



Alrededor de la casa

Juego 22, pág. 60 (Estrategias derivadas de sumas y restas)

Objetivo del juego: Cree expresiones que sean iguales a los números de la casa. El primero que logre tachar cada número gana.

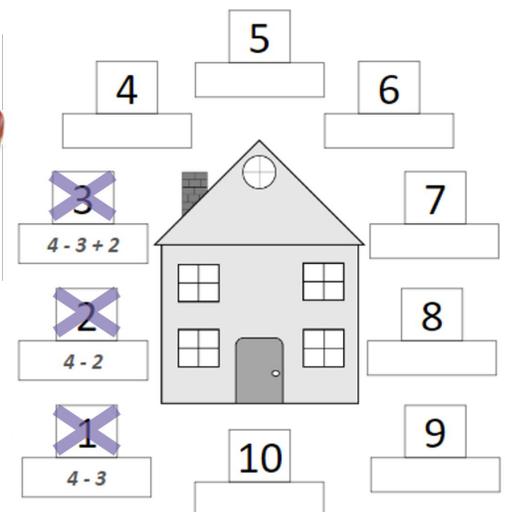
Materiales: Tres dados, un Tablero de juego del Alrededor de la casa y un marcador de borrado en seco para cada jugador.

Cómo jugar (2 o más jugadores):

1. El Jugador 1 tira todos los tres dados. El Jugador 1 utiliza la suma y/o la resta de 2 o todos los 3 números sacados para obtener una expresión igual a 1.
2. Si el Jugador 1 puede hacer una expresión igual a 1, la anota en su tablero, tacha el 1 y continúa su turno.
3. *Sin volver a tirar los dados*, el Jugador 1 intenta hacer una expresión igual a 2, después 3, y así sucesivamente.
4. El turno del Jugador 1 termina cuando no se pueda hacer una expresión con los tres números mostrados para el próximo número. El Jugador 1 pasan los dados al Jugador 2.
5. El Jugador 2 tira los dados y repite el proceso en su propio tablero de juego.
6. Cuando el Jugador 2 es incapaz de hacer una expresión, el Jugador 1 tira los dados y continúa donde lo dejó.
7. El primer jugador que logre tachar todos los números “Alrededor de la casa” en orden es el ganador.

El juego en acción:

El jugador ha tirado un 3, 2 y 4. El jugador utiliza los números tirados para hacer expresiones equivalentes a 1, 2 y 3 sumando y/o restando los números tirados.



Variaciones:

- Permita que los estudiantes marquen números en cualquier orden.
- Utilice el Tablero de juego del 1 al 20 con tres dados de 10 caras.