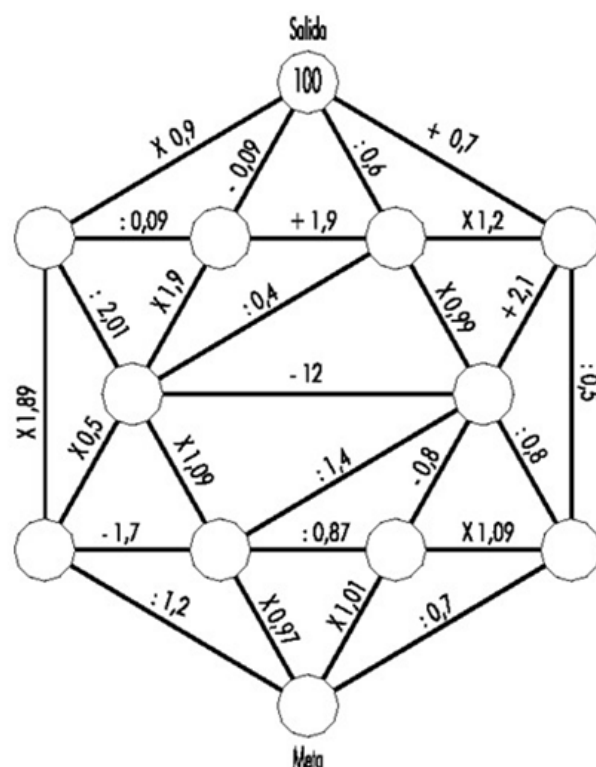


Tercer Juego: LABERINTO DECIMAL

El siguiente es un juego para realizar con toda la clase. Cada jugador dispondrá de una calculadora y un tablero como el de la figura.



El modo de jugar es el siguiente:

1) Se parte de la SALIDA tecleando el número 100 en la calculadora. Cada jugador recorre el tablero hasta llegar a la META con las siguientes reglas:

a) En cada segmento que se recorre se realiza la operación indicada sobre el número que en ese momento se tenga en la calculadora. El alumno tiene que anotar la operación correspondiente y el número obtenido.

b) No puede pasarse dos veces por el mismo segmento.

c) La dirección es siempre desde la SALIDA a la META y no se puede retroceder.

2) Gana el jugador que consigue llegar a la META con el valor más alto.

Una vez encontrado el camino, el alumno debe escribir en su cuaderno la expresión completa de las operaciones que ha realizado para llegar a su resultado, atendiendo especialmente al buen uso de la jerarquía de operaciones.

Después de las primeras partidas se puede modificar el objetivo del juego cambiándolo por los siguientes:

- Gana el jugador que consigue llegar al final con el menor valor.
- Gana el jugador que llega al final a un resultado lo más cercano posible al número original (100).
- Gana el jugador que obtiene el mayor valor al final después de haber pasado por todas las casillas.

Después de realizar dos o tres recorridos distintos se les puede pedir que intenten encontrar qué segmentos (es decir que operaciones) han influido en que los resultados sean mayores o menores.