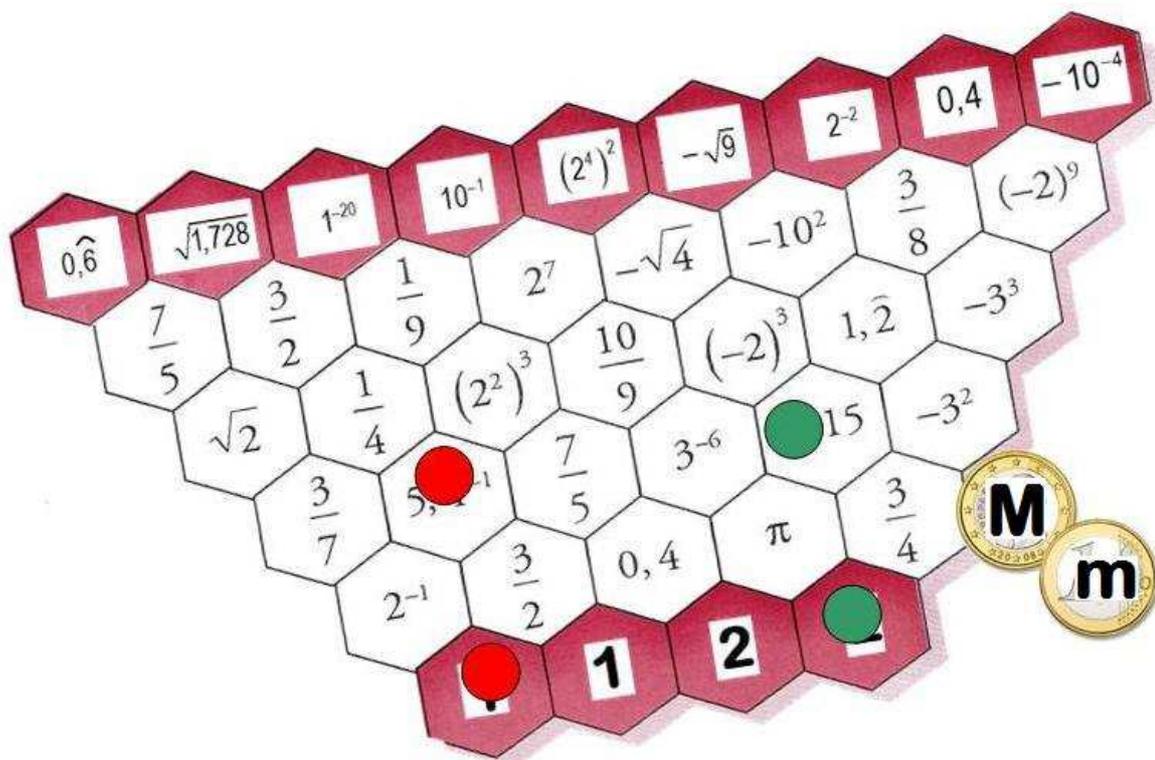


## JUEGO DEL ORDEN ENTRE LOS NÚMEROS REALES



### Observaciones:

Este juego fue publicado en el libro del Grupo Azarquiel al que pertenezco: "*Proyecto Azarquiel. Matemáticas 4º A*" de Ediciones de la Torre (ISBN: 84-7960-291-0)

Este juego permite manejar todo tipo de números: enteros, fraccionarios, decimales, y todo tipo de operaciones: potencias negativas y positivas, con raíces cuadradas y cúbicas, y con otros irracionales, para ordenarlos utilizando su expresión decimal, sea esta exacta o aproximada. Es un juego adecuado para concluir la última unidad de números de los alumnos del segundo ciclo de la ESO. Se debe procurar que los alumnos hagan uso de su calculadora sólo en los casos verdaderamente necesarios, valorándose de esta forma el que los alumnos la sepan manejar y sepan utilizar las diversas teclas que se han ido introduciendo hasta ahora.

Se trata de un juego para dos jugadores, con sencillas reglas. En una hora de clase, se debe poder jugar varias partidas, intercambiándose entonces las casillas de salida **1** y **2** entre los dos jugadores.

**Nivel:** 2º ciclo de la ESO

**Material necesario:**

- Un tablero como el de la imagen.
- Una moneda marcada con **M** en la cara y con **m** en la cruz.
- 2 fichas para cada jugador de colores diferentes.
- Para algunos cálculos se necesita además una calculadora científica.

**Reglas del juego:**

- Juego para dos jugadores.
- Cada jugador coloca sus dos fichas, en una de las casillas que tengan un 1 ó un 2.
- El primer jugador tira la moneda. Si saca **M**, (es decir cara) mueve una de sus fichas a una casilla adyacente que contenga un número **mayor**; y si saca **m** (cruz) mueve su ficha a una casilla adyacente situada en cualquier dirección, que contenga un número **menor**.
- El segundo jugador hace lo mismo.
- Si al moverse, un jugador puede ir a una casilla ya ocupada por su contrario, come la ficha del adversario que tiene que volver a colocarla en sus casillas iniciales (de 1 o 2).
- Si no puede mover ninguna ficha, el jugador pierde su turno.
- \* Si un jugador comete un error y el error es advertido por el otro, se anula la jugada.
- **Gana el jugador que consigue colocar primero sus dos fichas en las casillas de la parte de arriba del tablero.**