

## 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	$1 \times 3^0$
MARTES	$1 \times 3$	$1 \times 3^1$
MIÉRCOLES	$1 \times 3 \times 3$	
JUEVES		
VIERNES		

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

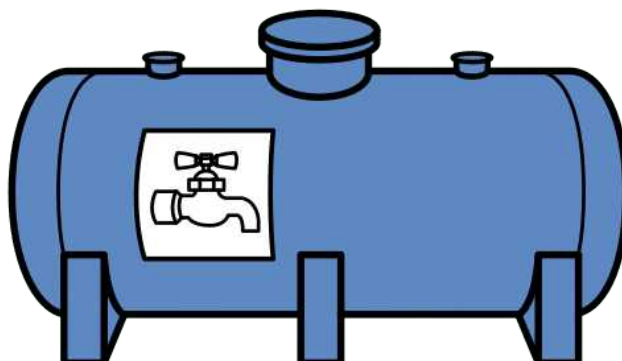
## DÍA 2. ¿CUÁNTOS JUEGOS HAREMOS?



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  $7 \times 10^3$  litros.

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

¿Cuánta agua gastaremos en total a lo largo de los 5 días? ¿Sobraré 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:

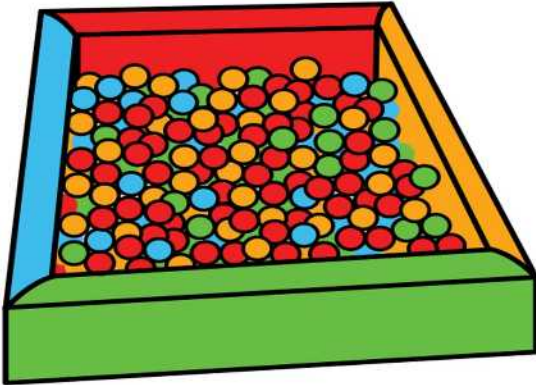
IMAGEN	POTENCIA	MEDIDA
		
		

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*, publícase coa [Licenza Creative Commons Recoñecemento Non-comercial Compartir igual 4.0](#)