

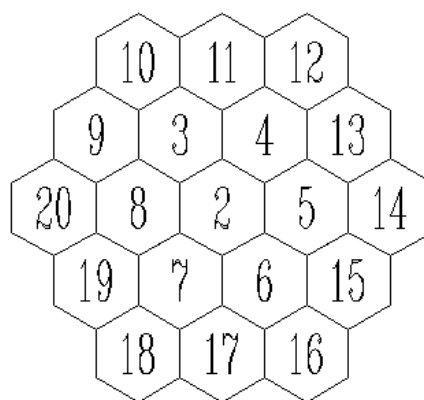
JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

LA COLMENA

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- ◆ Dos ruletas o dados de diez caras.
- ◆ Fichas.
- ◆ Dos tableros (uno por jugador).



Desarrollo del juego:

- ◆ Cada jugador, por turno, lanza las dos ruletas y suma los números que obtiene.
- ◆ El jugador coloca una ficha en la casilla correspondiente de su tablero, si está libre.
- ◆ Si su casilla está ocupada, el contrario tiene que retirar la ficha que en su tablero está en la casilla del mismo número.
- ◆ Gana el primer jugador que consiga llenar una diagonal de cuatro o cinco casillas.

Variante:

- ◆ Se puede modificar el juego, introduciendo estrategias sin más que cambiar la regla tercera por la siguiente:
- ◆ Si su casilla está ocupada, el jugador puede optar por una de estas tres cosas:
 - a) Hacer que el otro jugador retire la ficha que tenga en la casilla del mismo número.
 - b) Volver a rodar las ruletas.
 - c) Poner una de sus fichas en una de las siete casillas centrales que esté desocupada.

Referencia: Francisco Hernán y Elisa Carrillo. «Recursos en el aula de Matemáticas».

Colección Matemáticas: cultura y aprendizaje. nº 34. Editorial Síntesis.

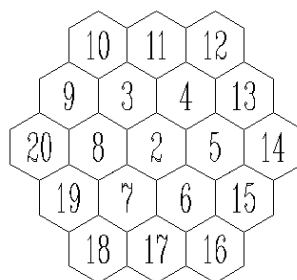
JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

LA COLMENA

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- Dos ruletas o dados de diez caras.
- Fichas.
- Dos tableros (uno por jugador).



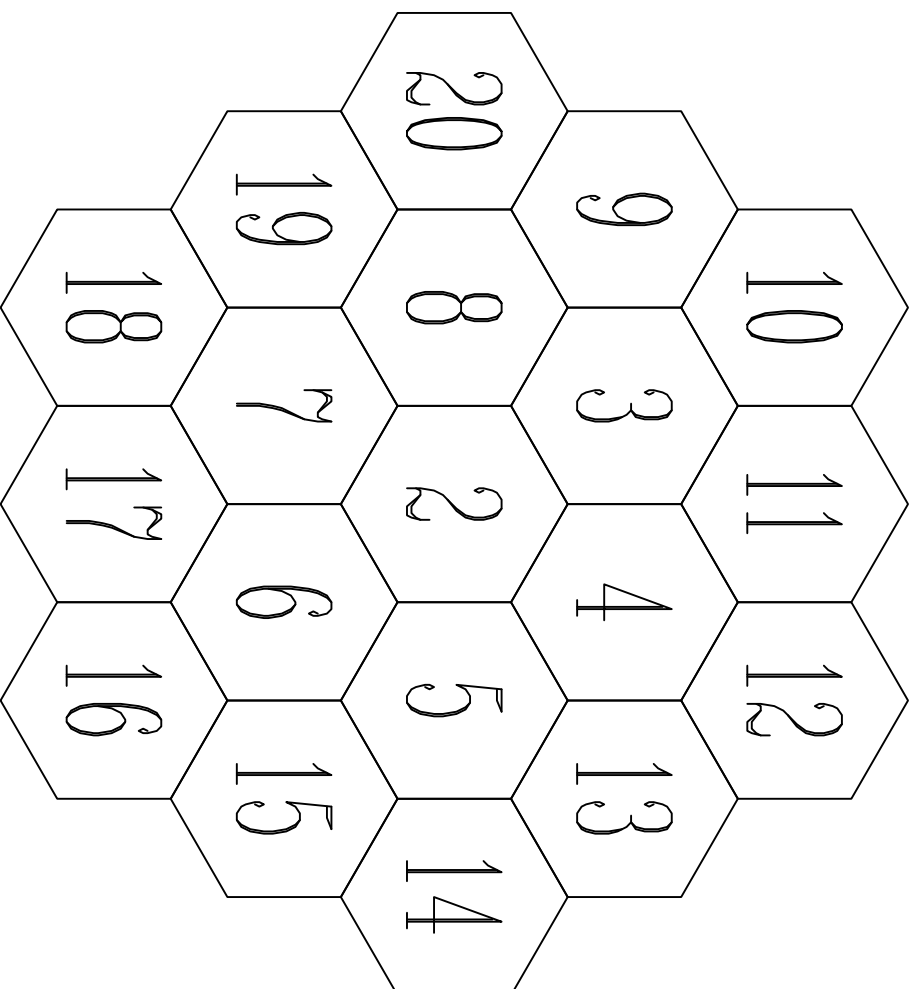
Estudio de probabilidades:

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1/100	2/100	3/100	4/100	5/100	6/100	7/100	8/100	9/100	10/100
12	13	14	15	16	17	18	19	20	
9/100	8/100	7/100	6/100	5/100	4/100	3/100	2/100	1/100	

LA COLMENA

Jugador A



LA COLMENA

Jugador B

