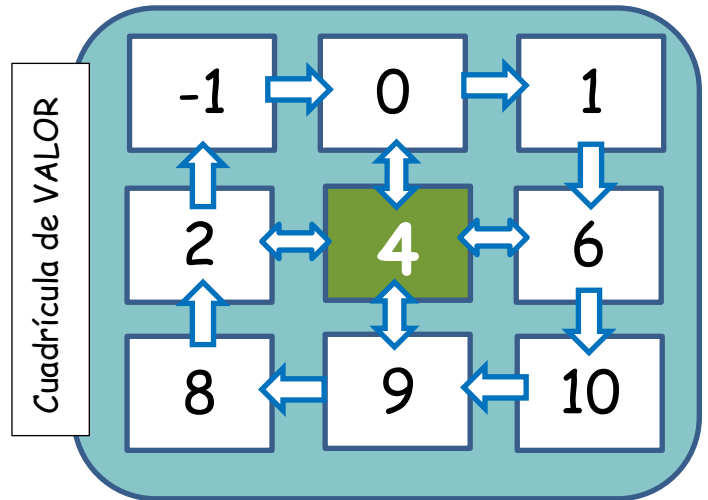
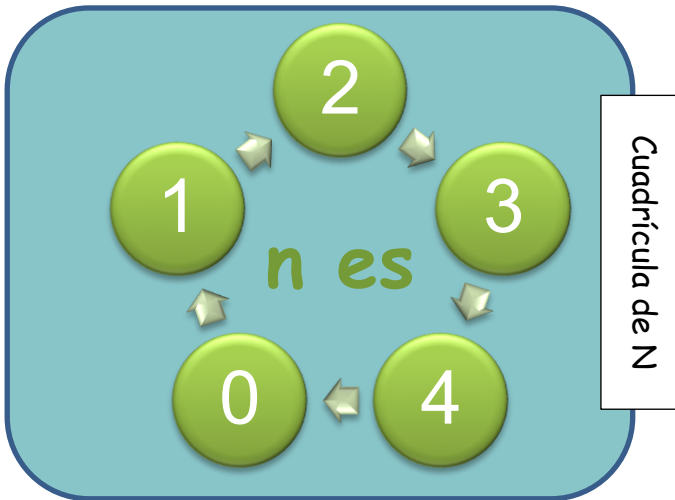


RESUELVE LA ECUACIÓN #3



$n^2 - 1$	$2(n + 1)$	$3(n - 1)$	$3(4 - n)$
$8/n$	$3n - 2$	$10 - 2n$	$(n - 1)^3$
$2(6 - n)$	$(n - 1)^2$	$3n$	$4n - 6$
$n^2 - n$	$10 - n^2$	$(5 - n)^2$	$3n - 4$
$8 - 2n$	$4 + 2n$	$n(n + 1)$	$n^2 + n$



RESUELVE LA ECUACIÓN #3

Rango de edad: 8° Grado +

Número de jugadores: 2-3

Aprendizaje: resolver ecuaciones algebraicas

Necesitarás

- 10 fichas de 2 colores diferentes.
- 2 fichas diferentes más pequeñas (mini- fichas) para las cuadrículas 0-4.

Instrucciones

- Al comienzo del juego se colocan 2 mini-fichas. Una se coloca en la mini cuadrícula N y la otra en la mini cuadrícula de VALOR.
- El jugador 1 luego mueve cada una de las mini-fichas uno o dos movimientos a lo largo de estas mini cuadrículas.
- Luego, el jugador 1 tiene que elegir una de las ecuaciones y usar el valor de n para calcular el valor final de la ecuación. Si el valor final (resultado) es igual al número en la cuadrícula VALOR que han seleccionado, pueden cubrir la ecuación seleccionada con un contador. Si el valor final no es igual al valor de la mini cuadrícula derecha, entonces no pueden cubrirlo.
- El segundo jugador ahora mueve cada uno de los mini-fichas uno o dos lugares a lo largo de las líneas a dos nuevos números. El segundo jugador luego calcula su nuevo valor de ecuación usando el nuevo valor de n. Si la respuesta final de la ecuación es igual al número seleccionado en la cuadrícula de VALOR, pueden colocar uno de sus contadores en la ecuación en el tablero.
- El juego continúa hasta que un jugador logra cubrir 4 fichas en una fila.
- Si un jugador no puede ir, u obtiene una respuesta incorrecta, el juego pasa al siguiente jugador.
- ¡El primer jugador en cubrir 4 en una fila (horizontal, vertical o diagonalmente) es el ganador!

Variaciones

- Estrategias ganadoras alternativas:
 - Juega por un tiempo determinado. Cada vez que un jugador hace 3 fichas en una fila, puede quitar una de las fichas de su oponente del tablero. Gana el jugador que tenga más fichas en el tablero al final del tiempo.
 - Juega hasta que todas las casillas del tablero se hayan llenado. Gana el jugador que tenga más fichas en el tablero.
- Tira un dado para obtener el número para n en lugar de mover la ficha.

Ejemplo



Si la ficha n estaba en el número 2, y la ficha de VALOR estaba en el número 8, entonces podrías cubrir $2(6 - n)$ o $2n + 4$, con una ficha.

