



ESTE NÚMERO ES MÍO

TABLERO

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |

REGLAS DEL JUEGO

- ☞ Juego para dos jugadores. Se necesitan varios tableros como el que se indica. Empieza cualquiera de los dos jugadores, por sorteo.
- ☞ Sobre un tablero 6×6 , por turno, cada jugador va escribiendo, en cualquier casilla libre, los números enteros crecientes y consecutivos empezando por el -18 y acabando por el 17 . Así: el primero coloca el -18 , el segundo el -17 , el primero el -16 ,...
- ☞ Una vez relleno el tablero, cada uno de los jugadores escoge 18 números del mismo, turnándose: el primer jugador escoge un número, el segundo escoge otro, etc... Para distinguirlos, el primer jugador rodea sus números con el lápiz. El tablero se esconde.
- ☞ El primer jugador escribe, **sin mostrarla**, una letra de la A a la F, y el segundo un número entre el 1 y el 6. Los dos jugadores enseñan al mismo tiempo la letra o el número que han escogido determinando de esta forma una casilla.
- ☞ El jugador que tiene el número de esta casilla, se apunta como tanto el número positivo o negativo que hay en ella, escribiéndolo en una tabla de puntuaciones. La casilla se tacha para indicar que ya ha sido usada y no puede volver a puntuar.
- ☞ En la siguiente jugada se cambian los roles: el segundo jugador escribe una letra de la A a la F y el primero un número del 1 al 6. Si la casilla que sale ya ha sido utilizada, no puntúa.
- ☞ La partida se acaba cuando, entre los dos jugadores, han tachado diez casillas.
- ☞ Gana el jugador que obtiene mayor puntuación al sumar todos sus tantos.
- ☞ Se pueden jugar más partidas sobre tableros diferentes, tomando otros números enteros, por ejemplo, a partir del -24 y llegando hasta el $+11$.

OBSERVACIONES

☞ Los objetivos que se quieren conseguir con este juego son:

- Ordenar números enteros.
- Sumar números enteros.

☞ El desarrollo de una partida podría ser el siguiente:

Los dos jugadores rellenan el tablero empezando por el -18 . Los números del primer jugador aparecen en negrita.

| | A | B | C | D | E | F |
|---|-----------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 1 | -8 | -17 | -3 | 15 | -14 | 11 |
| 2 | -18 | -9 | 2 | -5 | 3 | -4 |
| 3 | 0 | 7 | -16 | 1 | -15 | 17 |
| 4 | -7 | 9 | -10 | -6 | 16 | 10 |
| 5 | -1 | 14 | -2 | -12 | 4 | -13 |
| 6 | 8 | 6 | -11 | 5 | 12 | 13 |

El primer jugador escribe la letra E y el segundo el número 6: casilla E6. El segundo jugador gana el tanto: $+12$

El segundo jugador escribe la letra A y el primero el número 3: casilla A3. El primer jugador gana el tanto: 0.

| CASILLA | 1 ^{ER} JUGADOR | 2 ^O JUGADOR | CASILLA | 1 ^{ER} JUGADOR | 2 ^O JUGADOR |
|---------|-------------------------|------------------------|---------|-------------------------|------------------------|
| E6 | | +12 | E6 | | Nada (ya se utilizó) |
| A3 | 0 | | A2 | | -18 |
| C2 | +2 | | D5 | Nada (ya se utilizó) | |
| D5 | -12 | | F1 | | +11 |
| F4 | | +10 | F6 | +13 | |
| TOTAL | | | | 3 | 15 |

Resulta ganador el segundo jugador con 15 puntos.

☞ Estrategias ganadoras

- La primera vez que se juega, los alumnos se limitan a rellenar el tablero y a escoger sus 18 números al azar.
- Se les debe indicar que piensen en alguna estrategia para obtener más puntos.
En el ejemplo propuesto, el primer jugador ha procurado escoger sus números en las mínimas filas posibles (fila 3 y 5), sin tener en cuenta que también influye el valor de los números.
- Otra posible estrategia muy simple, es ir escogiendo los números más grandes posibles. Alguna vez, cuando un jugador va ganando y le interesa que el otro jugador no acumule más puntos, puede intentar repetir casillas que pertenecen al otro, sabiendo que en este caso él tampoco puntuará.
- La búsqueda de estrategias lleva reflexionar de paso sobre el orden entre los números enteros.