recomienda quitar las cartas de división o multiplicación y las cartas de número negativo.

OBJETIVOS:

- Incrementar la velocidad y la eficacia en el proceso de cálculo mental.
- Practicar estrategias de cálculo mental aprendidas en clase.
- Desarrollar hábitos de autocontrol y deportividad, respetando el turno de los demás compañeros.
- Reforzar contenidos previos del área de matemáticas.

EL JUEGO CONSTA DE:

- ✚ Cuenta atrás digital con 15 segundos de tiempo
- ✚ <https://reloj-alarma.es/temporizador/#countdown=00:00:15&enabled=0&seconds=15&sound=xylophone&loop=1>
- ✚ 40 cartas de operación (reverso verde).
- ✚ 20 cartas de número (reverso azul).
- ✚ Puntero giratorio para determinar el turno.
- ✚ Contador de “vidas” (tres por jugador).
- ✚ Calculadora

$\times 5$

$+ 9$

$\div 2$

$\times 10$

$- 30$

$+ 100$

$\times 3$

$- 19$

$\div 3$

$- 50$

$\times 10$

$+ 50$

$\div 10$

$\times 20$

$- 80$

$+ 300$

$\times 9$

$- 90$

$\div 6$

$- 20$

$\times 8$

$+ 6$

$\div 4$

$\times \frac{1}{2}$

$- 70$

$+ 111$

$\times 0,5$

$- 49$

$+ 99$

$- 60$

+25

×9

-5

+150

÷5

-80

+29

-11

×4

+200

75

19

63

7

30

90

4

57

12

88

5

9

22

56

-4

-8

44

50

77

-9

