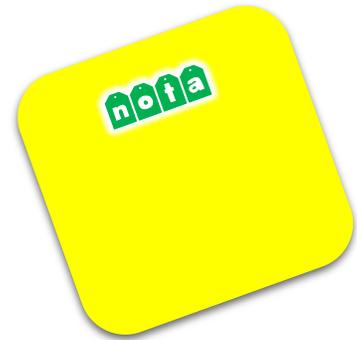




INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVERSIFICADO DE CHÍA
ACTIVIDAD DE MATEMÁTICAS 25
FRACCIONES EQUIVALENTES

GRADO SEXTO
PROFESORA: INGRID CARDOZO



NOMBRES:

CURSO:



El objetivo de UNO es deshacerse de todas las cartas que se "roban" inicialmente, diciendo la palabra "UNO" cuando queda la última carta en la mano. En esta versión, en cada turno, se puede jugar color o fracción equivalente. Si te equivocas al echar carta, no te preocupes, no serás penalizado.

Consejo: si no juegas sólo por colores, tendrás más posibilidades de ganar!

Para ello debes tener en cuenta las siguientes reglas:

1. Se baraja las cartas y cada jugador recibe siete cartas.
2. Las cartas restantes se ponen al revés en el centro y forman el mazo.
3. La primera carta se muestra se pone al lado.
4. Empieza el jugador que hayan seleccionado al ganar piedra, papel o tijera.
5. En el juego hay cartas de acción negras con diferentes funciones, que se explican a continuación:



CARTA TOMA DOS

Cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar dos cartas y no puede deponer ninguna carta en esta ronda. Esta carta sólo puede superponer en una carta con el color apropiado u otras cartas "toma dos". Si se revela al principio del juego, las mismas reglas aplican.



CARTA DE RETORNO

Con esta carta se cambia la dirección. Si se ha jugado por la izquierda, ahora se juega por la derecha y por la inversa. La carta sólo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de retorno. Cuando esta carta se toma en el principio del juego, el dador comienza y entonces el jugador a su derecha continúa.



CARTA DE INTERMISIÓN

Después de poner esta carta, el siguiente jugador será "saltado". La carta sólo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de intermisión. Cuando esta carta se toma en el principio del juego, el jugador se "salta" a la izquierda del dador y el jugador a la izquierda de este jugador continúa el juego.



CARTA DE ELECCIÓN DE COLORES

Con esta carta el jugador decide qué color sigue en el juego. También el color presente puede ser seleccionado. Una carta de elección de colores también se puede poner cuando el jugador puede poner una carta diferente. Si se toma una carta de elección de colores en el principio del juego, el jugador a la izquierda del dador decide qué color va a seguir.



CARTA DE TOMAR CUATRO COLORES

Esta carta es la mejor. El jugador decide qué color sigue en el juego. Además, el siguiente jugador debe tomar cuatro cartas. No se puede deponer cualquier carta en esta ronda. Por desgracia, la carta sólo se puede poner si el jugador que la tiene, no tiene ninguna carta en la mano que corresponde con el color del montón.

Si el jugador tiene una carta con el número o una carta de acción, sin embargo la carta de tomar cuatro colores se puede poner.

Un jugador que tiene una carta de tomar cuatro colores puede tirarse un farol y poner esa carta prohibida. Si el jugador se atrapa ciertas reglas aplican (ver cartas de pena). Si esta carta se toma en el principio del juego, se devuelve en el mazo y se toma otra carta.

6. Al poner las cartas si son fracciones equivalentes debe mostrar la operación usada (simplificación o amplificación).
7. UNO: Si un jugador olvida llamar "UNO" después de su penúltima carta y el siguiente jugador aún no ha jugado su carta, debe tomar una carta de pena.
8. Quién pone una carta, a pesar de que no está o una carta incorrecta, debe reanudarla y además, recibe una carta de pena.
9. Gana quien queda sin cartas.

RONDA	GANADOR	OPERACIONES MOSTRADAS
1		
2		
3		
4		
5		