

El *Awarkuden/Awarkuzen*, que tiene registros muy antiguos tanto en crónicas como en epew, lo practicaban tanto los adultos como los *pichikeche*. Tradicionalmente, se ha utilizado para resolver algunas diferencias de forma pacífica entre dos partes. Actualmente, este juego se realiza en contextos de diversión, para compartir y fortalecer lazos de amistad y familiar.



> Debes saber...

Epew

relato mapuche

Pichikeche

niños y niñas

> www

Ingresa el código **BM7BU3P001D** en www.auladigital.cl y verás un video de cómo se juega Awarkuden.

◀ Fotograma

¿Cómo se juega awarkuden?

Se juega entre dos personas quienes, frente a frente y por turnos, lanzan ocho habas (con uno de sus lados pintados de color negro) sobre un círculo en el suelo o sobre un *makuñ* (manta).

Cada jugador toma las ocho habas entre sus manos, las sacude y lanza dejándolas caer al azar sobre lo que se determine como tablero. Si una cae fuera del tablero, se anula la jugada y pierde el turno.

Para marcar los puntos cada jugador debe tener 12 *kow* (fichas, palitos, piedras u otras semillas). Se termina cuando un jugador acumula 12 puntos.

Puntuación

2 puntos		1 punto	0 puntos
8 habas del lado pintado (<i>paylanagün</i> : de espalda) o del lado sin pintar (<i>löpünagün</i> : de “guata” o de panza).		4 caen pintadas y 4 sin pintar.	Cualquier otro resultado no tiene puntaje.

Rayen y Lefxaru junto a sus amigos y amigas deben ponerse de acuerdo para definir qué grupo utilizará la cancha de la escuela en el primer recreo. Para esto, cada uno realiza 5 lanzamientos en un juego de Awarkuden, cuyos resultados se muestran en la tabla.

Lanzamiento	Lanzamiento de Rayén		Lanzamiento de Leftxaru	
	Número de habas blancas	Número de habas negras	Número de habas blancas	Número de habas negras
1	3	5	6	2
2	4	4	8	0
3	2	6	0	8
4	5	3	4	4
5	8	0	4	4

-

-
- This image shows a full page of blank graph paper. The grid consists of small, uniform squares formed by thin, light gray lines. There are no margins, text, or other markings on the page.

3. Al realizar este juego, ¿puedes saber exactamente el resultado que obtendrás? ¿Por qué?

4. ¿Cuáles son los posibles resultados del lanzamiento de las habas?

5. ¿Cuál crees que es el resultado más probable? ¿Por qué?

6. Considerando las reglas del juego, determina si es o no una experiencia aleatoria. Para ello, responde SÍ o NO y justifica.

a. _____ Lanzar 8 habas al aire y obtener todos los lados pintados.

b. _____ Lanzar 8 habas al aire y obtener algunos lados sin pintar.

c. _____ Lanzar 8 habas y que caigan 8 o menos dentro del *makuñ*.

7. Determina si los siguientes experimentos son aleatorios o determinísticos. Justifica tu respuesta.

a. Lanzar 8 habas al aire y adivinar el número de habas pintadas que se obtienen.

b. Lanzar las habas al aire y estas caen al suelo.

8. Escribe el espacio muestral y los casos favorables al lanzar 8 habas al aire y obtener al menos 3 habas pintadas.

9. Al lanzar 8 habas al aire en este juego, ¿qué es más probable de obtener? ¿habas con lados pintados o con lados sin pintar? Explica.
