

Big Ideas Math®



¡Arriésgate!

► Materiales:

- 2 cubos numerados por par
- 20 fichas o marcadores por jugador
- Tabla de juego

► Instrucciones:

Alumnos juegan en pares.

1. Jugadores colocan sus marcadores en las columnas. Ellos pueden colocarlos todos en una columna o pueden distribuirlos en cualquier manera.
2. Jugadores se turnan tirando los cubos numerados y encontrar la diferencia de los números en los cubos numerados.
3. Cada jugador saca una ficha de la columna que es numerada con el resultado de la diferencia. Si ellos no tienen una ficha en la columna, ninguna es sacada.
4. El juego continúa hasta que todas las fichas sean sacadas o por una cantidad fija de tiempo.

► ¿Quién Gana?

El primer jugador que saca todas sus fichas de su tabla de juego gana o el jugador con el menor número de fichas restantes en la tabla de juego después de una cantidad fija de tiempo gana.

► Discutir:

Después de varias rondas, discuta la colocación de las fichas.

1. ¿Cómo determinaron ellos dónde colocar sus fichas?
2. ¿Cómo cambiaron ellos la colocación con cada ronda?

Tabla de juego «¡Arriésgate!»

0	1	2	3	4	5

