

JUEGOS DE ÁLGEBRA

DOMINÓ DE ÁLGEBRA

Juego de álgebra.

Juego para dos, tres o cuatro jugadores.

Material necesario:

28 fichas. Siguiendo la estructura del dominó clásico, que consta de 28 fichas mediante todas las posibles combinaciones de 7 resultados, tomados de dos en dos, más las siete fichas de dobles, se han cambiado las cifras de un dominó clásico por sencillas ecuaciones de primer grado que se pueden resolver con cálculo mental.

Reglas de juego y objetivo:

Se reparten 7 fichas por jugador. Si son dos o tres jugadores, las fichas sobrantes se quedan sobre la mesa, boca abajo, para ser cogidas en su momento.

Comienza el jugador que tiene el mayor doble.

Por orden los jugadores van colocando sus fichas, enlazadas con la primera en cualquiera de los lados de la ficha, mediante fichas con ecuaciones equivalentes o con la solución de la ecuación.

$X+5=1$	$X+4=6$	5	$3X=9$	-4	$X-3=0$	-2	$X+4=2$	2	$X+3=5$
$-2X=4$	$X+5=10$	4	$2X=4$	5	$X+2=-1$	4	$X-2=2$	-2	$X-3=1$
4	$X+4=9$	-3	$4X+12=0$	-3	$X+9=13$	-3	$4X=12$	5	$3X=15$
2	$X-10=-5$	$3X+4=-9$	$-5X=10$	$4X=8$	3	$5X=15$	$5X-15=0$	$4X-12=0$	$X-6=-2$
-4	$X+3=-1$	$X+9=5$	$9+3X=0$	$2X+4=0$	$5X=10$	-2	$2X=6$	$2X-1=3$	$X+3=0$
		$X-2=-6$	$4X=-8$	-4	$X+4=8$	-4	$2X=10$		

28 fichas con el valor de X Matemáticas Sevilla

Si un jugador no puede colocar una ficha porque no tiene valores adecuados coge una ficha sobrante hasta conseguir la adecuada o agotarlas todas o, si no las hubiera, pierde su turno.

Gana el jugador que se queda sin ficha. Si se cierra el juego y nadie puede colocar una ficha, gana el jugador que tiene menos puntos, sumando los valores de las soluciones de las fichas que le han quedado a cada participante.

Variante: Actividad individual

Con las fichas del dominó se puede también realizar una actividad individual: hacer una cadena enlazando las 28 fichas.