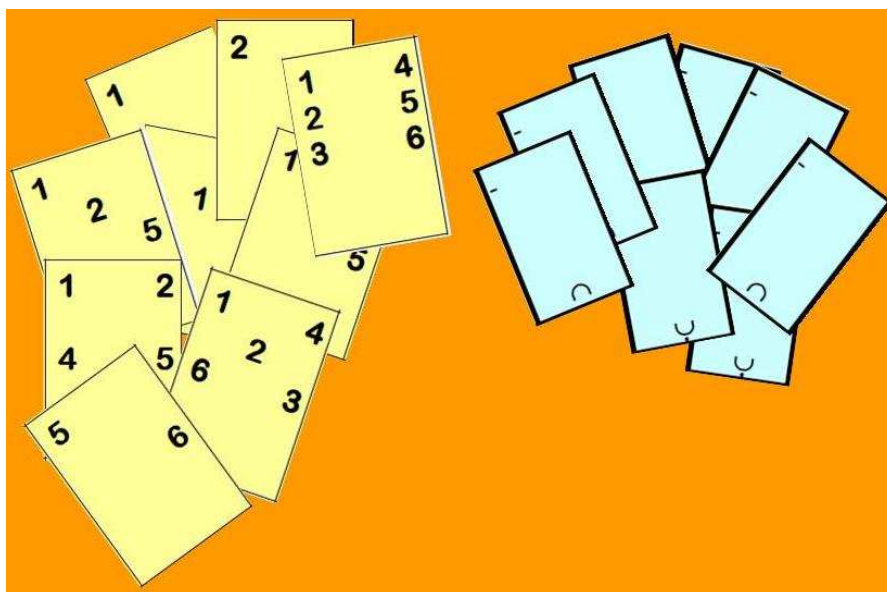


LA BARAJA DE LOS SUCESOS



Observaciones:

Con esta actividad se pretende proporcionar un soporte físico al universo de sucesos aleatorios que se pueden obtener de un determinado espacio muestral. Con este fin, se considera el experimento aleatorio consistente en echar un dado cúbico, cuyo espacio muestral es el conjunto de resultados físicos posibles, o sea, $E = \{ 1, 2, 3, 4, 5, 6 \}$.

Se dan 64 tarjetas que contienen todos los posibles sucesos de este espacio muestral, uno en cada tarjeta, incluida una tarjeta en blanco que simboliza el suceso imposible. La forma de disponer las tarjetas es ilustrativa del procedimiento seguido para que no falte ninguna. Se combinan siempre los números de cada tarjeta con todos los siguientes en el orden de menor a mayor, y así se forman las tarjetas con un número más.

El otro mazo de tarjetas contiene los dos signos operatorios de unión e intersección de sucesos. Se han previsto nueve con el símbolo \cup y tres con el símbolo \cap .

Se trata de que, a través del juego, los alumnos vayan familiarizándose con ellos.

Pueden jugar entre dos y cuatro jugadores. En lugar del tablero de La Oca, podría utilizarse cualquier otro análogo, como el del parchís, el del trivial, etc. La ventaja del de La Oca es que los juegos resultan más rápidos.

Por lo que se refiere al material, se pueden fotocopiar las tarjetas ampliadas y una vez recortadas (con tijeras, cutex, o guillotina), pegarlas sobre cartas de baraja. También se pueden pegar sobre una cartulina y plastificarlas antes de recortarlas.

Material necesario:

- Un dado.
- 64 tarjetas numéricas de los sucesos.
- 9 tarjetas con los símbolos de UNIÓN e INTERSECCIÓN.
- Un tablero del juego de la OCA como el que presentamos al final.

Reglas del juego:

- Juego para dos, tres o cuatro personas.
- Se sortea quién juega primero.
- Se barajan los dos mazos de tarjetas y se colocan sobre la mesa boca abajo.
- El primer jugador levanta dos tarjetas del mazo de tarjetas numéricas y una del mazo de tarjetas simbólicas. Si sale el símbolo \cap , se juega a los números **comunes** a las dos tarjetas, y si sale el símbolo \cup se juega a **todos** los números de las dos tarjetas.
- A continuación, lanza el dado. Si sale un número de los que juega en las tarjetas, avanza su ficha en el tablero de la Oca ese mismo número de casillas, siguiendo las reglas propias del juego de la OCA.
- De lo contrario, no mueve ficha, y se repite el proceso con el otro jugador.
- Las tarjetas que se van sacando, tanto de un mazo como del otro, se reintegran al mazo correspondiente por la parte de abajo. De vez en cuando, deben barajarse los dos mazos para evitar que se pueda saber lo que va a salir, sobre todo en el mazo de las tarjetas simbólicas.
- Gana el jugador que primero acaba en el tablero de la Oca.

POSIBLE TABLERO CLÁSICO DEL JUEGO DE LA OCA



Con este tablero se puede jugar sin penalizaciones, **"DE OCA a OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA"** o se pueden idear varios incidentes para retrasar las jugadas. Las penalizaciones deben ser conocidas por todos ANTES de iniciar la partida. Por ejemplo: Casilla 17: Volver a empezar Casilla 71: Perder el turno