



Cuatro en línea (Versión 1)

Juego 16, pág. 50 (Estrategias derivadas de sumas y restas)

Objetivo del juego: Sea el primer jugador en conseguir 4 fichas seguidas.

Materiales: Un Tablero de juego compartido del Cuatro en línea Versión 1 (cuadrícula de 6x6 con los números del 0 al 18), dos dados de 10 caras (o una baraja de naipes del 0 al 9), fichas de dos colores (o marcadores de borrado en seco de dos colores si los tableros de juego están plastificados) y una Tarjeta de puntuación para cada estudiante.

Cómo jugar (2 jugadores):

1. El Jugador 1 tire ambos dados (o toma dos cartas) y calcula la suma. El Jugador 1 dice la respuesta y comparte cuál fue la estrategia de razonamiento utilizada.
2. Ambos jugadores deciden si la suma es correcta. Cuando están de acuerdo en que es correcto, el Jugador 1 anota la ecuación en su tarjeta de puntuación.
3. Si el número está disponible en el tablero de juego de los jugadores, el Jugador 1 la cubre con una ficha. Solo se puede cubrir una casilla en cada turno y no se pueden mover las fichas una vez jugado.
4. Se repiten los pasos 1 al 3 para el Jugador 2.
5. El juego continúa hasta que alguien consigue formar cuatro en línea (vertical, horizontal o diagonal).

El juego en acción:



15	5	8	12	17	2
10	0	8	6	13	11
9	10	6	1	9	16
4	7	5	8	11	10
5	12	9	13	7	11
3	14	12	14	15	18



Tengo 9 y 7. Voy a actuar como si el 9 fuese un 10. Sé que 10 y 7 son 17, así que mi respuesta es uno menos. Cubriré 16.

Variaciones: Varía la baraja de naipes y/o los dados y rellena un tablero en blanco según corresponda.

- Utilice dos dados del 1 al 6 y llene el tablero de juego con los números del 2 al 12.
- Utilice una baraja del 0 al 10 y llene el tablero de juego con números del 0 al 20.
- Personaliza los dados para que uno sólo tenga 8 y 9 y el otro 1-6. Rellena el tablero con números del 9 al 15.



Cuatro en línea (Versión 2)

Juego 16, pág. 50 (Estrategias derivadas de sumas y restas)

Objetivo del juego: Sea el primer jugador en conseguir 4 fichas seguidas.

Materiales: Un Tablero de juego compartido del Cuatro en línea Versión 2 (cuadrícula de 6x6 con los números del 0 al 18 y una fila de sumandos en la parte inferior), fichas de dos colores (o marcadores de borrado en seco de dos colores si los tableros de juego están plastificados), dos sujetapapeles y una Tarjeta de puntuación para cada estudiante.

Cómo jugar (2 jugadores):

1. El Jugador 1 elige 2 sumandos cualesquiera de la lista inferior y los marca con los dos sujetapapeles (ambos sujetapapeles pueden colocarse en el mismo número). El Jugador 1 dice la suma y comparte cuál fue la estrategia de razonamiento utilizada.
2. Ambos jugadores deciden si la suma es correcta. Cuando están de acuerdo en que es correcta, el Jugador 1 anota la ecuación en su tarjeta de puntuación y cubre la suma con una ficha.
3. El Jugador 2 mueve sólo UN sujetapapel en la fila de sumandos. El Jugador 2 dice la suma y comparte cuál fue la estrategia de razonamiento utilizada.
4. Ambos jugadores deciden si la suma es correcta. Cuando están de acuerdo en que es correcta, el Jugador 2 anota la ecuación en su tarjeta de puntuación y cubre la suma con una ficha.
5. El juego continúa, y cada jugador mueve exactamente UN sujetapapel en cada turno. Solo se puede cubrir una casilla en cada turno y no se pueden mover las fichas una vez jugado. Si la suma no está disponible, el jugador pierde ese turno.
6. El juego continúa hasta que alguien consigue formar cuatro en línea (vertical, horizontal o diagonal).

El juego en acción:

Voy a mover el sujetapapel del 6 al 9. Sé que $9+3$ es 12 porque $9+3$ es lo mismo que $10+2$. ¡Puedo cubrir el 12!



15	5	8	12	17	2				
10	0	8	6	13	11				
9	10	6	1	9	16				
4	7	5	8	11	10				
5	12	9	13	7	11				
3	14	12	14	15	18				
Sumandos									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9