



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE TUCUMÁN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN
facet
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGÍA

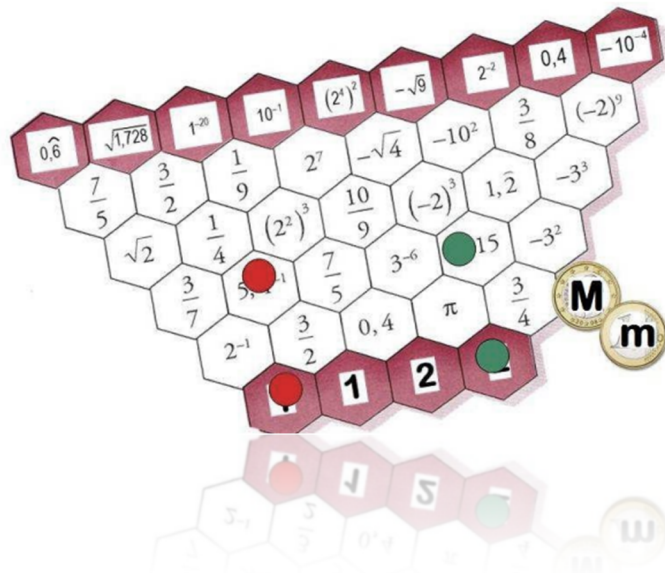
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA

Nivel: 2º ciclo (12 A 16 AÑOS)

JUEGO DEL ORDEN ENTRE LOS NÚMEROS REALES

Materiales necesarios

- Un tablero como el de la imagen.
- Una moneda marcada con M en la cara y con m en la cruz.
- 2 fichas para cada jugador de colores diferentes.
- Para algunos cálculos se necesita además una calculadora científica.



Reglas del juego

- Juego para dos jugadores.
 - Cada jugador coloca sus dos fichas, en una de las casillas que tengan un 1 ó un 2.
 - El primer jugador tira la moneda. Si saca M, (es decir cara) mueve una de sus fichas a una casilla adyacente que contenga un número mayor; y si saca m (cruz) mueve su ficha a una casilla adyacente situada en cualquier dirección, que contenga un número menor.
 - El segundo jugador hace lo mismo. - Si al moverse, un jugador puede ir a una casilla ya ocupada por su contrario, come la ficha del adversario que tiene que volver a colocarla en sus casillas iniciales (de 1 o 2). - Si no puede mover ninguna ficha, el jugador pierde su turno.
 - * Si un jugador comete un error y el error es advertido por el otro, se anula la jugada.
 - Gana el jugador que consigue colocar primero sus dos fichas en las casillas de la parte de arriba del tablero.

"Este juego fue publicado en el libro del Grupo Azarquiel al: "Proyecto Azarquiel. Matemáticas 4º A " de Ediciones de la Torre (ISBN: 84-7960-291-0)"