

Desafío 3: Cálculos locos!

En el campamento, los monitores van a proponer varias actividades y para llevarlas a cabo necesitamos resolver una serie de enigmas, ¿te atreves?

Para poder llevar a cabo las actividades de cada día, es necesario resolver los diferentes enigmas diarios:

DÍA 1. EL TELÉFONO ESTROPEADO.



Al llegar al campamento, los monitores escogerán a una persona y le contarán un secreto. Cada persona que lo sepa, se lo contará a tres personas más cada día. Si el lunes al llegar el monitor se lo cuenta a una persona, ¿cuántas personas sabrán el secreto el viernes?

Puedes utilizar la siguiente tabla para guiarte en la resolución de este enigma:

DÍAS	PERSONAS	POTENCIA
LUNES	1	1×3^0
MARTES	1×3	1×3^1
MIÉRCOLES	$1 \times 3 \times 3$	
JUEVES		
VIERNES		

Y si estuviéramos 10 días, ¿cuántas personas sabrían el secreto?

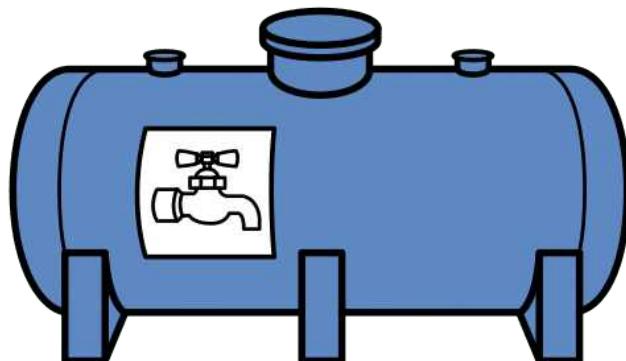
DÍA 2. ¿CUÁNTOS JUEGOS HAREMOS?



En el campamento vamos a estar 5 días. Los monitores nos dicen que cada día haremos 5 itinerarios, con 5 actividades cada uno y en cada actividad se llevarán a cabo 5 juegos diferentes.

Hoy nos toca averiguar cuántos juegos haremos a lo largo de los 5 días de acampada.

DÍA 3. LA HORA DE LA DUCHA.



¡Oh, oh! Tenemos un problema. Los monitores dicen que estamos gastando mucha agua al ducharnos.

En el campamento hay 3 depósitos de agua. Cada depósito tiene una capacidad de 7×10^3 litros.

Los monitores nos dicen que por persona estamos gastando una media de 2×10^2 litros de agua al día.

¿Cuánta agua gastaremos en total a lo largo de los 5 días? ¿Sobrará agua de los depósitos?

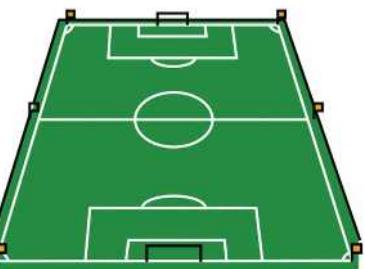
DÍA 4. ¿CUÁNTO MIDE?

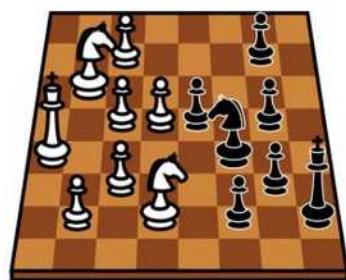
En el día de hoy se van a llevar a cabo varios juegos y actividades, pero para poder realizarlas es necesario adivinar las medidas de los materiales y/o espacios que se van a utilizar.

Los monitores nos dan las siguientes medidas para calcular, diciéndonos que son áreas y volúmenes:

- 7^3 metros
- 24^2 metros
- 12^3 centímetros
- 40^2 centímetros
- 35^3 centímetros

Una vez calculadas las áreas y volúmenes, los monitores nos piden relacionar cada medida con las siguientes imágenes:

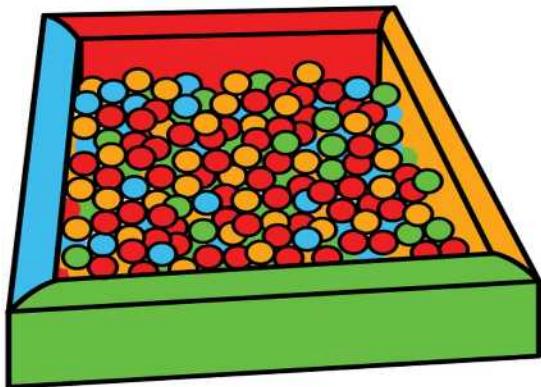
IMAGEN	POTENCIA	MEDIDA
		
		



Solo podremos jugar con aquellos juegos o en los espacios que midamos bien, así que es necesario prestar mucha atención.

DÍA 5. EL PARQUE BOLAS

Como es el último día, antes de irnos, los monitores nos proponen poder ir a una piscina de bolas, pero para poder entrar debemos averiguar cuántas bolas hay dentro. Nos dicen que se metieron la siguiente cantidad de bolas:



- 10^3 bolas amarillas
- 10^2 bolas verdes
- 4^4 bolas rojas
- 3^5 bolas azules

¿Cuántas bolas hay en total?

Atribución de los recursos incorporados al documento

Recursos incorporados por orden de aparición y página:

Página 1:

Pictograma de Arasaac: *teléfono*.

Página 2:

Pictograma de Arasaac: *ajedrez*.

Pictograma de Arasaac: *tanque de agua*.

Página 3:

Elaboración propia (proxecto cREAgal). *Juego* ([CC BY-NC-SA 4.0](#))

Pictograma de Arasaac: *campo de fútbol*.

Página 4:

Elaboración propia (proxecto cREAgal). *Caja* ([CC BY-NC-SA 4.0](#))

Pictograma de Arasaac: *tablero de ajedrez*.

Pictograma de Arasaac: *cabaña*.

Página 5:

Pictograma de Arasaac: *piscina de bolas*.

Los símbolos pictográficos utilizados son propiedad del Gobierno de Aragón y han sido creados por Sergio Palao para ARASAAC (<http://www.arasaac.org>), que los distribuye bajo Licencia [Creative Commons BY-NC-SA](#).



“Desafío 3. Cálculos locos”, do proxecto *cREAgal*, públicase coa [Licenza Creative Commons Reconocimiento Non-comercial Compartir igual 4.0](#)