

## EL RECORRIDO DE LOS FACTORES

### Observaciones:

Sacado de una colección de juegos propuestos por el National Council of Teachers of Mathematics (NCTM), presentamos un recorrido a efectuar sobre un tablero, a lo largo del cual, los jugadores deben hallar todos los factores de los números que aparecen en las casillas del recorrido.

### Objetivos:

- Reforzar el concepto de divisor y factores de un número.

**Nivel:** 1º-2º de ESO

### Material necesario:

- Un tablero como el de la figura.
- Unas tablas para las puntuaciones.
- Un dado.

### Finalidad del juego:

Saliendo de la casilla **Salida**, llegar al **Final** por el tablero del juego.

### Reglas del juego:

- Juego para dos jugadores.
- El primer jugador tira el dado y se mueve desde la **salida** las casillas correspondientes al resultado del dado. Al llegar a una bifurcación (con 24 y 72) se debe escoger alguno de los dos recorridos que aparecen.
- Al llegar a una casilla, el jugador debe hallar todos los factores del número de la casilla.
- Si lo hace correctamente, obtiene como puntuación la suma de todos los factores. La puntuación se debe inscribir en la tabla de puntuación del jugador.
- Si el jugador se equivoca, diciendo un factor que no lo es o olvidándose de algún factor, no puntúa, marcando un 0 en la columna de puntuación de su tabla.
- Si el adversario encuentra un error, obtiene 10 puntos por cada uno.
- A continuación, el segundo jugador repite lo mismo.
- Cuando un jugador llega a la casilla FINAL, se acaba el juego.

### GANA EL JUGADOR QUE HA OBTENIDO MÁS PUNTOS

Para llegar al final, no es necesario obtener el resultado exacto sino que se puede rebasar, quedándose en la casilla FINAL. Por ejemplo si el jugador está en la casilla **98** y saca **5** con su dado, ha llegado (con creces) al FINAL.

