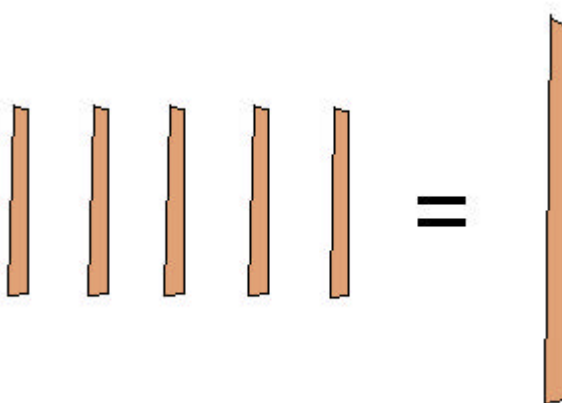


JUEGO DEL BANQUERO

Hace miles y miles de años que los hombres de las cavernas aprendieron a **contar** (los días, los mamuts, etc...). **Utilizaban un palito o una piedra por cada día o cada mamut** y así sabían cuántos días habían pasado o cuántos mamuts había.

Tardaron miles de años en descubrir que para **contar no son necesarios tantos palitos o piedras**: bastaba con utilizar dos objetos diferentes (palitos largos y cortos, piedras pequeñas y grandes) y acordar una **equivalencia**, como por ejemplo:



Un palito largo vale por 5 palitos cortos

Esta idea de equivalencia es la que seguimos utilizando nosotros para contar.

En el **juego del banquero** o de las equivalencias tenéis **que contar tal como lo hicieron los primeros hombres** que tuvieron esa genial idea. Se trata de un juego para 5 jugadores, que se rige por las siguientes reglas:

- ☞ Un niño hace el papel de **banquero**. Para ello dispone de un montón de fichas rojas (aproximadamente 50) y un número más reducido de fichas azules (aproximadamente 20).
- ☞ Los otros cuatro niños, por turno, tiran un dado y el banquero les da una ficha roja por cada punto obtenido.

- ☞ Dependiendo del cambio acordado, **ningún niño puede tener más de cierto número de fichas rojas**, por lo que el banquero tendrá que ir haciendo los cambios oportunos.
- ☞ Después de tirar el dado un cierto número de veces, el banquero ha de hacer ciertos cálculos para averiguar que niño ha llegado al número más alto.
- ☞ Todos los niños han de hacer al menos una vez de banquero.

Versión a:

Equivalencia: 5 fichas rojas equivalen a 1 ficha azul.

Se tira el dado 3 veces.

Versión b:

Equivalencia: 10 fichas rojas equivalen a 1 ficha azul.

Se tira el dado hasta que algún niño llegue a tener 5 fichas azules.

NECESITAI S (Cada equipo):

50 fichas rojas, 20 azules y un dado