



DEG
División
Educación
General

La búsqueda del tesoro Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl





Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

En este juego tendremos que encontrar el lugar en que se esconden los tesoros de nuestro contrincante, para lo cual utilizaremos ya sea un mapa simple con coordenadas informales o el plano cartesiano (el mismo para todos los jugadores). El primero que encuentra todos los tesoros de su oponente gana el juego.

2. ¿CÓMO PREPARARLO?

Necesitan construir el sistema de coordenadas que usarán para ubicar los tesoros en él, el cual se describe para cada modalidad.

Materiales:

- Papel cuadriculado
- Regla
- Lápiz grafito
- Lápices de colores

Preparación del juego

Para preparar el tablero debes considerar que requieres que este cuente con al menos 50 casillas para llegar a la meta, como el modelo que se muestra al final de este instructivo. Para el caso que lo desees, puedes imprimirlo. Si no quieres armar tu propio tablero, utiliza el de otro juego que tengas, procura resguardar que cumpla la condición mencionada.

Para representar a los gatos puedes usar tapas de bebida, y para representar al ratón, utiliza porotos, botones u otro elemento que sea de menor tamaño que las tapas.

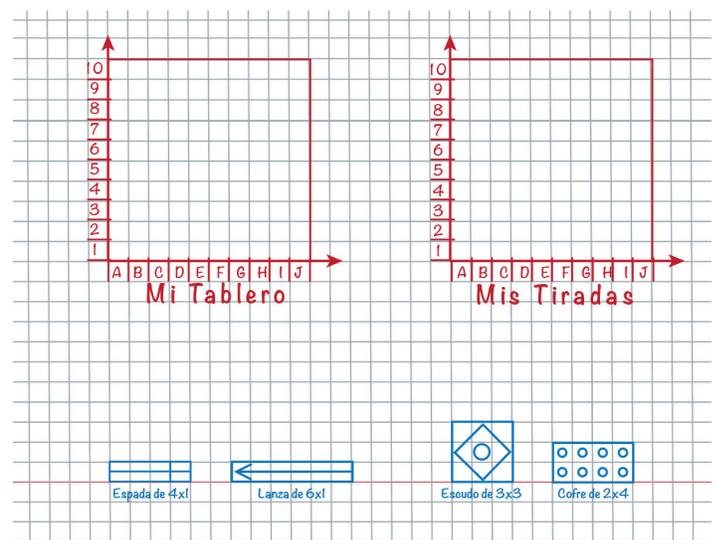
Si tienes ganas de darle firmeza al tablero, te sugerimos pegar la hoja de papel con el tablero dibujado sobre un cartón o cartulina gruesa. Incluso puedes darle colores a las casillas o personalizarlo con un diseño que permita distinguir las casillas y ver el número en cada una de ellas.

Pueden jugar hasta 4 personas, distribuyendo los roles según las características de los jugadores y la modalidad que se decida jugar. Se sugiere probar la primera partida con un jugador "ratón" y 3 jugadores "gatos".

3. ¿CÓMO SE JUEGA? MODALIDAD "PRINCIPIANTE"

Recomendado para Tercero y Cuarto año Básico.

Éste es un juego en parejas. Cada jugador, en una hoja de papel cuadriculado, dibuja dos tableros cuadrados de 10 por 10 casillas. Luego escribe las coordenadas en dos lados de cada tablero, con letras de la A a la J en el eje horizontal y números del 1 al 10 en el eje vertical. Los números y letras se ubican de modo tal que cada uno queda a un lado de un cuadradito del mapa, tal como se muestra en el dibujo. Cada jugador escribe debajo de uno de sus tableros "Mi tablero" y en el otro "Mis tiradas".

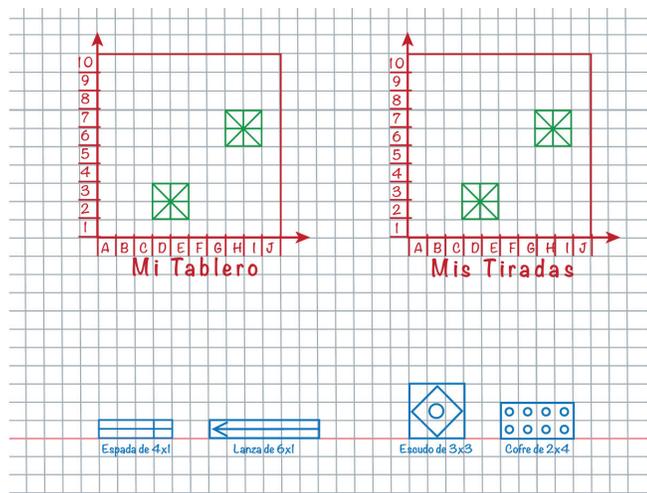


Una vez contruidos los tableros, pónganse de acuerdo y dibujen, 2 palmeras en cada uno de sus mapas. En los mapas de ambos jugadores las palmeras deben estar en la misma posición. Cada



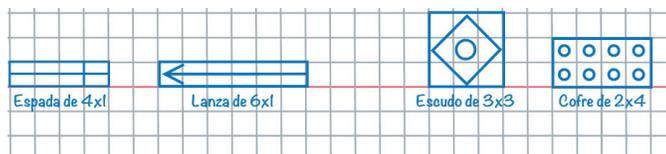
Instrucciones

palmera debe ocupar 4 cuadraditos (formando un cuadrado de 2 cuadraditos por lado) tal como se muestra en el ejemplo. En cada juego pueden dibujar las palmeras en distintas ubicaciones. Es importante que, antes de comenzar el juego, comparen sus 4 mapas para estar seguro de que son idénticos.



A continuación, deben colocar entre ustedes una caja (de cereales, por ejemplo) que no permita que un jugador vea el tablero del otro. Cada integrante debe ubicar en solo uno de sus tableros los cuatro tesoros que se muestran a continuación, sin que su compañero o compañera los vea. También deben dibujarlos debajo de sus tableros con sus nombres y medidas.

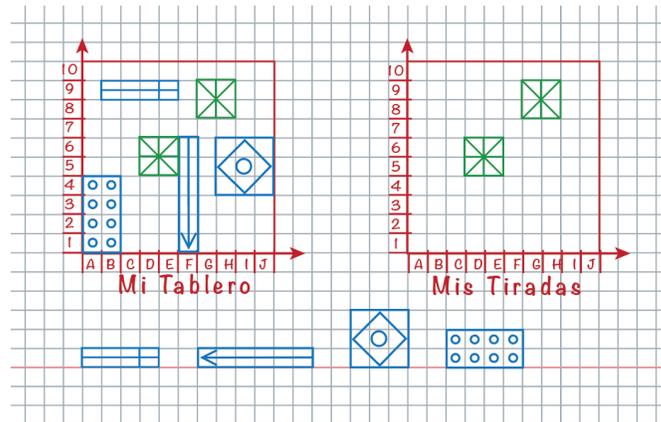
Tesoros:



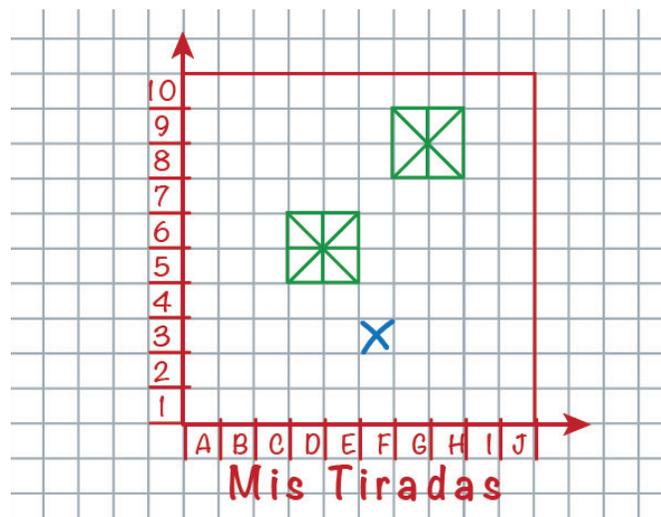
Los tesoros se pueden disponer en forma vertical u horizontal, procurando que no se toquen entre sí, ni en los lados ni en los vértices. Además, los tesoros no pueden estar sobre una palmera, pero sí

pueden tocarla. Por último, hay que destacar que los tesoros no pueden salir del tablero de juego en ninguna casilla.

Ejemplo:



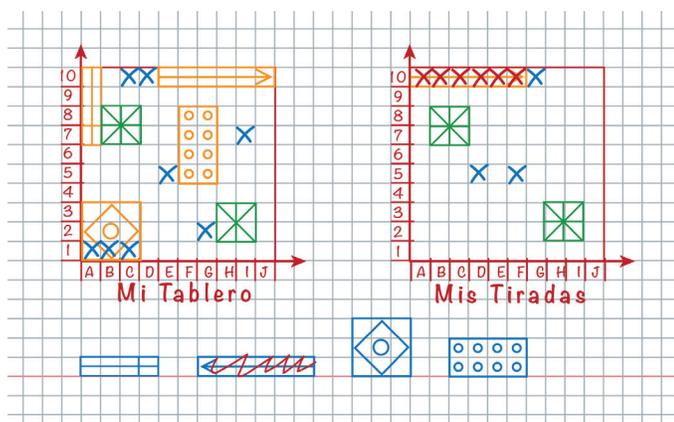
El objetivo de este juego es desenterrar los tesoros de tu contrincante antes de que él desentierre los tuyos. Para lograr el objetivo, por turnos, cada jugador o jugadora le dice a su contrincante una ubicación en la que cree que se encuentra una parte del tesoro, siempre partiendo por la letra y continuando por el número, por ejemplo, F3 (ver cruz azul).





Instrucciones

Si acierta, su compañero debe decirle "tesoro", mientras que si no acierta debe decirle "arena". En el mapa "Mis tesoros", en el que el jugador escondió sus tesoros, irá marcando las coordenadas que su compañero le vaya diciendo, incluidas las que coinciden con parte del tesoro. Por otro lado, en el mapa "Mis Tiradas" irá marcando las coordenadas que va diciendo a su contrincante. Es conveniente usar dos colores distintos para las coordenadas, uno cuando la coordenada resulta ser "arena" y otro cuando la coordenada es parte de algún tesoro.



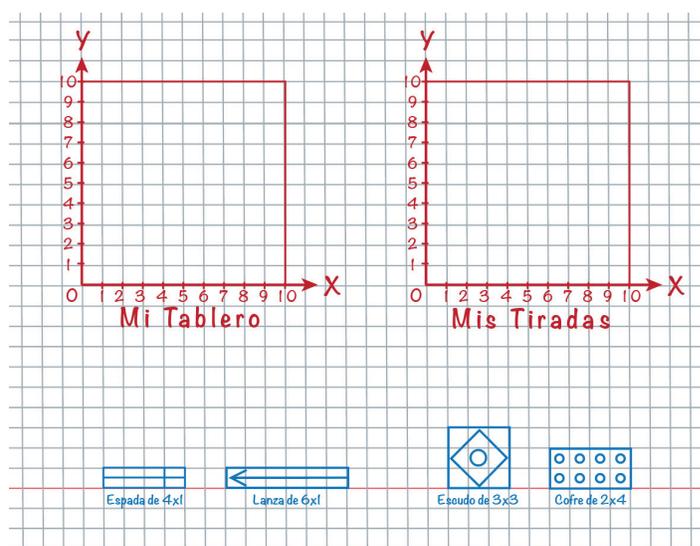
Cada vez que un jugador encuentre un tesoro completo, deberá decir las coordenadas del tesoro a su compañero para corroborar que el tesoro efectivamente fue encontrado (ejemplo: encontré la lanza con coordenadas A10, B10, C10, D10, E10 y F10). En caso de que las coordenadas efectivamente coincidan con los vértices de la lanza el adversario contesta: "lanza desenterrada". Si no coinciden responde "no hay tesoro" y en el turno que sigue dice 3 coordenadas en lugar de solo una. Gana quien primero desentierra los cuatro tesoros de su oponente.

En caso de que lo deseen, pueden cambiar el nombre a los tesoros, pero manteniendo su forma y tamaño.

MODALIDAD "INTERMEDIO": "

Recomendado para Quinto y Sexto año Básico.

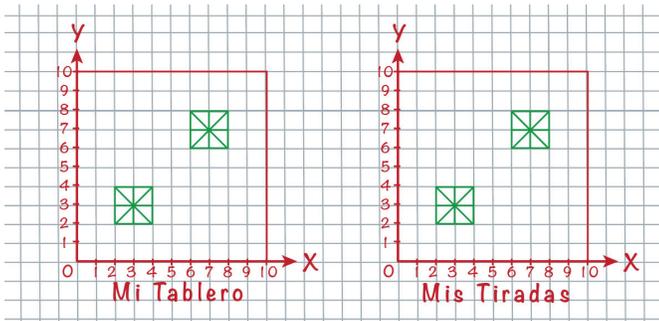
Este juego es en parejas. Cada jugador, en una hoja de papel cuadriculado, dibuja dos tableros cuadrados de 10 por 10 casillas, con sus respectivos ejes de coordenadas (x e y), cada uno de ellos enumerados del 0 al 10. Luego, cada jugador escribe debajo de uno de sus tableros "Mi tablero" y en el otro "Mis tiradas".



Una vez contruidos los tableros, pónganse de acuerdo y dibujen 2 palmeras en cada uno de sus mapas. En los mapas de ambos jugadores las palmeras deben estar en la misma posición. Cada palmera debe ocupar 4 cuadraditos (formando un cuadrado de 2 cuadraditos por lado) tal como se muestra en el ejemplo. En cada juego pueden dibujar las palmeras en distintas ubicaciones. Es importante que, antes de esconder sus tesoros, comparen sus 4 mapas para estar seguro de que son idénticos.

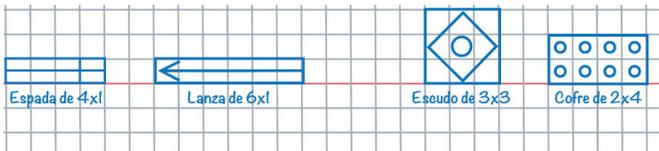


Instrucciones

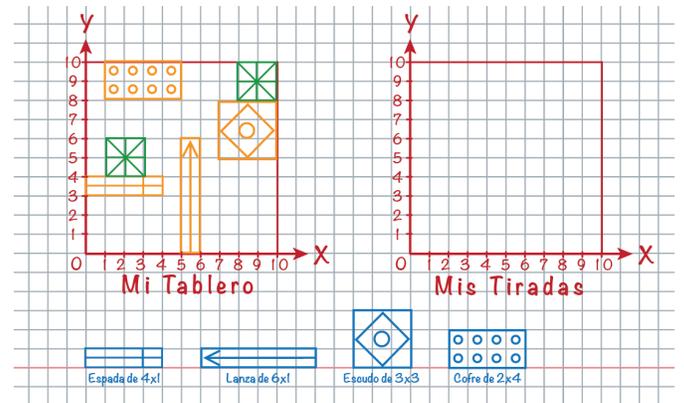


A continuación, deben ubicar entre ustedes una caja (de cereal, por ejemplo) que no permita que un jugador vea el tablero del otro. Cada integrante debe ubicar solo en uno de sus tableros los cuatro tesoros que se muestran a continuación, sin que su compañero o compañera los vea.

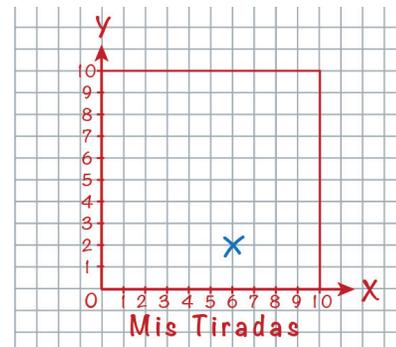
Tesoros:



Los tesoros se pueden disponer en forma vertical u horizontal. Además, todos sus vértices deben coincidir con la intersección de dos líneas del plano cartesiano dibujado, vale decir, las coordenadas de los vértices deben estar constituidas por números naturales. Los tesoros no deben tocarse entre sí (en ningún punto, incluido los vértices). Por otro lado, los tesoros pueden tocar una palmera pero no pueden estar sobre una de ellas. Por último, los vértices de los tesoros deben estar todos dentro del tablero dibujado, esto es: ninguna de las coordenadas puede ser menor que 0 ni mayor que 10.



El objetivo de este juego es desenterrar los tesoros de tu contrincante antes de que él desentierre los tuyos. Para lograr el objetivo, por turnos, cada jugador o jugadora le dice a su contrincante una ubicación en la que cree que se encuentra una parte del tesoro, siempre partiendo por el número en el eje horizontal y terminando por el número del eje vertical, por ejemplo (6,2) (ver cruz azul.).

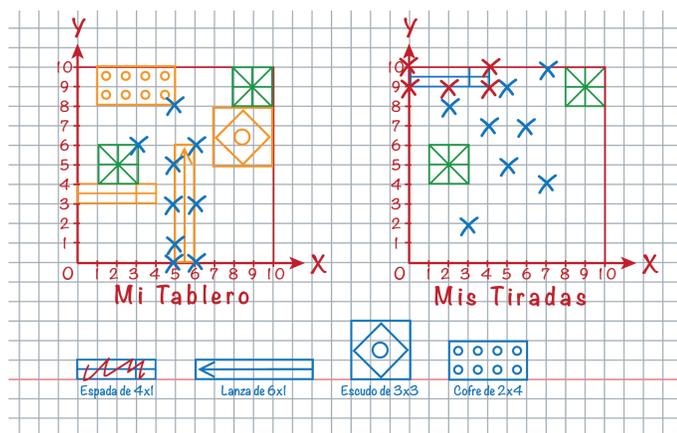


Si el punto señalado toca el lado, el interior o una esquina del tesoro, el contrincante dirá: "lado de un tesoro", "parte de un tesoro" o "esquina del tesoro" según la parte del tesoro que descubrió. Si no toca ninguna parte del tesoro, el compañero dirá "arena".



Instrucciones

En el mapa "Mis tesoros", en el que el jugador escondió sus tesoros, irá marcando las coordenadas que su compañero le vaya diciendo, incluidas las que coinciden con parte del tesoro. Por otro lado, en el mapa "Mis Tiradas" irá marcando las coordenadas que va diciendo a su contrincante. Es conveniente usar dos colores distintos para las coordenadas, uno cuando la coordenada resulta ser "arena" y otro cuando la coordenada es parte de algún tesoro.



No es necesario encontrar todas las partes del tesoro, sino que basta con encontrar los 4 vértices. Una vez encontrados los vértices se debe dictar al compañero las coordenadas correspondientes para corroborar que realmente encontró el tesoro (ejemplo: descubrí la espada con vértices en los puntos (0,9), (0,10), (4,9) y (4,10). En caso de que las coordenadas efectivamente coincidan con los vértices de la espada el adversario contesta: "espada desenterrada". Si no coinciden responde "no hay tesoro" y en el turno que sigue dice 3 coordenadas en lugar de solo una. Gana quien primero desentierra los cuatro tesoros de su oponente.

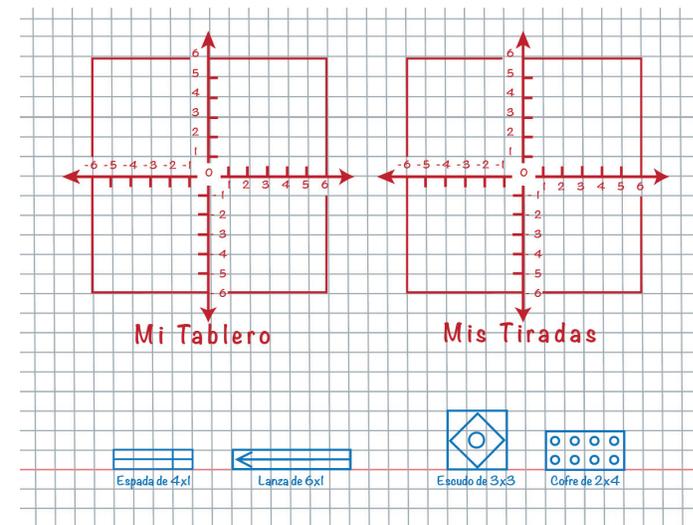
En caso de que lo deseen, pueden cambiar el nombre a los tesoros, pero manteniendo su forma y tamaño.

Si no tienes algún contrincante de 5° básico o mayor, puedes jugar a la modalidad "principiante", y para el juego en solitario aprovechar el juego en solitario de la modalidad "intermedio".

MODALIDAD "AVANZADO":

Recomendado para Séptimo y Octavo año Básico.

Este juego es en parejas. Cada jugador, en una hoja de papel cuadriculado, dibuja dos tableros cuadrados de 12 por 12 casillas, con sus respectivos ejes de coordenadas (x e y), cada uno de ellos enumerados del -6 al 6. Luego, cada jugador escribe debajo de uno de sus tableros "Mi tablero" y en el otro "Mis tiradas".



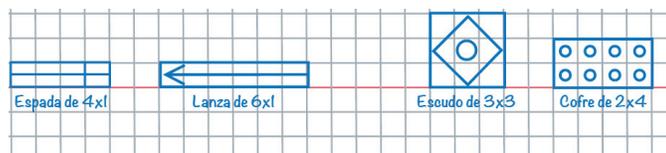
Una vez construidos los tableros, pónganse de acuerdo y dibujen 2 palmeras en cada uno de sus mapas. En los mapas de ambos jugadores las palmeras deben estar en la misma posición. Cada palmera debe ocupar 4 cuadraditos (formando un cuadrado de 2 cuadraditos por lado) tal como se muestra en el ejemplo. En cada juego pueden dibujar las palmeras en distintas ubicaciones. Es importante que, antes de esconder sus tesoros, comparen sus 4 mapas para estar seguro de que son idénticos.



Instrucciones

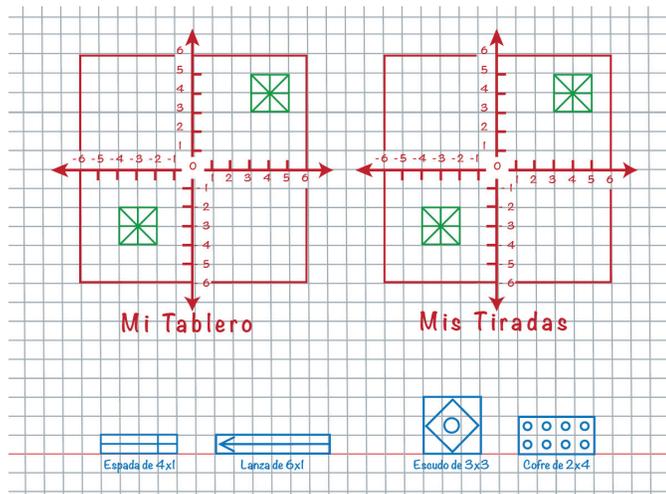
A continuación, deben ubicar entre las y/o los jugadores una caja (de cereales, por ejemplo) que no permita que un jugador vea el tablero del otro. Cada integrante debe ubicar en solo uno de sus tableros los cuatro tesoros que se muestran a continuación, sin que su compañero o compañera los vea.

Tesoros:

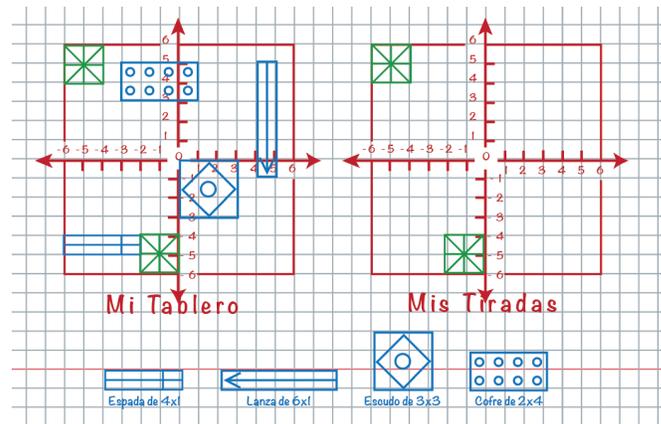


Los tesoros se pueden disponer en forma vertical u horizontal. Además, todos sus vértices deben coincidir con la intersección de dos líneas del tablero dibujado, vale decir, las coordenadas deben estar constituidas por números enteros. Los tesoros no deben tocarse entre sí (en ningún punto, incluidos los vértices). Además, los tesoros pueden tocar una palmera pero no pueden estar sobre una de ellas. Por último, los tesoros tienen que estar dibujados dentro de los tableros sin que sobresalga ninguna parte de ellos.

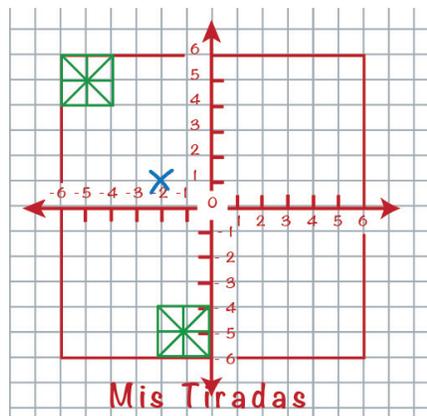
Ejemplo:



El objetivo de este juego es desenterrar los tesoros de tu contrincante antes de que él desentierre los tuyos. Para lograr el objetivo, por turnos, cada jugador o jugadora le dice a su contrincante una ubicación en la que cree que se encuentra una parte del tesoro, siempre partiendo por el número en el eje horizontal y terminando por el número del eje vertical, por ejemplo (-2,1) (ver cruz azul).



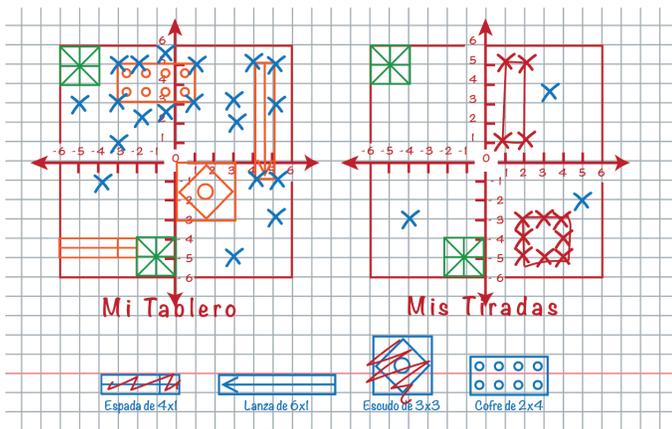
Si el punto señalado toca el lado, el interior o una esquina del tesoro, el contrincante dirá: "lado de un tesoro", "parte de un tesoro" o "esquina del tesoro" según la parte del tesoro que descubrió. Si no toca ninguna parte del tesoro, el compañero dirá "arena".





Instrucciones

En el mapa "Mis tesoros", en el que el jugador escondió sus tesoros, irá marcando las coordenadas que su compañero le vaya diciendo, incluidas las que coinciden con parte del tesoro. Por otro lado, en el mapa "Mis Tiradas" irá marcando las coordenadas que va diciendo a su contrincante. Es conveniente usar dos colores distintos para las coordenadas, uno cuando la coordenada resulta ser "arena" y otro cuando la coordenada es parte de algún tesoro.

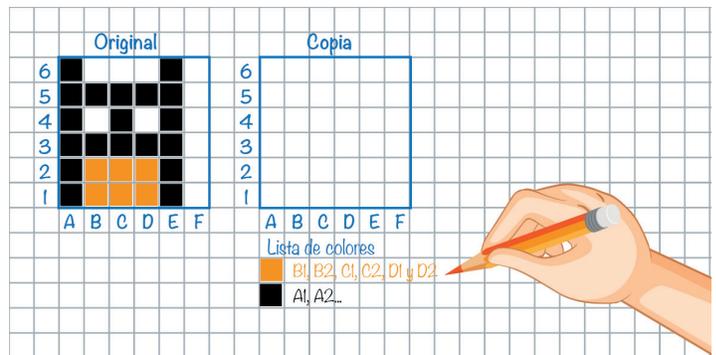


No es necesario encontrar todas las partes de un tesoro para desenterrarlo. Basta con encontrar sus 4 vértices. Una vez encontrados todos los vértices de un tesoro se debe decir al compañero el nombre del tesoro junto con sus coordenadas, por ejemplo "descubrí el escudo (-3,-2), (0,-2), (0,1) y (-3,1)". En caso de que las coordenadas efectivamente coincidan con los vértices del escudo el adversario contesta: "escudo desenterrado". Si no coinciden responde "no hay tesoro" y en el turno que sigue dice 3 coordenadas en lugar de solo una. Gana quien primero desentierre los cuatro tesoros de su oponente.

Juego en solitario

Modalidad Principiante

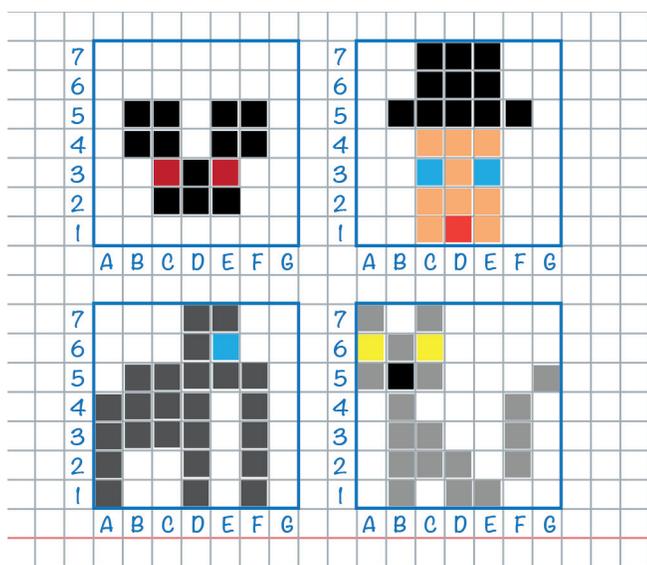
Este juego se trata de copiar los dibujos realizados con pixeles sobre una cuadrícula nueva. Pero no va a ser tan fácil. Primero, en la hoja cuadrículada en la que vas a copiar el dibujo debes dibujar un tablero del mismo tamaño que el del dibujo que escogiste para copiar y usar las letras A, B, C... para enumerar las columnas del tablero y los números 1, 2, 3... para enumerar sus filas. Una vez tengas el tablero copiado en la misma hoja, pero fuera del tablero pinta un cuadrado de cada uno de los colores que usarás para el dibujo y, al lado de éste escribe la lista de todas las casillas del dibujo que debes pintar de ese color. Por ejemplo en la cara de Batman, de color amarillo hay que pintar las casillas B2, B3, C2, C3, D2 y D3. Una vez terminada la lista de las casillas que tienes que pintar de cada color dale vuelta al dibujo original, y espera unos cinco minutos antes de empezar la copia.



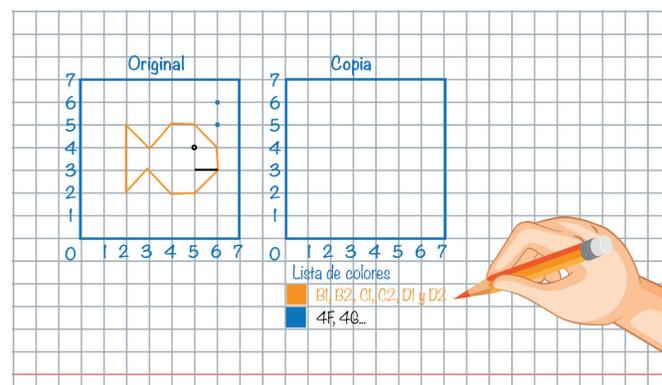
Luego, usando las coordenadas que escribiste, empieza a reproducir el dibujo original, sin verlo. Si quieres puedes elegir los 4 dibujos. Una vez terminado compara tu copia con el original y descubre si hay alguna diferencia. En caso de encontrar alguna diferencia debes descubrir por qué sucedió. Aquí van algunos ejemplos, pero si quieres también puedes jugar creando tus propios dibujos pixelados originales de distintos tamaños.



Instrucciones



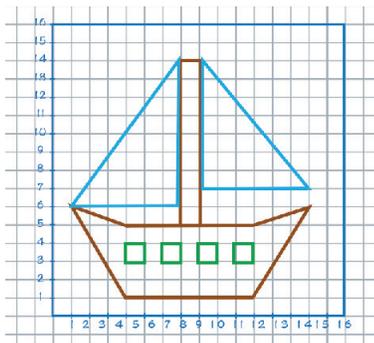
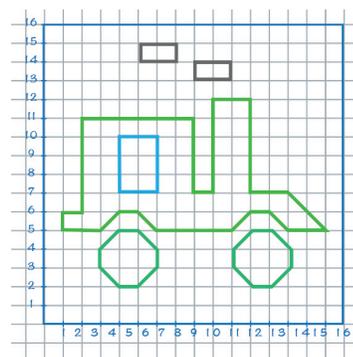
Luego, usando las coordenadas que escribiste, empieza a reproducir el dibujo original, sin verlo. Si quieres puedes escoger todos los dibujos. Una vez terminado compara tu copia con el original y descubre si hay alguna diferencia. En caso de encontrar alguna diferencia debes descubrir por qué sucedió.



Modalidad Intermedio

Este juego se trata de copiar los dibujos realizados en el primer cuadrante de un plano cartesiano sobre un plano cartesiano nuevo. Pero no va a ser tan fácil. Primero, en la hoja cuadriculada en la que vas a copiar el dibujo debes dibujar un plano cartesiano del mismo tamaño que el del dibujo que escogiste para copiar, y usar las coordenadas cartesianas para copiarlo. Una vez tengas el tablero copiado, en la misma hoja pero fuera del tablero pinta un cuadrado de cada uno de los colores que usarás para el dibujo y, al lado de éste, escribe la lista de todas las coordenadas del dibujo que debes unir de ese color. Por ejemplo en el dibujo de la pecera, Para las líneas negras que vienen unidas se anotan sus coordenadas unidas por una línea y el punto se especifica que es un punto. Una vez terminada la lista de las líneas que tienes que unir para cada color dale vuelta al dibujo original, y espera unos cinco minutos antes de empezar la copia.

Aquí van algunos ejemplos, pero si quieres también puedes jugar creando tus propios dibujos originales de distintos tamaños.

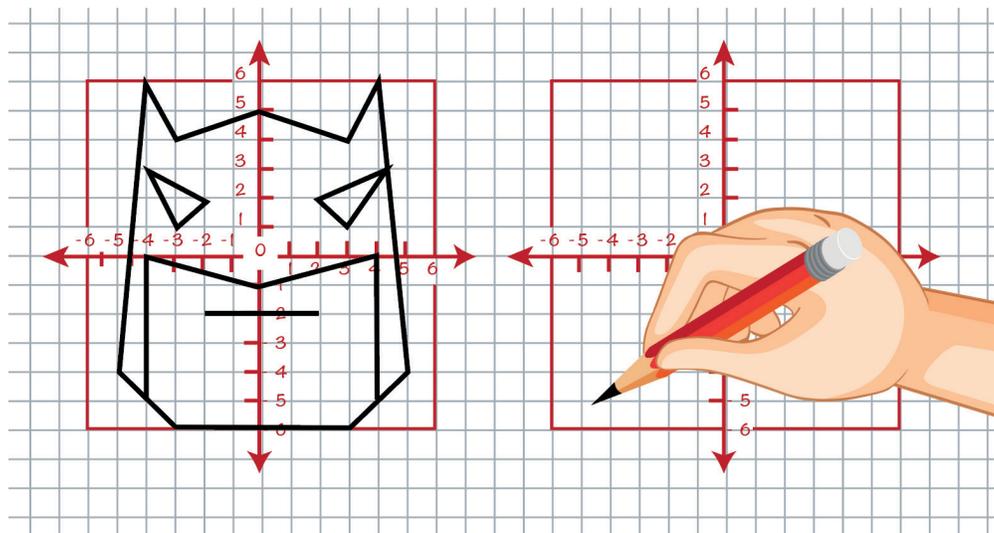




Instrucciones

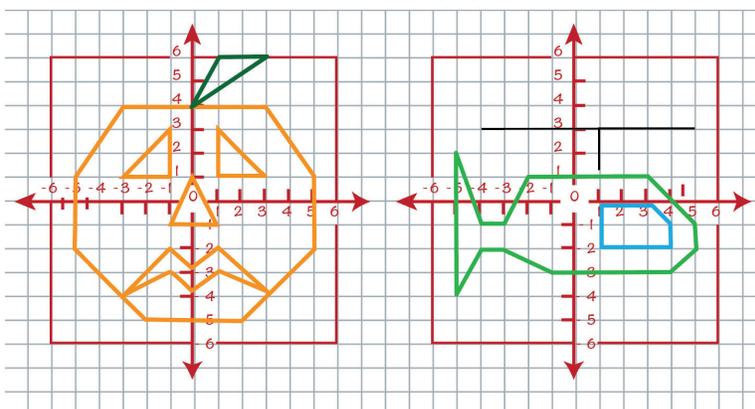
Modalidad Avanzado

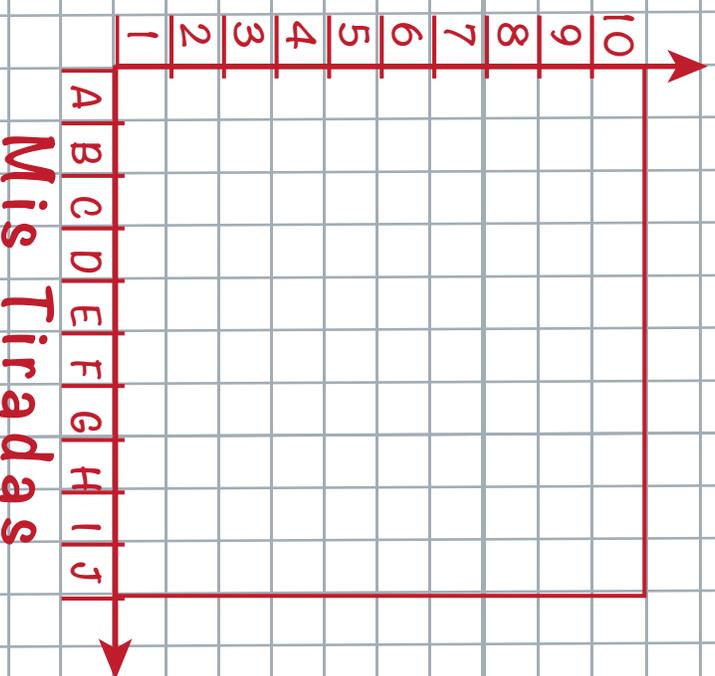
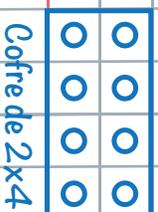
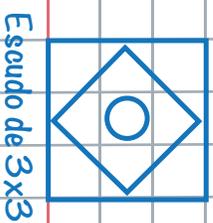
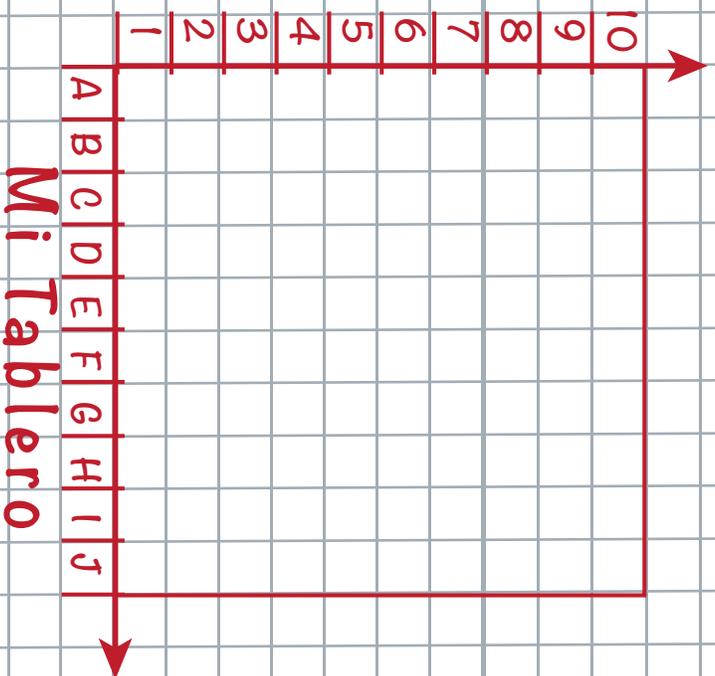
Este juego se trata de copiar los dibujos realizados en un plano cartesiano sobre un plano cartesiano nuevo. Pero no va a ser tan fácil. Primero, en la hoja cuadrículada en la que vas a copiar el dibujo debes dibujar un plano cartesiano del mismo tamaño que el del dibujo que escogiste para copiar, y usar las coordenadas cartesianas para copiarlo. Una vez tengas el tablero copiado, en la misma hoja pero fuera del tablero pinta un cuadrado de cada uno de los colores que usarás para el dibujo y, al lado de éste, escribe la lista de todas las coordenadas del dibujo que debes unir de ese color. Por ejemplo en el dibujo de los pájaros, las líneas amarillas que vienen unidas se señalan con coordenadas unidas por una línea y el punto negro se especifica que es un punto. Una vez terminada la lista de las líneas que tienes que unir para cada color dale vuelta al dibujo original, y espera unos cinco minutos antes de empezar la copia.

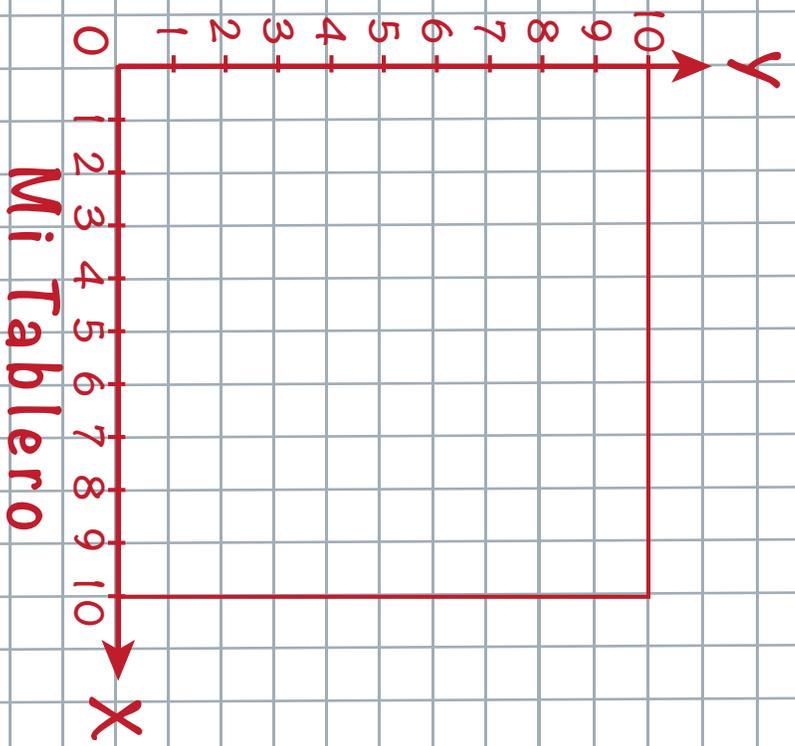


Luego, usando las coordenadas que escribiste, empieza a reproducir el dibujo original, sin verlo. Si quieres puedes escoger todos los dibujos. Una vez terminado compara tu copia con el original y descubre si hay alguna diferencia. En caso de encontrar alguna diferencia debes descubrir por qué sucedió.

Aquí van algunos ejemplos, pero si quieres también puedes jugar creando tus propios dibujos originales de distintos tamaños.



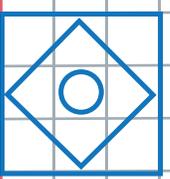
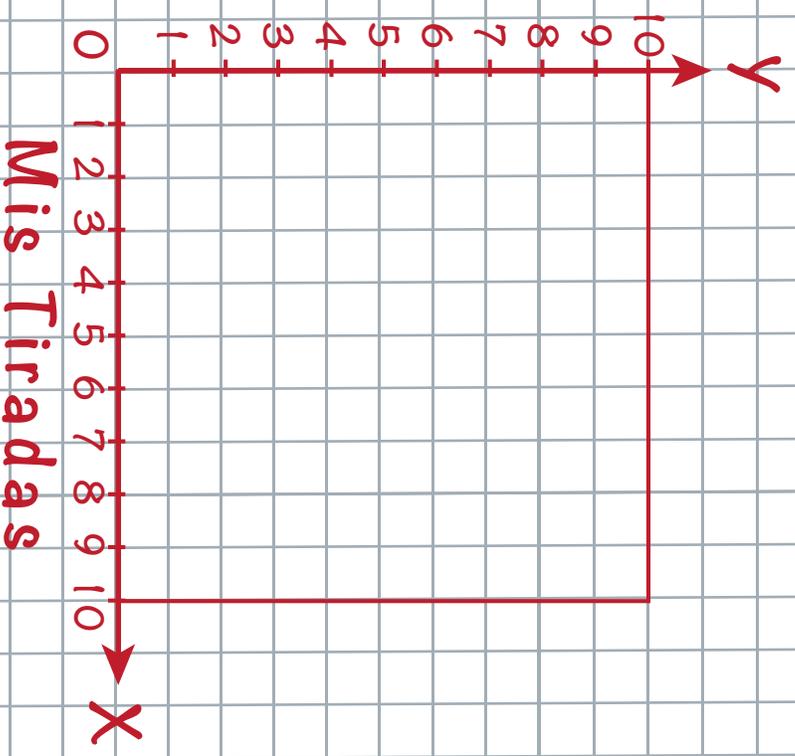




Espada de 4x1



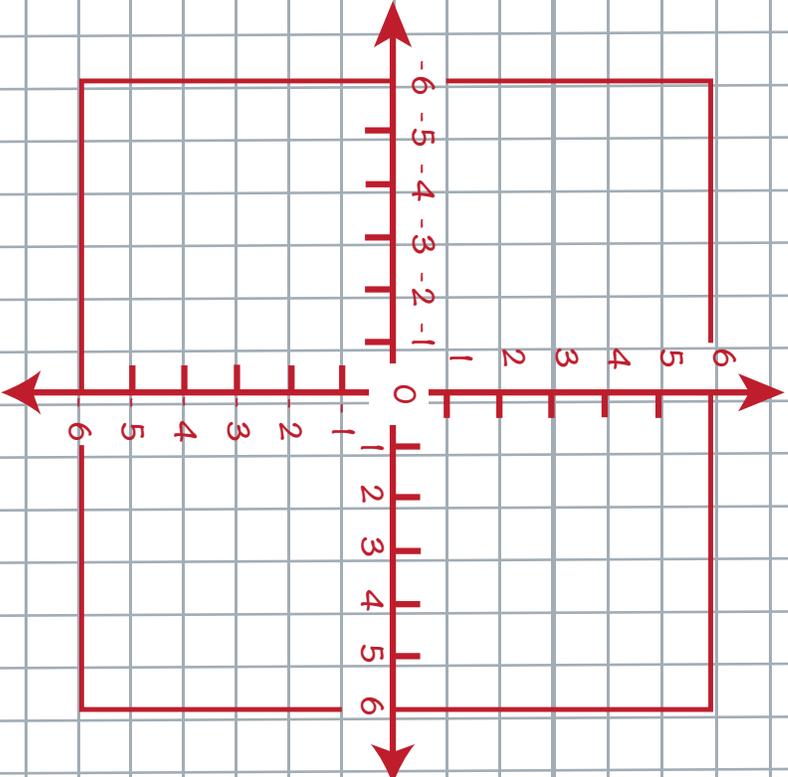
Lanza de 6x1



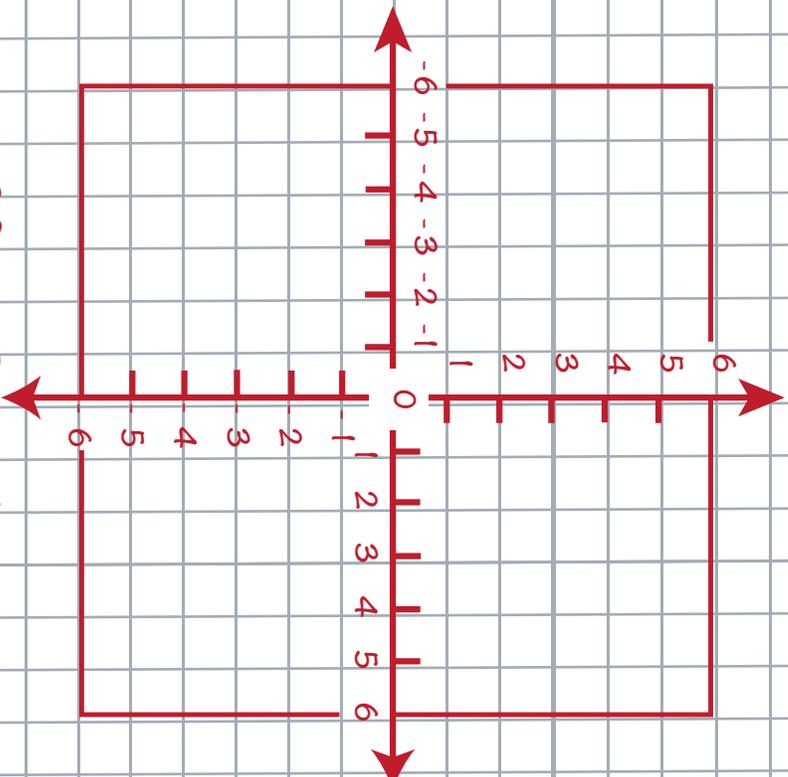
Escudo de 3x3



Cofre de 2x4



Mi Tablero



Mis Tiradas



Espada de 4x1



Lanza de 6x1



Escudo de 3x3



Cofre de 2x4



DEG

**División
Educación
General**