

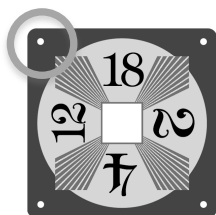


Instrucciones para Ediciones del juego 24® de UNO O DOS DÍGITOS

UN DÍGITO 96 cartas - #33976 | 48 cartas - #33956
DOS DÍGITOS 96 cartas - #39976 | 48 cartas - #39956

Todas las cartas del juego 24® se imprimen por ambos lados, cada una con un conjunto diferente de cuatro números. Las cartas SINGLE DIGITS tienen números del 1 al 9, las cartas DOUBLE DIGITS tienen números del 1 al 24.

Las cartas tienen un valor de 1, 2 o 3 puntos, valorados por grado de dificultad. Mire en la esquina de una carta para saber si vale 1 punto (1 punto blanco), 2 puntos (2 puntos rojos) o 3 puntos (3 puntos amarillos). Todos los 9 se "rellenan" en rojo.



El objetivo es completar 24 con todos los cuatro números en una carta. Puede sumar, restar, multiplicar y dividir. Debe utilizar los cuatro números, pero use cada uno sólo una vez.

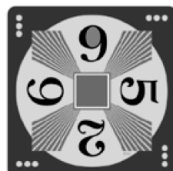
EJEMPLOS



$$\begin{aligned} 4 + 8 &= 12 \\ 7 - 5 &= 2 \\ 2 \times 12 &= 24 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} 22 - 1 &= 21 \\ 21 \div 3 &= 7 \\ 7 + 17 &= 24 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} 5 \times 6 &= 30 \\ 30 \div 2 &= 15 \\ 15 + 9 &= 24 \end{aligned}$$

EJEMPLOS DE SOLUCIÓN INCORRECTA



$$\begin{aligned} 2 \div 2 &= 1 \\ 1 \times 3 &= 3 \\ 4 + 4 &= 8 \\ 3 \times 8 &= 24 \end{aligned}$$

El número 2 fue usado dos veces. Use cada número una sola vez.

$$\begin{aligned} 2 + 4 &= 6 \\ 6 + 6 &= 12 \\ 3 \times 4 &= 12 \\ 12 + 12 &= 24 \end{aligned}$$

El número 6 fue usado dos veces. Además, usted puede utilizar el resultado de una operación sólo una vez.

$$\begin{aligned} 3 \times 4 &= 12 \\ 12 \times 2 &= 24 \end{aligned}$$

Sólo 3 números fueron usados. Debe utilizar los cuatro números.

CÓMO JUGAR CON DOS O MÁS JUGADORES

1. Cualquier número de jugadores puede jugar. Separe 12 a 24 cartas de la baraja (use cartas de 1 punto para un comienzo fácil). Apile las cartas en el centro de la mesa. Todos los jugadores están jugando al mismo tiempo, por la carta superior.

2. Gane una carta por ser el primero en tocarla y dar una solución correcta. El ganador toma la carta, y la siguiente carta está en juego. **Para un juego de estilo torneo, debe anunciar la configuración (última etapa de su solución; es decir, "3 veces 8") dentro de los tres segundos siguientes después de tocar la carta. La solución completa –todos los tres pasos– debe completarse dentro de 15 segundos. No se puede cambiar la configuración una vez dada, y debe completar su solución utilizando esa configuración.**

Si hace un reclamo falso al tocar la carta, pero no puede dar rápidamente una solución, la carta se devuelve a la baraja para jugar más tarde.

Cuando los jugadores no pueden encontrar una solución: Cada carta tiene al menos una solución... algunas tienen más. Si una carta confunde a todos los jugadores, esa carta se puede poner a un lado.

3. El ganador es el jugador con más puntos después de que todas las cartas son reclamadas. Sume el valor en puntos de sus cartas. (Ejemplo: Si tuviera cuatro cartas de 1 punto y tres cartas de 2 puntos, su puntuación es de 10 puntos.) Comience con cartas de 1 y 2 puntos. Añada cartas de 3 puntos a medida que mejora.

EL SECRETO ES BUSCAR CONFIGURACIONES

La matemática es la ciencia y el lenguaje de las configuraciones. Busque configuraciones que den como resultado 24 y podrá sobresalir en el juego 24... y en matemáticas. Las configuraciones más comunes son 3×8 , 4×6 y 2×12 . Otras configuraciones son $15 + 9$, $18 + 6$ y $21 + 3$.

Si ve un 3 en la carta, trate de hacer un 8 con los otros números. Si ve un 6 en la carta, trate de hacer un 4 con los otros números.



$$\begin{aligned} 7 \div 7 &= 1 \\ 1 + 7 &= 8 \\ 8 \times 3 &= 24 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} 5 + 3 &= 8 \\ 8 \div 2 &= 4 \\ 4 \times 6 &= 24 \end{aligned}$$

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE AULA

Algunas cartas tienen múltiples soluciones. Juegue de forma individual o en grupos para encontrar la mayor cantidad posible. Si juega en parejas o en grupos, alterne las soluciones dadas hasta no encontrar más.

Cada alumno (o grupo) coloca seis cartas en su escritorio. Seleccione a una persona para ser la persona que anuncia las cartas. La persona que anuncia establece una configuración para hacer 24, por ejemplo "15 + 9." Si un estudiante tiene una carta que puede ser resuelta por esa configuración, puede cubrir esa carta con un papel. El juego continúa hasta que un estudiante haya cubierto las seis cartas sobre la mesa.

Coloque nueve cartas sobre la mesa. Los estudiantes compiten para ser el primero en reclamar tres cartas que pueden ser resueltas por la misma configuración. Para mayor desafío, los estudiantes compiten para encontrar un patrón que pueda reclamar la mayoría de las cartas. Nuevas cartas pueden ser negociadas para reemplazar las que se toman.

Desafíe a los estudiantes a escribir sus respuestas usando el orden correcto de las operaciones. Por ejemplo: La carta 5, 4, 2, 2 se puede resolver así: $5 - 2 = 3$, $4 \times 2 = 8$, $8 \times 3 = 24$. Los estudiantes deben escribir su respuesta en una ecuación: $(5 - 2) (4 \times 2) = 24$.

Estrategias - Elija un número en la carta y convierta los otros tres en los números que usted necesita. Ejemplo: Si tiene un 4, trate de hacer un 6, 20, 28 o 96.

Mire los números no como cuatro números independientes, sino como dos pares. Ejemplo: En la carta 8, 7, 5, 4. Arregle en par el 8 y 7 (sume) como un 15, y el 5 y 4 (sume) como un 9, por lo que $15 + 9 = 24$. O arregle en pares el 7 y 5 (sume) como un 12, y el 8 y 4 (divida) como un 2, por lo que $12 \times 2 = 24$.

CONFIGURACIONES QUE HACEN EL NÚMERO OBJETIVO 24 EN CARTAS DE UNO O DOS DÍGITOS

6	x 4	8	x 3	12	x 2
24	x 1	24	÷ 1	48	÷ 2
72	÷ 3	96	÷ 4	120	÷ 5
144	÷ 6	192	÷ 8	12	+ 12
13	+ 11	14	+ 10	15	+ 9
16	+ 8	17	+ 7	18	+ 6
19	+ 5	20	+ 4	21	+ 3
22	+ 2	23	+ 1	24	+ 0
25	- 1	26	- 2	27	- 3
28	- 4	29	- 5	30	- 6
31	- 7	32	- 8	33	- 9
34	- 10	35	- 11	36	- 12
39	- 15	40	- 16	42	- 18
44	- 20	45	- 21	46	- 22
48	- 24				

Disponible a través de distribuidores educacionales, o en 24game.com

Sumar/Restar (6+ años) #31976

Multiplicar/Dividir (8+ años) #32976

Factores/Múltiples (8+ años) #32977

Un dígito (9+ años) #33976

Dos dígitos (9+ años) #39976

Variabes (9+ años) #38978

Fraciones/Decimales (11+ años) #34676

Integrales (12+ años) #35576

Álgebra/Exponentes (12+ años) #37976

SUNTEX INTERNATIONAL INC.

3311 Fox Hill Rd., Easton, PA 18045 | 610-253-5255 | info@24game.com

© 2019 Suntex International Inc. 24® es una marca registrada.