

# CARRERA HACIA LA META

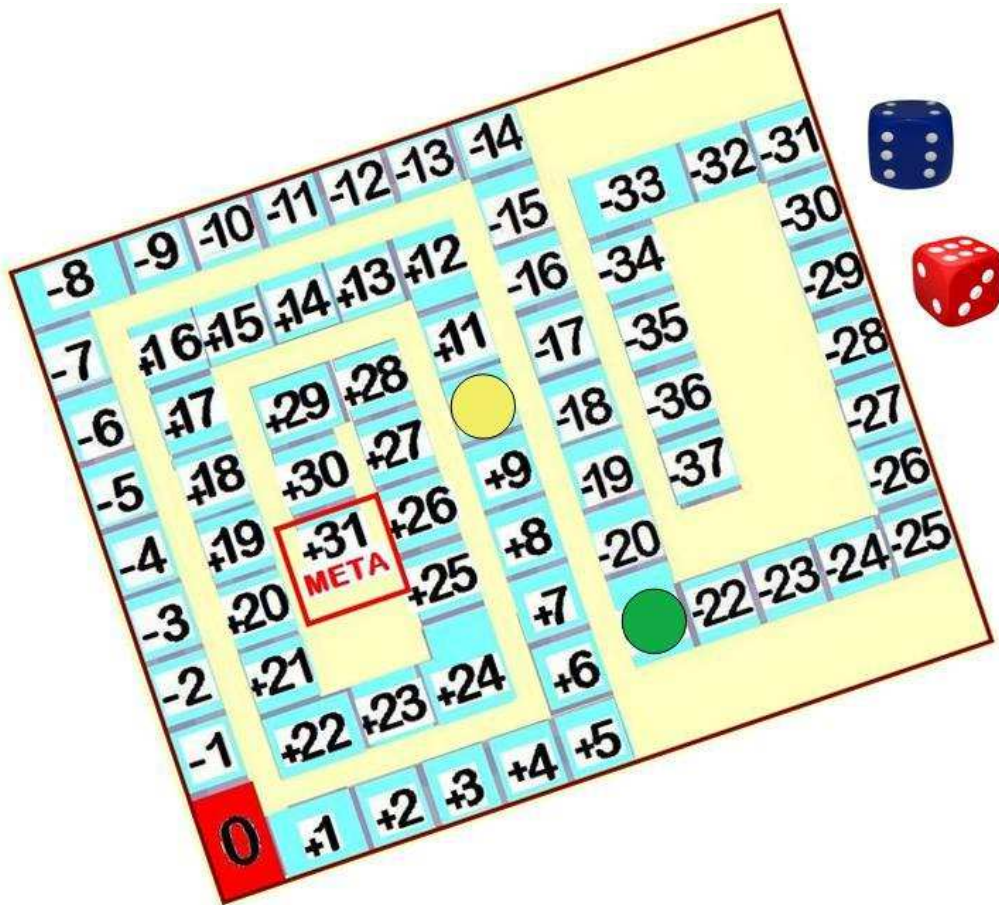
## Operaciones con enteros

**Observaciones:**

Este juego pretende ser un juego preinstruccional<sup>1</sup> que permite introducir la adición de números enteros. Mediante el juego, los alumnos pueden por si solos descubrir las reglas para sumar dos números enteros. Para eso, es importante que cada alumno rellene una tabla con sus jugadas. En esa tabla, la última columna, que hemos llamado **Movimiento real efectuado**, es la que nos servirá para justificar después las reglas de adición de dos números enteros.

**Nivel:** 1º de ESO

### Material necesario:



- Una ficha por jugador.
- Un tablero.

<sup>1</sup> Los juegos se suelen clasificar según el lugar que ocupan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se distinguen así, los juegos preinstruccionales, previos a la adquisición de algún contenido, conceptual o procedimental, los juegos coinstruccionales, que se utilizan al mismo tiempo que se está introduciendo los contenidos implicados, y los juegos postinstruccionales que sirven para reforzar contenidos ya conocidos.

- Dos dados de colores diferentes, por ejemplo Dado 1 que será rojo y Dado 2 que será azul. En el juego, los resultados del dado rojo serán números positivos, mientras los resultados del dado azul serán números negativos.
- Una tabla para cada jugador.

### Reglas del juego

- Juego para 2,3 o 4 jugadores.
- Al iniciar la partida la ficha de todos los jugadores se coloca en la casilla roja **0**
- Los jugadores tiran alternativamente los dos dados y hace con su ficha los dos movimientos indicados por ellos.

Por ejemplo, si un jugador ha obtenido un **5** con el dado rojo( es decir **+5**) y un **6** con el dado azul, (que corresponde al valor **-6**), avanza primero **5** en el sentido positivo y después **6** hacia atrás en el sentido negativo. Al final de la jugada su ficha se encontrará en la casilla **-1**

- A continuación, el jugador rellena su tabla con los movimientos efectuados:

| Jugada | Casilla de partida | Dado 1 rojo | Dado 2 Azul | Casilla de llegada | Movimiento real efectuado |
|--------|--------------------|-------------|-------------|--------------------|---------------------------|
| nº 1   | 0                  | +5          | -6          | -1                 | -1                        |
| nº 2   |                    |             |             |                    |                           |
| nº 3   |                    |             |             |                    |                           |
| .....  |                    |             |             |                    |                           |

- Gana el jugador que llega **de forma exacta** a la META en la casilla nº 31.
- Si algún jugador llega a la casilla - 37 queda eliminado