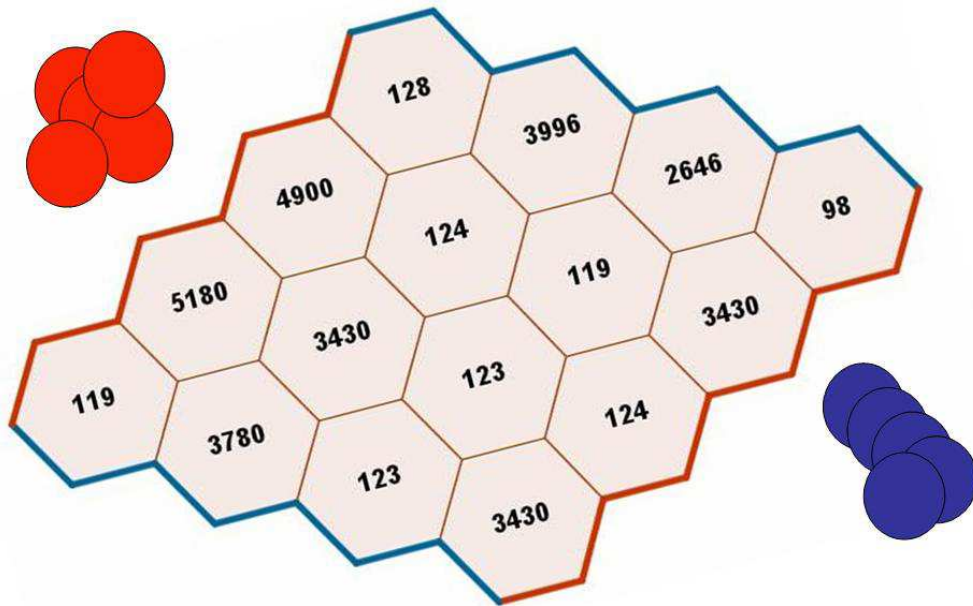


## Juego de Hex de estimación



Imitando al conocido juego del Hex (se puede mirar esta página si no se ha oído hablar del juego: <http://detablero.com/juegos/hex>), presentamos un juego con el que se quiere conseguir que nuestros alumnos estimen un resultado antes de efectuar la operación. Para facilitar, el juego se plantea con números naturales y sólo con la suma y el producto.

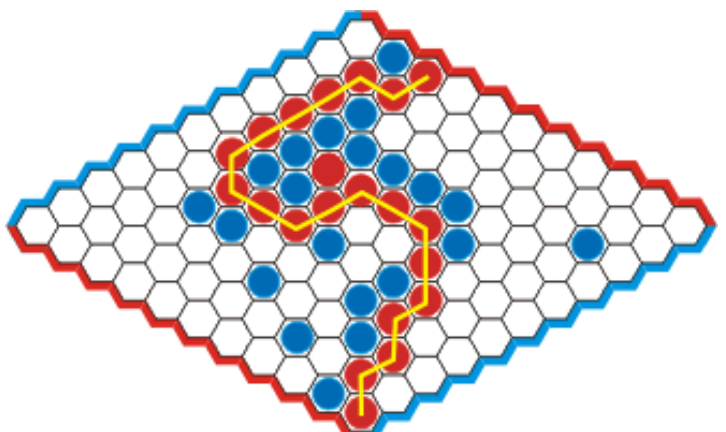
**Nivel:** tercer ciclo de primaria, 1º de ESO

### Material necesario:

- Un tablero de Hex relleno con números resultados.
- Fichas de dos colores diferentes.
- Una regleta de municiones.
- Una calculadora

### Objetivo del juego:

Cómo en todo juego del Hex, el objetivo de cada jugador es formar con sus fichas una hilera que una las dos orillas del panel que llevan su color.



### Reglas del juego:

- El primer jugador elige dos números de la regleta de municiones:

## Munición

74	70	49	70	49	54
----	----	----	----	----	----

- A continuación, los suma o los multiplica, según crea conveniente, y coloca una de sus fichas en la casilla donde aparece el resultado obtenido.
- Aunque finalmente hará el cálculo con la calculadora, para hacer la comprobación, el jugador previamente debe hacer mentalmente una estimación del resultado, indicando cuál de los números del panel va a obtener.
- Si el resultado de la calculadora no coincide con su estimación, el jugador perderá su turno.
- El segundo jugador hace lo mismo.

**Gana el primer jugador que forme con sus fichas una hilera que una las orillas de su color.**

## Tablero

