

DADOS POSITIVOS Y NEGATIVOS (juego)

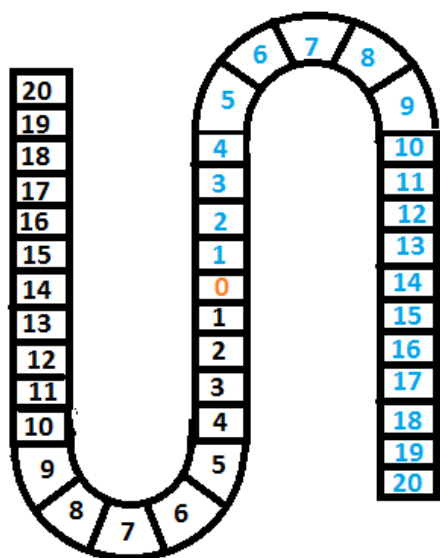
Adriana Rabino

Contenidos: suma y resta de números enteros.

Objetivo del juego: llegar exactamente a cualquiera de los dos extremos del recorrido.

Número de jugadores: dos o más.

Materiales necesarios: dos dados de distinto color (uno correspondiente a los números positivos y uno a los números negativos), tablero de juego como se muestra en la figura, fichas para trasladarse en el tablero (pueden ser porotos o algún sustituto).



Juego:

- Cada jugador comienza desde el cero.
- Cada jugador tira uno de los dados para ver quién empieza. Será el que saqué el número más grande. Si hay empate, tiran otra vez para desempatar.
- En cada jugada se registrarán los movimientos: cada jugador llevará el registro de un compañero.
- El primer jugador tira los dos dados en forma consecutiva, sumando los dos valores obtenidos (teniendo en cuenta que en un dado los valores son positivos y en el otro dado son negativos). El jugador avanza o

retrocede según sea el resultado.

Por ejemplo, si el dado verde son los positivos y el dado blanco los negativos, y sale el 5 verde y 6 blanco, se registra $5 + (-6) = -1$ y cae en el 1 azul.

En la próxima ronda este jugador tira los dados y sale 4 verde y 1 blanco: $4 + (-1) = 3$.

Luego, su posición actual es $-1 + 3 = 2$ (desde el 1 azul avanza 3 y cae en el 2 negro). Y así sucesivamente. Este registro se hace:

- 1) $5 + (-6) = -1$
- 2) $-1 + 3 = 2$
- 3)

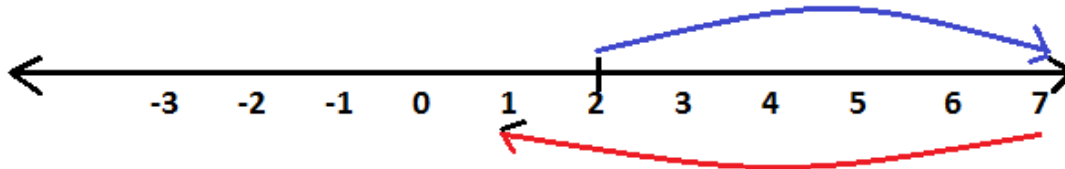
- Gana aquel jugador que llega primero a cualquiera de los dos 20 (positivo o negativo). Su resultado experimental tiene que coincidir con el compañero que hace las cuentas, de lo contrario buscar el error.

Después de jugar

- ¿Qué combinaciones de tiradas dejan al jugador en el mismo lugar? ¿Por qué?
- Completa la siguiente tabla inventando distintas tiradas:

Tirada 1 (positivo)	Tirada 2 (negativo)	Comienza en	operación	resultado
5	6	2	$2+5+(-6)$	1

- Representa las operaciones en una recta numérica. Por ejemplo:



- Si después de hacer los siguientes movimientos: +2 y -5, llegas al -4, ¿de qué número se partió? Comprobar en la recta numérica.
- Hacer una lista de por lo menos 5 movimientos que sean equivalentes a +5 y +3 (esto es, que lleguen al mismo lugar).
- Si un jugador llega al 18, hacer una lista de por lo menos cinco movimientos que le permitan ganar.
- Expresar como operación y hallar el resultado de las siguientes combinaciones de movimientos, indicando en cada caso, desde donde se parte:

+6 y +2

+4 y -3

+7 y -7

-4 y -1

-2 y +4