



Pila de restas

Juego 21, pág. 59 (Estrategias derivadas de sumas y restas)

Objetivo del juego: Quite todas las fichas de su pila de sustracción primero.

Materiales: Un Tablero de juego de la Pila de restas para cada estudiante, dos dados y 10 fichas para cada estudiante.

Cómo jugar (2 o más jugadores):

1. Cada jugador coloca las 10 fichas en cualquiera de los números de su Tablero del juego de la Pila de restas. No todos los números necesitan tener fichas y se pueden apilar varias fichas una encima de la otra.
2. El Jugador 1 tira ambos dados y encuentra la diferencia entre los dos números. El Jugador 1 explica la estrategia de razonamiento utilizada para encontrar la respuesta.
3. Todos los miembros del grupo determinan si la respuesta es correcta.
4. El Jugador 1 quita una ficha de la pila en su tarjeta de juego correspondiente a la diferencia y registra la ecuación en la tarjeta de puntuación.
5. Si el jugador no tiene fichas en esa pila, no se quita nada.
6. Se repiten todos los pasos para los Jugadores 2 al 4. El primer jugador en quitar todas las fichas de su tarjeta de juego es el ganador.

El juego en acción:

0	1	2	3	4	5
●	●●	●●	●●	●	●

↓



La diferencia entre 7 y 3 es 4. Lo sé porque $3 + 4 = 7$. ¡Voy a quitar una ficha de 4!

Registrando: Proporcionar una Tarjeta de puntuación por estudiante. En cada ronda, los jugadores anotan una ecuación que se corresponde con sus números rodados y la diferencia.

Variaciones:

- Utilice dados de 10 caras con el tablero extendido del 0 al 9.
- Utilice más fichas.
- Cambie a sumas y utilice un tablero de juego de la Pila de sumas (disponible en línea).