



## **Olimpiada Matemática Junior Nacional 2022 - Cuenca**

**Code: 4510719**

MCM Cuenca



**24.06.22**



## Información sobre esta ruta

Número de tareas.:	15
Duración aproximada:	~ 03 h 30 min
Longitud:	~ 1.7 km
Recomendado por la clase:	8
Herramientas recomendadas:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Calculadora</li><li>• Cinta métrica</li><li>• Regla plegable</li></ul>
Etiquetas:	Aritmética, Números, Probabilidad, Volumen, porcentajes, Área, Geometría, Juego, Nim, Arco, Centro, Geomet, Círculo, Circunferencia, Diámetro, Proporcionalidad, Fotografía

Esta ruta está situada en Cuenca, una ciudad histórica fortificada que fue construida con fines defensivos por los musulmanes en el territorio del Califato de Córdoba. Una vez conquistada por los castellanos en el siglo XIII, se convirtió en ciudad real y sede episcopal, multiplicándose entonces la construcción de edificios de gran valor, como la primera catedral gótica de España y las famosas casas colgadas, suspendidas en lo alto de la hoz del río Huécar. Excelentemente situada, esta ciudad-fortaleza es el punto culminante del magnífico paisaje rural y natural que la rodea.

















## 8. Tarea: Podar para conservar el patrimonio natural y cultural.



### Definición de la tarea

En la Plaza de la Virgen de las Angustias puedes encontrar este árbol. Junto a él, hay más árboles distribuidos en dos hileras.

Dos Jardineros tienen que podar esos árboles. Para entretenerse, deciden podar y jugar. El que pierda tendrá que podar también el árbol de la imagen y el ganador podrá almorzar morteruelo, ajo arriero y zarajos con un poco de vino de la Manchuela Conquense. Las reglas del juego son las siguientes:

- 1.- El primero que empiece puede podar tantos árboles como quiera, siempre que los árboles sean de la misma hilera.
- 2.- El segundo empezará cuando termine el primero y procederá de la misma forma.
- 3.- Pierde el último que puede un árbol.
- 4.- Es obligatorio que en cada turno se pode al menos un árbol.

¿Quién crees que ganará si juega adecuadamente?

### Cálculo:

- A)  Gana el que empieza, si juega adecuadamente.
- B)  Gana el segundo, siempre que el primero se equivoque al empezar.
- C)  Gana el segundo si juega adecuadamente, independientemente de la primera elección del otro.de
- D)  Ninguno de los dos puede estar seguro de ganar antes del inicio del juego.















