

LO TUYO Y LO MÍO



La traducción del lenguaje natural, en nuestro caso el castellano, al lenguaje algebraico compuesto de símbolos y números es un paso fundamental para la resolución de problemas. Sin embargo esta traducción plantea enormes dificultades a nuestros alumnos de secundaria y esto hace que para muchos, el resolver problemas se convierta en una tarea prácticamente imposible. Por eso, antes de enfrentarse a los problemas algebraicos, se debe trabajar de diversas formas la simbolización de relaciones cuantitativas sencillas como las que se presentan en las tarjetas de este juego de tablero "Lo tuyo y lo mío"

La dinámica del juego es bastante complicada y se deberá mostrar previamente a los alumnos cómo se juega, haciendo por ejemplo un ensayo entre el profesor y un alumno.

Algunas tarjetas pueden suscitar muchas dudas y discusiones. Por eso, es importante que antes de jugar, se traduzcan los contenidos de las tarjetas y los resultados para "LO MÍO" con algunos ejemplos.

Material necesario:

- un tablero numerado del 1 al 49
- dos dados normales.
- 10 fichas para cada jugador.
- 20 tarjetas

Reglas del juego:

1. Para tres o cuatro jugadores.
2. Se tira un dado y sale quién **MENOR** puntuación de dados obtiene.
3. El primer jugador tira los dos dados y el **SIGUIENTE** jugador saca una de las 20 tarjetas que permanecen dadas la vuelta en la mesa.

4. Con el número obtenido con los dados, "**LO TUYO**", el jugador que ha sacado la tarjeta calcula "**LO MIO**", colocando una ficha en el tablero en el resultado y devolviendo la tarjeta al montón..
5. Si el número obtenido no está en el tablero, el jugador pierde su turno.
6. Si la casilla ya está ocupada, el jugador pierde su turno.
7. Si otro jugador observa que la operación ha sido incorrecta, se anula la tirada y pasa el turno.

Gana quién consigue colocar todas sus fichas.

Por ejemplo, supongamos que el primer jugador ha sacado con los dos dados un **2** y un **1**, es decir un **3**.

El segundo jugador saca esta tarjeta del montón:

La diferencia entre mi
número y el tuyo es 45,
pero yo te gano.

El segundo jugador, mirando al primero, le dice la frase de la tarjeta. Como el primer jugador había sacado **3**, y el segundo tiene **45** mas, esta claro que el segundo jugador tiene **48**. Ese jugador coloca su ficha en el tablero, en la casilla del **48**

A continuación, el segundo jugador tira los dados a su vez, mientras será el tercer jugador que sacará una tarjeta y que calculará "**LO MÍO**" de la misma forma.