

# JUEGOS DE ÁLGEBRA

## PUZZLE DE ECUACIONES (III)

Juego de álgebra.

Juego para un jugador.

Material necesario:

Un tablero con una tabla de 4x4 celdas cada una con un par de valores numéricos de x.

Una colección de 16 fichas, diseñadas de manera que en su anverso tienen una ecuación de segundo grado y su reverso está parcial o totalmente dibujado.

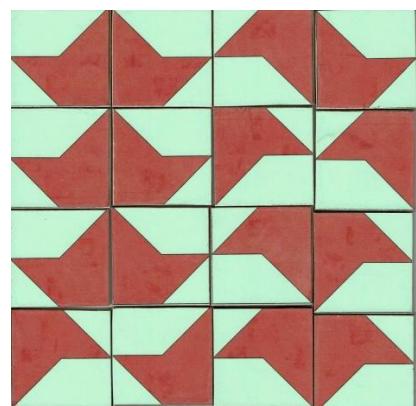
Tablero

Anverso de las fichas

Reverso de las fichas

$x = -13$ $x = -1$	$x = -2$ $x = 5$	$x = -1$ $x = -1$	$x = -4$ $x = 4$
$x = 3$ $x = 4$	$x = 2$ $x = 11$	$x = 1$ $x = 5$	$x = -4$ $x = 1$
$x = 3$ $x = 6$	$x = -6$ $x = -1$	$x = -5$ $x = 5$	$x = -5$ $x = -4$
$x = -3$ $x = -7$	$x = -3$ $x = 3$	$x = 4$ $x = -2$	$x = 4$ $x = 6$

$x^2 + 9x + 20 = 0$	$x^2 - 7x + 12 = 0$	$x^2 - 16 = 0$	$x^2 + 14x + 13 = 0$
$x^2 + 2x + 1 = 0$	$x^2 - 3x - 10 = 0$	$x^2 - 13x + 22 = 0$	$x^2 - 9x + 18 = 0$
$x^2 + 7x + 6 = 0$	$x^2 + 10x + 21 = 0$	$x^2 - 9 = 0$	$x^2 - 6x + 5 = 0$
$x^2 + 3x - 4 = 0$	$x^2 - 25 = 0$	$x^2 - 2x - 8 = 0$	$x^2 - 10x + 24 = 0$



Reglas de juego y objetivo:

El juego consiste en colocar la ecuación de cada ficha sobre la celda del tablero que tiene los valores de sus soluciones, de manera que la cara de las ecuaciones sea visible.

Cuando se tengan todas las fichas colocadas en el tablero, para comprobar la corrección de las respuestas, se cierra y voltea el mismo y al abrirlo, la imagen resultante actuará de sistema de autocorrección. Al colocar acertadamente las fichas se formará una imagen con un bonito diseño que indica que las soluciones de las ecuaciones son correctas.

## PUZZLE DE ECUACIONES DE 2º GRADO

Coloca la ecuación de segundo grado de cada ficha sobre la casilla que tiene sus soluciones. Ponlas, sobre el tablero, con las caras coloreadas a la vista.

$x = -13$ $x = -1$	$x = -2$ $x = 5$	$x = -1$ $x = 1$	$x = -4$ $x = 4$
$x = 3$ $x = 4$	$x = 2$ $x = 11$	$x = 1$ $x = 5$	$x = -4$ $x = 1$
$x = 3$ $x = 6$	$x = -6$ $x = -1$	$x = -5$ $x = 5$	$x = -5$ $x = -4$
$x = -3$ $x = -7$	$x = -3$ $x = 3$	$x = 4$ $x = 2$	$x = 4$ $x = 6$

# PUZZLE DE ECUACIONES DE 2º GRADO

Anverso de las fichas

$x^2 + 14x + 13 = 0$	$x^2 - 3x - 10 = 0$	$x^2 + 2x + 1 = 0$	$x^2 - 16 = 0$
$x^2 - 7x + 12 = 0$	$x^2 - 13x + 22 = 0$	$x^2 - 6x + 5 = 0$	$x^2 + 3x - 4 = 0$
$x^2 - 9x + 18 = 0$	$x^2 + 7x + 6 = 0$	$x^2 - 25 = 0$	$x^2 + 9x + 20 = 0$
$x^2 + 10x + 21 = 0$	$x^2 - 9 = 0$	$x^2 - 2x - 8 = 0$	$x^2 - 10x + 24 = 0$

# PUZZLE DE ECUACIONES DE 2º GRADO

Reverso de las fichas

