

## EL CAJERO

### Parte 1: Vamos a jugar al *Cajero*

Se necesita el siguiente material por equipo:

- Dos dados
- Fichas de color azul, rojo, amarilla y blanco

Los valores de las fichas serán:



La ficha azul vale un elemento



La ficha roja vale seis fichas azules



La ficha amarilla vale seis fichas rojas



La ficha blanca vale seis fichas amarillas

### INSTRUCCIONES

- Una persona del equipo será el cajero y deberá tener las fichas.
- Por turnos, cada persona lanza los dados y el cajero le entrega tantas fichas azules como puntos hayan caído en el dado.
- Después de lanzar el dado, si el jugador reúne seis fichas azules, le pedirá al cajero que se las cambie por una roja y cuando tenga seis rojas las podrá cambiar por una amarilla.
- La persona que obtenga seis fichas amarillas, las podrá cambiar por una blanca.
- Gana quien obtenga más fichas después de seis tiradas.

Ahora sí ¡Vamos a jugar!

Terminado el juego contesten las siguientes preguntas:

1.- ¿Quién ganó? \_\_\_\_\_, ¿quién obtuvo el segundo lugar \_\_\_\_\_, el tercero \_\_\_\_\_, el cuarto \_\_\_\_\_, el quinto \_\_\_\_\_

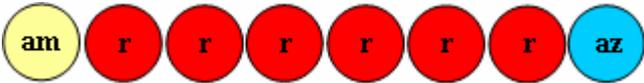
2.- Escribe el total de fichas azules que obtuviste en todo el juego.

\_\_\_\_\_

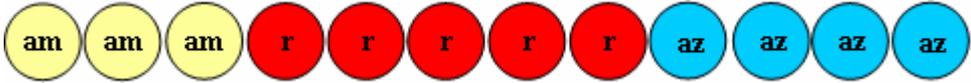
## Parte 2: Los problemas del cajero

1.- Utiliza las fichas de colores y la regla de cambio para resolver los siguientes problemas. Registra tus respuestas dibujando las fichas.

➤ Juan tenía  , en la siguiente jugada gana  , ¿cuántas fichas tiene después del cambio? \_\_\_\_\_

➤ Andrés tiene  y Emiliano  , si las juntan y hacen los cambios, ¿cuántas fichas tienen entre los dos? \_\_\_\_\_

2.- Resuelve los siguientes problemas sin utilizar las fichas, sólo usa el cuadro.

➤ Ulises tenía  , en la siguiente jugada ganó  , ¿cuántas fichas tiene después del cambio?

			
3	5	4	
			Total

- Estas son las fichas que obtuvieron Rosa y Saúl al final del juego. Haz los cambios y anota cuántas fichas obtuvieron entre los dos.

b	am	r	az	
	3	4	3	Rosa
	2	5	4	Saúl
				Total

- Realiza las siguientes sumas.

**Base seis**

am	r	az
2	4	4
1	5	3

**Base diez**

C	D	U
3	7	5
2	4	8

### Parte 3: El cajero II

Material por equipo:

- Dos dados
- Fichas de color azul, rojo, amarilla y blanco

Los valores de las fichas serán:



La ficha azul vale un elemento



La ficha roja vale seis fichas azules



La ficha amarilla vale seis fichas rojas



La ficha blanca vale seis fichas amarillas

### **INSTRUCCIONES**

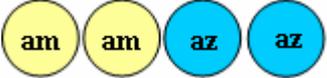
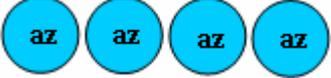
Vuelvan a jugar al cajero pero ahora de la siguiente manera.

- Cambien de cajero.
- El cajero entrega a cada participante una ficha azul, dos rojas y una amarilla.
- Por turnos, cada jugador lanza los dados y le entrega al cajero tantas fichas azules como puntos hayan caído en los dados. Si no le alcanza con las fichas azules que tiene, pide al cajero que le cambie alguna ficha.
- El juego termina cuando alguno de los jugadores se quede sin fichas.

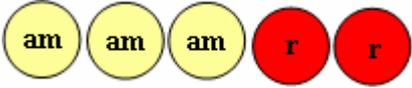
## Parte 4: Lo problemas del Cajero II

1.- Utiliza las fichas de colores y la regla de cambio para resolver los siguientes problemas. Haz los desagrupamientos necesarios y registra tus respuestas dibujando las fichas que quedan.

-Carlos tenía , en la siguiente tirada pierde ,  
¿cuántas fichas le quedaron? \_\_\_\_\_

-Jesús tiene , al tirar los dados pierde ,  
¿cuántas fichas tiene ahora? \_\_\_\_\_

2.- Ahora no utilices las fichas sólo el cuadro, para resolver los siguientes problemas.

- Alex tenía , en la siguiente jugada pierde , ¿cuántas tiene ahora en total?

			
3	2	0	
			<b>Total</b>

- Estas son las fichas que les quedan a Ana y Ramón después de varias tiradas.  
¿Por cuántas fichas le gana Ana a Ramón? Escribe la respuesta en la tabla.

			
4	0	0	<b>Ana</b>
2	1	5	<b>Ramón</b>

3.- Realiza las siguientes restas.

**Base seis**

<b>am</b>	<b>r</b>	<b>az</b>
2	0	3
1	0	4

**Base diez**

<b>c</b>	<b>d</b>	<b>u</b>
4	0	5
2	8	8