



JUEGO DE MESA

SUPERMENTE



1- Juego de mesa SUPERMENTE:

Es un juego que promueve de forma entretenida el desarrollo de la habilidad de cálculo mental a través de la práctica de la matemática en las operaciones suma, resta, multiplicación, división y extracción de porcentajes y pueden jugarlo niños y adultos en diferentes niveles de complejidad.

2- ¿CÓMO SE INICIA EL JUEGO SUPERMENTE?

R.: Se inicia de la siguiente forma:

- Se elige una operación o modalidad matemática ya sea SUMA, RESTA, MULTIPLICACIÓN o DIVISIÓN
- Se eligen de 1 a 3 dados a lanzar según el nivel de dificultad deseado para la partida
- Se fija un número al que se avanzará o desde el que se avanzará con operaciones de cálculo mental
- Cada jugador lanza un dado para decidir por puntaje el orden del turno de lanzamiento
- Se parte de la casilla de salida correspondiente a la modalidad matemática elegida.

Para avanzar con la ficha por las casillas numeradas del tablero cada jugador debe realizar mentalmente una operación matemática con el número de la casilla donde se encuentra su ficha y el número obtenido en su lanzamiento, **resultará ganador el primer jugador en alcanzar el número de destino en la casilla de llegada.**

La secuencia del juego SUPERMENTE es como sigue:

- El jugador en turno realiza su lanzamiento.
- El siguiente jugador en el turno** debe preguntar al jugador que realizó su lanzamiento la operación mental que debe resolver, es decir, la operación con el número de la casilla en que esta el jugador en turno y el número que obtuvo en su lanzamiento.
- El jugador en turno debe responder la pregunta (de avance) que le han hecho
- Si su respuesta es correcta el jugador en turno debe mover su ficha a la casilla que corresponde con el número que ha dado como respuesta.

EJEMPLO INICIAL

Secuencia de una partida del juego SUPERMENTE con 2 jugadores

- a) Modalidad matemática elegida: SUMA 
- b) Número de dados elegidos para lanzar: 1 dado
- c) Número de destino elegido: 100
- d) Los jugadores lanzan 1 dado, el jugador (Luis) obtiene 4, la jugadora (Ana) obtiene 3, por obtener mayor puntaje Luis es el primero en el turno de lanzamiento
- e) Casilla de salida para la modalidad SUMA: CASILLA 1
- f) Casilla de llegada para la modalidad SUMA: CASILLA 100

El juego comienza, Luís está en la casilla 1  y es el primero en el turno de lanzamiento, lanza el dado y obtiene 5 

Diana es la siguiente en el turno y debe preguntarle a Luís:

¿uno más cinco?  ¿1 + 5? y Luís debe responder  6

para luego mover su ficha a la casilla 6  (1 + 5 = 6), Expuesto gráficamente:



Luego de que Luis coloque su ficha en la casilla correspondiente (casilla 6) Diana puede tomar el dado para realizar su lanzamiento y así se inicia nuevamente la secuencia del juego:

- 1- Lanzamiento 2- Pregunta 3- Respuesta 4- Movimiento

3-

SOBRE LA PREGUNTA DE AVANCE

En las operaciones **Suma** y **Multiplicación** el orden de los factores no altera el resultado de la operación, por lo tanto en estas modalidades será correcta la pregunta de avance sin importar el orden en que se mencione el número de la casilla y el número del lanzamiento, no obstante, en las operaciones **Resta** y **División** el orden de los factores si altera el resultado de la operación, por lo cual sólo será correcta la pregunta de avance en estas modalidades cuando se nombra primero el número de la casilla y luego el número del lanzamiento, **Ejemplo:**

SUMA

Posición de la ficha lanzamiento

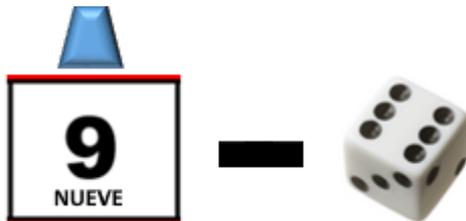


PREGUNTA DE AVANCE



RESTA

Posición de la ficha lanzamiento

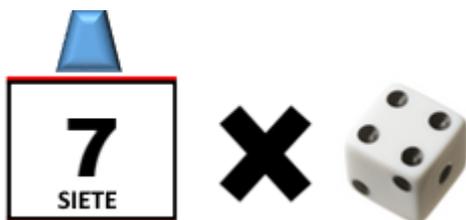


PREGUNTA DE AVANCE

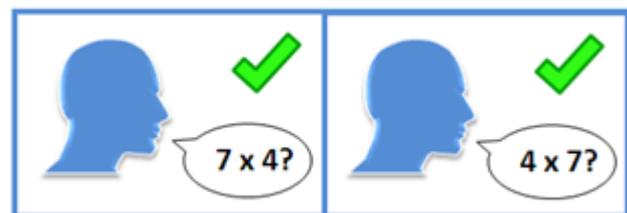


MULTIPLICACIÓN

Posición de la ficha lanzamiento



PREGUNTA DE AVANCE



DIVISIÓN

Posición de la ficha lanzamiento



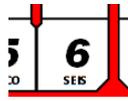
PREGUNTA DE AVANCE

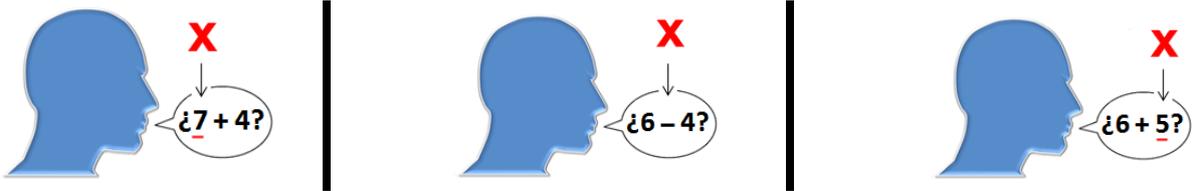


4- ¿QUÉ PASA SI ALGUIEN COMETE UN ERROR?

R.: Se detiene su avance sobre el tablero como se indica en los siguientes 3 casos donde continuamos con el ejemplo inicial:

Primer caso: PREGUNTAR INCORRECTAMENTE

Ejemplo: Si el jugador en turno se encuentra en la casilla 6  y lanza un 4 , y el siguiente jugador en el turno al realizar la pregunta de avance dice incorrectamente:
EL NÚMERO DE LA CASILLA **EL NÚMERO DE LA OPERACIÓN** **O EL NÚMERO DEL LANZAMIENTO**

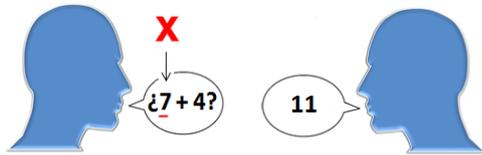


Perderá su siguiente turno de lanzamiento.

En este caso EL JUGADOR EN TURNO debe CORREGIR la pregunta de avance, responderla y mover, si al corregir la pregunta comete alguno de los errores arriba indicados o responde incorrectamente Deberá permanecer en la casilla desde donde realizo su lanzamiento perdiendo su oportunidad de avance.

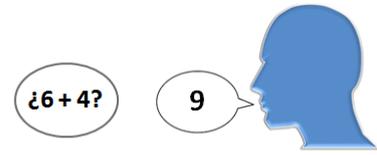
Segundo caso: RESPONDER INCORRECTAMENTE:

El jugador que responda una cifra ante una pregunta de avance incorrecta



Pregunta incorrecta

o que responda incorrectamente ante una pregunta de avance correcta

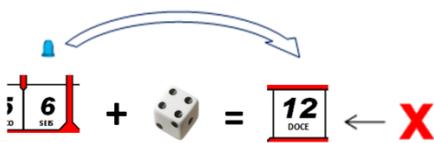


Pregunta Correcta

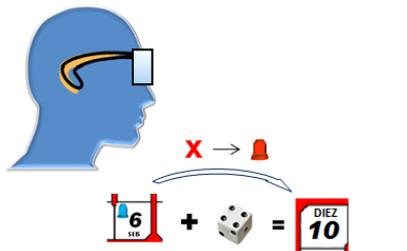
Deberá permanecer en la casilla desde donde realizo su lanzamiento perdiendo su oportunidad de avance.

Tercer caso: MOVER INCORRECTAMENTE

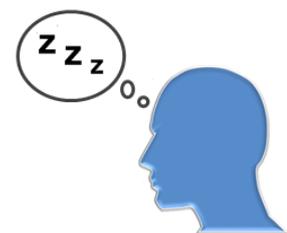
El jugador que al mover no coloque su ficha en la casilla que corresponde



que mueva la ficha de un contrincante



o que olvide mover su ficha hasta que movió otro jugador



Deberá permanecer en la casilla desde donde realizo su lanzamiento perdiendo su oportunidad de avance.

5-

RESUMEN

RESUMEN GRÁFICO DE LA SECUENCIA DEL JUEGO **SUPERMENTE** CON ESCENARIOS DE ACIERTO Y ERROR**NOTA:**

El jugador que por iniciativa propia:

- 1- **Anticipe su lanzamiento** al movimiento pendiente de un contrincante
- 2- **Pregunte, responda o mueva** sin que le corresponda
- 3- **Altere el número del lanzamiento de un contrincante** antes de que sea contestada la pregunta de avance

ANULARÁ Y PERDERÁ SU LANZAMIENTO EN EL CASO 1, Y PERDERÁ SU SIGUIENTE TURNO DE LANZAMIENTO EN LOS CASOS 2 Y 3.

En el punto 3 el jugador que ha lanzado podrá elegir volver a lanzar.

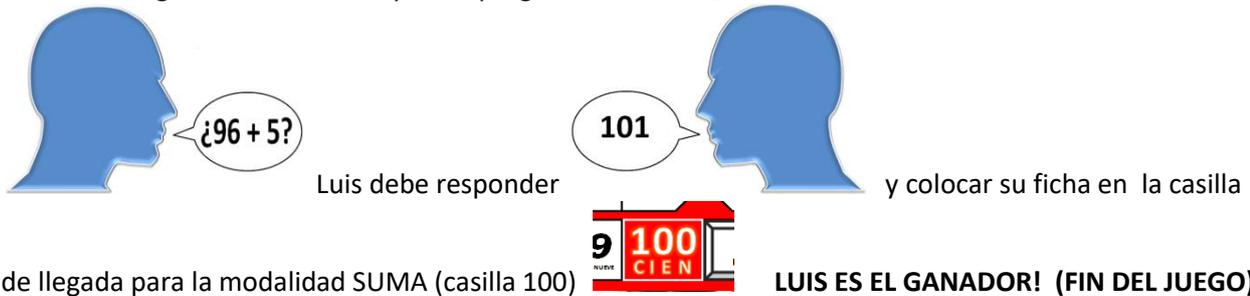
Quedará descalificado el jugador que incurra 3 veces en las faltas señaladas en la Nota anterior.

6- ¿CÓMO SE GANA EL JUEGO SUPERMENTE?

R.: Cuando el resultado de la operación en la pregunta de avance alcanza o sobrepasa el número de destino el jugador debe responder dicha pregunta correctamente y colocar su ficha en la casilla de llegada.

CONTINUACIÓN DEL EJEMPLO INICIAL: El juego ha avanzado y Luis se encuentra ahora en la casilla noventa y

seis  , le corresponde lanzar y obtiene 5 
Diana es la siguiente en el turno y debe preguntarle a Luis: ¿96 + 5?



Luis debe responder y colocar su ficha en la casilla de llegada para la modalidad SUMA (casilla 100) **LUIS ES EL GANADOR! (FIN DEL JUEGO).**

7- ¿CUÁLES SON LAS CASILLAS Y NÚMEROS DE SALIDA Y DE LLEGADA?

R: LOS NÚMEROS Y CASILLAS DE ORIGEN Y DESTINO PARA LAS PARTIDAS DEL JUEGO SUPERMENTE SEGÚN LA OPERACIÓN MATEMÁTICA ELEGIDA SE INDICAN A CONTINUACIÓN:

TABLA DE ORIGEN Y DESTINO

MODALIDAD	CASILLA DE SALIDA	CASILLA DE LLEGADA	NÚMERO DE PARTIDA	NÚMERO DE DESTINO
SUMA	CASILLA 1	CASILLA 100	NÚMERO 1	LO ELIGEN LOS JUGADORES
MULTIPLICACIÓN	CASILLA 1	CASILLA 100	NÚMERO 1	LO ELIGEN LOS JUGADORES
RESTA	CASILLA 100	CASILLA 1	LO ELIGEN LOS JUGADORES	UN NÚMERO MENOR QUE 2
DIVISIÓN	CASILLA 100	CASILLA 1	LO ELIGEN LOS JUGADORES	UN NÚMERO MENOR QUE 2
EXTRACCIÓN DE PORCENTAJES	CASILLA 100	CASILLA 1	LO ELIGEN LOS JUGADORES	UN NÚMERO MENOR QUE 2

Con la información presentada hasta el momento usted ya puede comenzar a jugar con 2 o más jugadores tomando el formato del EJEMPLO INICIAL en la modalidad SUMA, también puede aplicarlo a la modalidad RESTA siguiendo las indicaciones en la TABLA DE ORIGEN Y DESTINO y tomando el número 100 como número de partida, en adelante se explicarán formas más avanzadas de jugar el juego SUPERMENTE, si desea conocerlas ahora puede continuar leyendo.

8- ¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE LA CASILLA DE LLEGADA Y EL NÚMERO DE DESTINO?

R.: La casilla de llegada es la casilla donde se coloca la ficha para ganar el juego cuando se ha alcanzado el

número de destino y son la casilla uno  o la casilla 100  según la operación matemática elegida para la partida, y el número de destino es el número al cual se debe avanzar con operaciones mentales igualmente para ganar.

P. No son el mismo número?

R.: Depende del caso, el juego SUPERMENTE se juega sobre un tablero que contiene 100 casillas

consecutivamente numeradas, en la modalidad SUMA  la casilla de salida es la numero 1  y

la casilla de llegada es la número 100 , si fijamos el **100** como el número de destino los jugadores

deben avanzar por las casillas sumando mentalmente hasta llegar a la casilla 100 , en ese caso la casilla de llegada y el número de destino son el mismo número, pero si fijamos como número de destino el **200** la casilla de llegada (**donde se debe colocar la ficha al alcanzar el número de destino**) seguirá siendo

la casilla 100  solo que en ese caso se debe avanzar por las casillas hasta llegar al **200**

P. Como se puede sumar hasta llegar al **200** en un tablero que tiene 100 casillas?

R.: Aplicando el sistema SUPERMENTE

SISTEMA SUPERMENTE

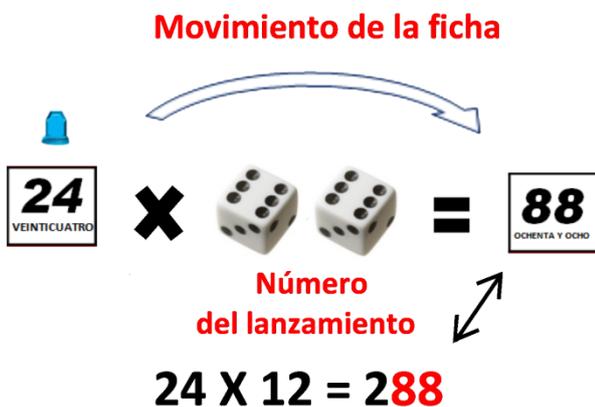
9- ¿CÓMO SE APLICA EL SISTEMA SUPERMENTE?

R.: El sistema SUPERMENTE se puede usar en SUMA  RESTA 

MULTIPLICACIÓN  o  DIVISIÓN y se aplica recreando un ascenso imaginario de las casillas numeradas para realizar operaciones que impliquen números de más de 2 cifras colocando la ficha sobre la casilla que tenga los 2 últimos números de la cifra producto de la operación y realizando y respondiendo la pregunta de avance mencionando el número al que imaginariamente ha ascendido la casilla.

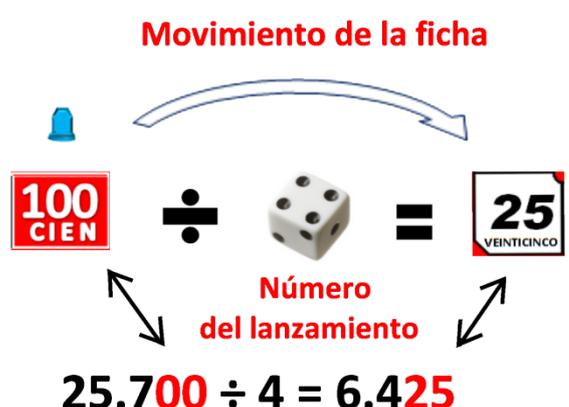
EJEMPLO GRÁFICO EN MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN:

Movimiento de la ficha



24 X 12 = 288

Movimiento de la ficha



25.700 ÷ 4 = 6.425

10- Procedimiento y ejemplo del Sistema SUPERMENTE modalidad SUMA  **juego con 3 dados**

Casilla de salida: 1  casilla de llegada: 100 , número de destino **200**
 (El número de destino lo eligen los jugadores, este es un ejemplo)

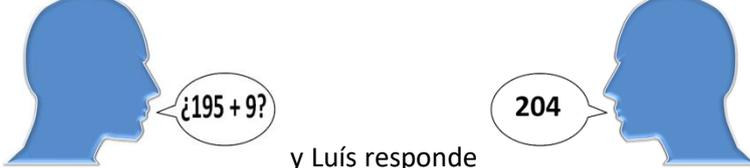
Se juega sumando el número de la casilla ocupada más el número del lanzamiento obtenido, al pasar el número 100 se coloca la ficha sobre la casilla que tenga los dos últimos números de la cifra producto de la suma, cuando algún jugador obtenga un lanzamiento que al sumarlo con el número de la casilla en la que se encuentra el resultado sea 200 o más deberá responder correctamente la pregunta de avance y colocar su ficha en la casilla 100 para ganar el juego.

Ejemplo: El juego ha avanzado, Luís está en la casilla 96  y obtiene 15  en su lanzamiento, el siguiente jugador en el turno realiza la pregunta de avance ¿96 + 15?

 ¿96 + 15?
 Luís responde **111**  y coloca luego su ficha en la casilla 
 (ciento once) , si en su próximo turno Luís obtiene 10 en su lanzamiento deberá recibir la pregunta de avance ¿111+ 10?

 ¿111 + 10?
 Responderla **121**  y colocar su ficha en la casilla 
 (ciento veintiuno) , El juego ha avanzado, Luis se encuentra ahora en la casilla 195 

le corresponde lanzar y obtiene 9,  el siguiente jugador en el turno realiza la pregunta de avance ¿195 + 9?

 ¿195 + 9?
 y Luís responde **204**  puesto que Luis respondió correctamente y ha cruzado el número de destino (**200**) coloca su ficha en la casilla de llegada, (casilla 100) 

¡LUIES ES EL GANADOR! (FIN DEL JUEGO).

11- Procedimiento y ejemplo del Sistema SUPERMENTE modalidad RESTA  **juego con 3 dados:**

Casilla de salida: 100  casilla de llegada: 1 , número de partida: **200**, número de destino: **un número menor que 2**

(El número de partida lo eligen los jugadores, este es un ejemplo)

Se juega restando el número de la casilla ocupada menos el número del lanzamiento y se coloca la ficha sobre la casilla que tenga los dos últimos números de la cifra producto de la resta, cuando algún jugador este en una casilla a la que al restarle el número de su lanzamiento se obtenga **un número menor que 2** deberá responder correctamente la pregunta de avance y colocar su ficha en la casilla 1 para ganar el juego.

Ejemplo: El juego comienza, Diana está en la casilla 200  y es la primera en el turno, realiza su

lanzamiento, obtiene 14  el siguiente jugador en el turno realiza la pregunta de avance

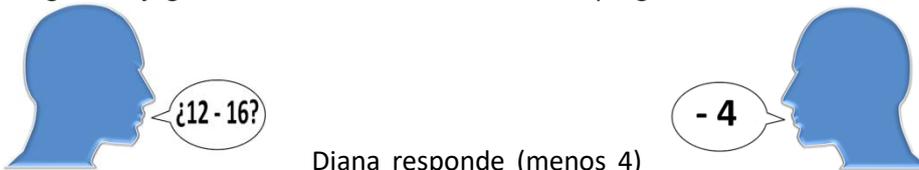


Diana responde

y coloca su ficha a la casilla 186 . El juego ha avanzado varias rondas, ahora Diana se encuentra

en la casilla 12  le corresponde lanzar y obtiene 16 

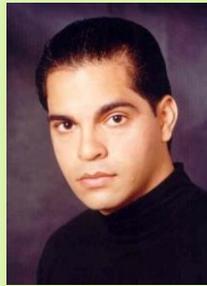
El siguiente jugador en el turno le hace a Diana la pregunta de avance



Diana responde (menos 4) puesto que Diana respondió correctamente y cruzó el número de destino (**2**) coloca su ficha en la casilla de llegada para la modalidad

resta, (casilla 1)  **DIANA ES LA GANADORA! (FIN DEL JUEGO).**

Hola, has visto una versión simplificada de las reglas del juego de mesa SUPERMENTE, ya que este juego tiene más de 100 formas de ser jugado. Si desea comprar la versión completa de este juego en archivos pdf para jugar en casa, escribe a jairloaiza@hotmail.com para enviarte el link de pago y luego los archivos pdf después del pago. En este momento, su precio es de 67 dólares. También puedes visitar la siguiente web <https://5e51cb21837aa.site123.me/> El tiempo que inviertes jugando no es sólo un momento de entretenimiento, pues con la práctica se desarrolla la habilidad de cálculo mental, una entre las habilidades más útiles en el ámbito educativo, en los negocios y en la vida en general.

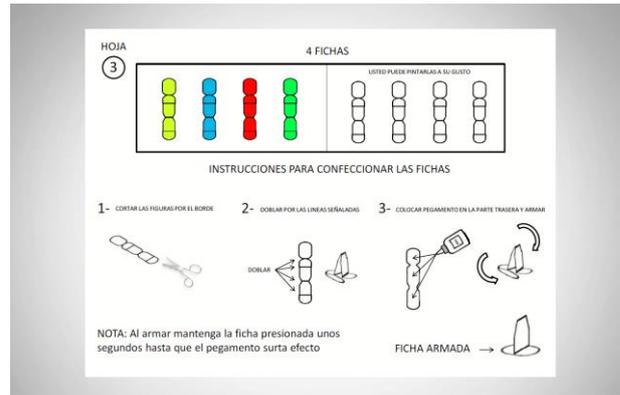
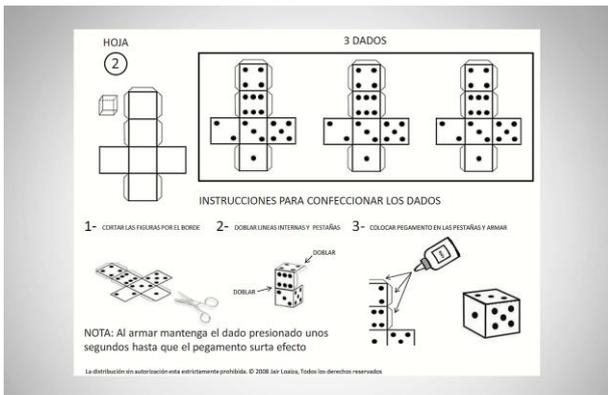
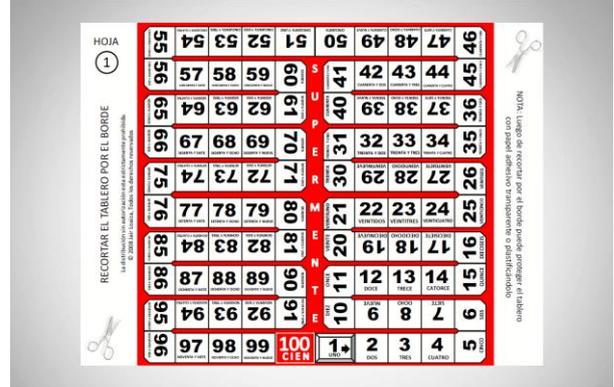


Jair Loaiza, creador del juego de mesa SUPERMENTE

TABLA DE CONTENIDO DE LA VERSIÓN COMPLETA

1. JUEGO DE MESA SUPERMENTE
2. ¿CÓMO SE INICIA EL JUEGO SUPERMENTE?
3. SOBRE LA PREGUNTA DE AVANCE
4. ¿QUÉ PASA SI ALGUIEN COMETE UN ERROR?
5. RESUMEN
6. ¿CÓMO SE GANA EL JUEGO SUPERMENTE?
7. ¿CUÁLES SON LAS CASILLAS Y NÚMEROS DE SALIDA Y DE LLEGADA?
8. ¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE LA CASILLA DE LLEGADA Y EL NÚMERO DE DESTINO?
9. ¿CÓMO SE APLICA LA FÓRMULA SUPERMENTE?
10. Procedimiento y ejemplo de la Fórmula SUPERMENTE modalidad SUMA
11. Procedimiento y ejemplo de la Fórmula SUPERMENTE modalidad RESTA
12. JUEGO SUPERMENTE CON APUNTES Y SIN APUNTES
13. Procedimiento y ejemplo de la Fórmula SUPERMENTE modalidad MULTIPLICACIÓN
14. Procedimiento y ejemplo de la Fórmula SUPERMENTE modalidad DIVISIÓN
15. OPERACIONES AUMENTADAS
16. Procedimiento y ejemplo de la Fórmula SUPERMENTE extracción de porcentajes
17. ENSEÑANDO A LOS NIÑOS
18. SUPERMENTE JUEGO INDIVIDUAL (Auto entrenamiento)

LOS ARCHIVOS QUE RECIBIRÁS



SÉ INTELIGENTE, DALE PODER A TU MENTE

