



# Hits de sófbol

Juego 41, pág. 103 (Estrategias derivadas de productos y cocientes)

**Objetivo del juego:** “Golpear” cada posición en orden creando expresiones iguales a cada número.

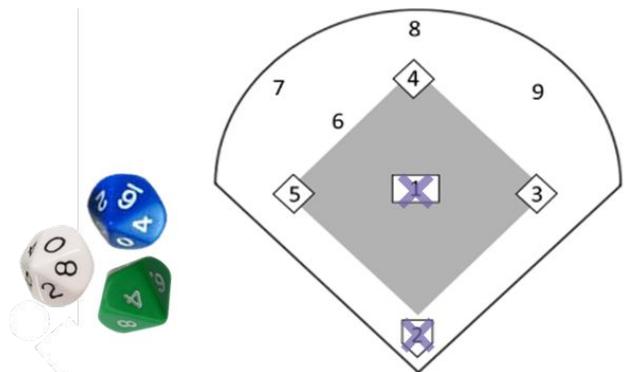
**Materiales:** Tres dados (de 6 caras o de 10 caras con 0 tratado como 10), un Tablero de juego del Hits de sófbol y un marcador de borrado en seco por cada estudiante.

## Cómo jugar (2 o más jugadores):

1. El Jugador 1 se turna para tirar los tres dados. El Jugador 1 entonces use dos o tres de los tres números y cualquier combinación de operaciones para crear una ecuación igual a 1.
2. Si el Jugador 1 puede crear correctamente una ecuación igual a 1, anota la/las ecuación(es) en su tablero de juego y continúan su turno.
3. *Sin tirar de nuevo*, el Jugador 1 entonces intenta a crear una(s) ecuación(es) para la posición 2. Si tienen éxito, continúan hasta la posición 3, y así sucesivamente.
4. Cuando el Jugador 1 no puede crear una ecuación para el siguiente número deseado, pasa los dados al Jugador 2, que respite los pasos 1-3.
5. Cada jugador continúa donde lo dejó en su siguiente turno. El primer jugador que haga expresiones iguales a 1-9, en orden, gana.

## El juego en acción:

Este jugador sacó 0 (que se juega como 10), 6 y 4.  
 Usaron los 3 dados en dos pasos representados por:  $6 + 4 = 10$  y después  $10 \div 10 = 1$ .  
 Para los estudiantes de 5º grado y posteriores, podrían representar esto como  $(6+4) \div 10 = 1$  para incorporar el orden de las operaciones.



Posición	Ecuación(es)
1	$6 + 4 = 10, 10 \div 10 = 1$
2	$6 - 4 = 2$
3	
4	

## Variaciones:

- Requiera que se usen los tres dados.
- Los jugadores comparten un tablero y colaboran.
- Permita que los estudiantes marquen posiciones en cualquier orden.