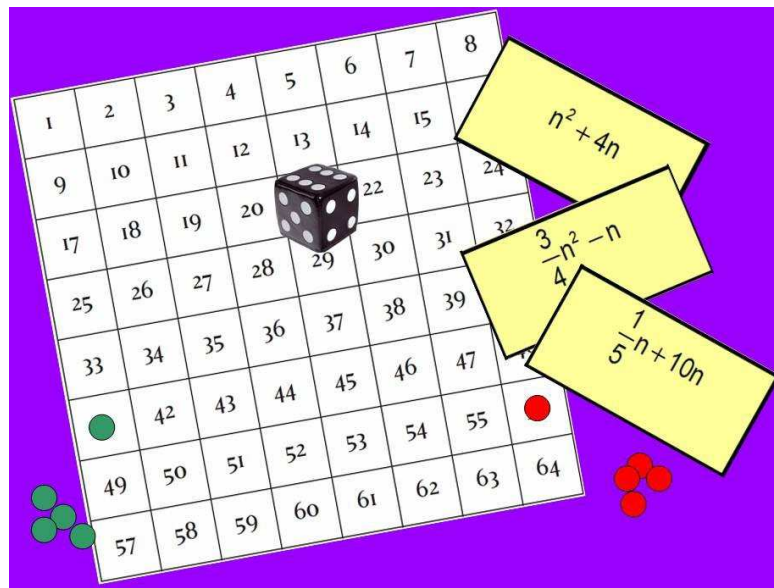


SUSTITUYE EL VALOR DE n



Observaciones:

Los objetivos que se quieren conseguir con este juego son:

- Practicar la sustitución de variables en un nivel muy inicial.
- Agilizar el cálculo mental con fracciones sencillas $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$ y $3/5$.
- Trabajar el error muy frecuente de nuestros alumnos que asocian multiplicación a aumento y división a disminución.

El juego además tiene una estrategia ganadora sencilla. A lo largo del juego, los alumnos se van dando cuenta de que no se trata de utilizar sus 10 tarjetas al azar, sino que hay ciertas tarjetas que sólo pueden ser utilizadas con ciertos valores de n . Será entonces necesario reservarse para el final las tarjetas mas fácilmente aprovechables y gastar cuanto antes las de uso más restringido. Por ejemplo:

- Las expresiones $\frac{1}{4}n^2 + n$, $\frac{1}{2}n + 5n$, $\frac{3}{4}n^2 - n$ y $3n \cdot 0,5$ no admiten resultados del tablero más que para valores de n pares (2,4 y 6)

- La expresión $\frac{1}{3}n + 4n$ sólo se pueden utilizar para 3 y 6, únicos múltiplos de 3 del dado.

- La expresión $\frac{1}{5}n + 10n$ sólo se puede aprovechar para $n=5$, es decir que es de las primeras que habría que intentar colocar.

- La expresión $n^3 - 2$ sólo se puede calcular para $n \leq 4$

- La expresión $n^4 + n$ sólo sirve para $n < 3$.

En cambio las expresiones $4n \cdot 0,25$ y $n^2 + 4n$ son siempre aprovechables.

Material necesario:

-Un tablero numerado del 1 al 64, un dado, 10 fichas de distinto color para cada jugador y dos colecciones iguales de 10 tarjetas con expresiones algebraicas sencillas escritas en función de n .

Reglas del juego:

- Juego para dos jugadores.
- Se tira el dado para determinar cuál de los dos jugadores empieza.. Sale el que mayor puntuación obtiene.
- Cada jugador coloca frente a sí, su colección de 10 tarjetas destapadas.
- El primer jugador tira el dado El número obtenido va a ser la n de la expresión de las tarjetas. Se sustituye la n en una de las tarjetas, realizando las operaciones indicadas, teniendo en cuenta que:
 - * el resultado ha de estar incluido en el tablero.
 - * una misma casilla puede ser ocupada por un máximo de dos fichas, una de cada color.
- Realizada la operación, se coloca la ficha en la casilla correspondiente del tablero y se retira dándole la vuelta, la tarjeta utilizada, que no se podrá volver a utilizar.
- Si el jugador contrario, observa que la operación ha sido incorrecta, se anula la tirada y pasa el turno.
- A continuación el segundo jugador hace lo mismo.
- **Gana el que consigue colocar todas sus fichas, habiendo utilizado todas sus tarjetas.**
- Puede ocurrir que llegue un momento en el que no sea posible colocar más fichas; gana entonces el que menos tarjetas tiene en su poder.

TABLERO

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64