

ADIVINACIÓN

El secretario/a cubre los datos de los miembros del grupo:

Coordinador/a	
Secretario/a	
Responsable del material	
Ayudante	

El coordinador/a lee la actividad en alto:

Crea un nuevo truco para la caseta de adivinación. Puedes inspirarte (o no) en alguna de estas ideas:

- Dibujad “tableros de ajedrez” de tamaño 1x1, 2x2, 3x3, 4x4, ... ¿Adivinamos cuántas casillas negras tendrán los siguientes?
- Dibujad un “tablero de ajedrez” de tamaño 3x3, ¿Cuántos cuadrados (de cualquier tamaño) hay dibujados en él?
- ¿Y si lo hacéis con tableros más grandes?
- ¿Y si probáis con tableros triangulares?
- ¿Y si diseñáis vuestro propio tablero?

En el diseño del truco, hay que incluir algo sencillo de adivinar y algo difícil.

Decidimos el truco

- Durante unos 5 minutos cada miembro del equipo escribe en su libreta las ideas que se le ocurren.
- El coordinador va dando el turno de palabra a los participantes. En cada turno solo se puede dar una idea (también se puede “pasar”). El secretario va anotando las ideas hasta haber anotado todas.
- Si alguien no tiene claro alguna de las ideas, pregunta y la persona que ha propuesto esa idea le aclara sus dudas.
- Se puntúan las propuestas. Para ello cada miembro del equipo ha de ordenar las ideas propuestas poniendo en primer lugar la que más le guste (puntuación 1), en segundo lugar la siguiente (puntuación 2),...hasta la última.
- El secretario anota junto a cada una de las ideas, la puntuación que le ha otorgado cada participante y, al final, se suman las puntuaciones y se elige la idea que menos puntos tiene.

El secretario/a anota el truco que habéis decidido hacer.

Mostraremos:

Tendrán que adivinar:

-

-

El coordinador/a lee en voz alta:

Tenéis que encontrar la solución del reto que habéis creado.

Lápices al centro. Entre todos, dividir la resolución del desafío empezando por la adivinación de los casos más sencillos hasta llegar a lo más complicado.

El secretario escribe los pasos que hay que seguir en el **folio giratorio**.

El coordinador decide quién empieza. A partir de ahí se rota y vais así completando los huecos.

1.	2.
3.	4.
5.	6.

7.	8.
9.	10.
Las soluciones son:	

Nota: El número de pasos en los que hayáis estructurado vuestro trabajo no tiene por qué ser 10. Si sobran huecos, no pasa nada.

El coordinador/a lee en voz alta:

Tenéis que llevar vuestro truco de adivinación a vuestra caseta. ¿Cómo lo vais a hacer?
¿Qué materiales vais a necesitar?

Lápices al centro. Entre todos decidid cómo vais a presentar vuestro truco: los materiales que necesitáis, lo que hay que construir, cómo contarlo.... Y quién se encarga de cada cosa.

El secretario toma nota del reparto acordado:

El **responsable del material** custodiará los materiales creados.



“Actividad Grupal:Reto Final. Adivinación”, del proyecto *cREAgal*, se publica con la [Licencia Creative Commons Reconocimiento No-comercial Compartir igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)