

# Cualquiera excepto cinco

## Objetivo del juego

Ser el primer jugador en llegar a cero restándole números a 95.

## Material

- 1 conjunto de tarjetas de números (4 tarjetas de cada número del 4 al 9)  
*Impriman las tarjetas, creen las propias o usen las tarjetas del 4 al 9 de una baraja normal de cartas.*
- 1 hoja de anotaciones de Cualquiera excepto cinco  
*Impriman la hoja de anotaciones o hagan la propia.*
- Papel de borrador para resolver problemas
- Lápiz o bolígrafo



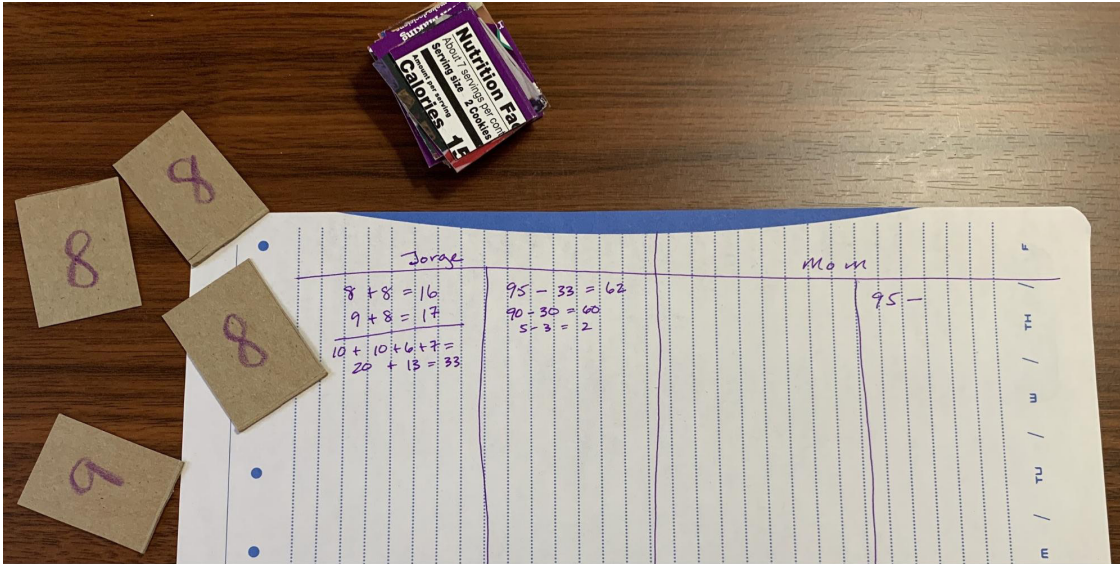
## Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Suma y resta de números de 1 y 2 dígitos
- Estimaciones de sumas y diferencias

## Cómo jugar

1. Mezclen las tarjetas de números y colóquenlas en una pila boca abajo.
2. El jugador 1 saca dos tarjetas y halla la suma de los dos números que sacó. El jugador anota la ecuación en su hoja de anotaciones de Cualquiera excepto cinco.
  - » Si el jugador saca un 5, pierde el turno.
3. El jugador 1 puede elegir sacar dos tarjetas dos veces más. Cada vez que lo haga, mientras no saque un 5, el jugador halla la suma y escribe la ecuación en la hoja de anotaciones.
4. El jugador 1 suma los totales de las sumas de todas las ecuaciones de ese turno. Después, resta el total del número de puntos que tiene en la columna derecha de la hoja de anotaciones.
5. El jugador 1 pone todas sus tarjetas en la pila de descarte.
  - » Si los jugadores se quedan sin tarjetas, revuelven las de la pila de descarte y se colocan volteadas boca abajo para poder sacar de ahí.



Después de sacar dos 8, y luego un 9 y un 8, Jorge decidió que no quería arriesgarse a perder el turno. Entonces ya no sacó más tarjetas.

6. Los jugadores se turnan para sacar tarjetas y restar las sumas. El primer jugador que obtenga 0 gana.
  - » No es necesario que los jugadores lleguen exactamente a 0. Por ejemplo, si un jugador tiene 6 puntos restantes y saca un 7 y un 8 para formar 15, gana.

### Consejos para las familias

- Durante el juego, hablen sobre cómo decidir si tomar o no otro par de tarjetas. ¿Cuántos 5 hay en la pila? ¿Cuántos ya salieron?
- Encuentren diferentes formas de sumar y restar los números. No es necesario que los jugadores presten o lleven números de las unidades a las decenas para resolver estos problemas.

### Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Intenten hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?

- Para un juego más breve, los jugadores pueden empezar en 75 o 50.
- Ventaja: una vez durante el juego, los jugadores pueden elegir multiplicar el par de números que sacaron. El producto se sumaría a las otras sumas de ese turno.
- Para un juego más desafiante, los jugadores pueden empezar en 195 y sacar tres tarjetas. Pueden elegir qué hacer con los tres números. Pueden simplemente sumarlos. Pueden combinar dos de los números para hacer un número de 2 dígitos y sumar el tercero. O pueden usar la ventaja descrita arriba. En este juego más largo, cada jugador puede usar dos ventajas.

<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

# Hoja de anotaciones de Cualquiera excepto cinco

Jugador 1 \_\_\_\_\_

	$95 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$

Jugador 2 \_\_\_\_\_

	$95 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$