



OCUPA LAS CASILLAS

TABLERO

Se trata de un juego para dos jugadores. Necesitas un tablero como éste, tres dados de diferentes colores y 15 fichas por jugador.

- Se asignan previamente los papeles a los dados:
 - * el dado rojo nos dará un signo + si el número obtenido es par, y – si es impar.
 - * los otros dos dados, de colores diferentes al rojo, nos darán dos números.
- Se establece un turno de jugadores, empezando el que obtenga mayor puntuación al lanzar un dado.
- Cada jugador tira los tres dados, obteniendo con el dado rojo un signo, positivo o negativo, y dos valores entre 1 y 6 con cada uno de los otros dos. Con esos valores y el signo forma dos números enteros, que serán los dos positivos si el dado rojo ha dado par, o de signos contrarios si el dado rojo ha dado impar. Con alguna de las cuatro operaciones, suma, resta, producto o división, intenta conseguir uno de los números del tablero y ocupa, a continuación, con una de sus fichas, la casilla correspondiente.
- Si todas las posibles casillas están ocupadas, el jugador pierde su turno.
- Si el adversario se da cuenta de que el otro jugador se ha equivocado en las operaciones, pasa él a ocupar la casilla capturada.
- El juego acaba cuando se han ocupado todas las casillas o después de un tiempo prefijado.
- Gana el jugador que ha conseguido colocar más fichas en el tablero.

-6	-1	-3	12	1
4	-2	5	-9	6
7	11	-10	2	-12
-8	-5	9	0	-7
3	-10	8	-11	-4

OBSERVACIONES

- ☞ Los objetivos que se quieren conseguir con este juego son:
 - Operar con números enteros.
 - Utilizar correctamente la regla de los signos.
- ☞ Nivel: 1º de ESO.
- ☞ El inicio del desarrollo de una partida podría ser el siguiente:
 1. El primer jugador obtiene al tirar sus tres dados:
 - con el dado ROJO, un 6 => al ser PAR es un signo +
 - con los otros dos, un 5 y un 4.Realiza la siguiente operación:
 $5 + 4 = 9$, ocupando la casilla con un 9
 2. El segundo obtiene:
 - con el dado ROJO un 3 => un signo –
 - con los otros dos, un 4 y un 6.Adjudica el signo – al valor 6 y realiza la operación:
 $(-6) + 4 = -2$, ocupando la casilla con un -2.
- ☞ Al principio de la partida, es muy fácil obtener números del tablero, al estar todos ellos libres. Pero según se van ocupando las casillas, los jugadores deben intentar varias operaciones antes de conseguir ocupar una casilla.
- ☞ Teniendo en cuenta que los números del tablero rara vez permiten el producto de los dos valores, al estar comprendidos entre -12 y +12, y que la división entre enteros da pocas veces otros enteros, las operaciones a las que se deberá recurrir con más frecuencia son la suma y la resta, variando el orden y los signos de los valores. De todas formas, según avanza la partida, se hará más frecuente el no poder ocupar una casilla libre.