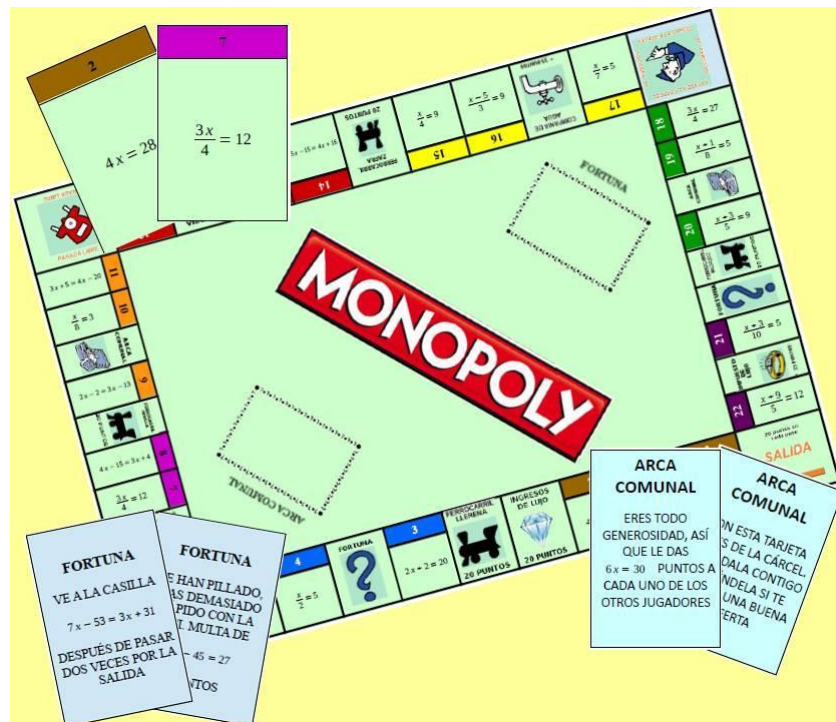


MONOPOLY MATEMÁTICO DE ECUACIONES



Observaciones:

Este juego ha sido ideado y puesto en práctica por un compañero nuestro Miguel Odel que el mes pasado me lo mandaba a mi correo del blog. En su carta de presentación del juego Miguel escribía:

La idea original la ví en la página Tes.com y después encontré otros parecidos. Como me pareció que tenían pocas ecuaciones para practicar le he añadido ecuaciones en las tarjetas también. La parte de atrás de las tarjetas está pensada para que al pegar la hoja impresa junto con sus tarjetas correspondientes, éstas coincidan y así poder recortarlas ya completas.

A mí me ha funcionado muy bien con 1º ESO pero creo que también se puede hacer con 2º.

Es para mí, una gran alegría que otros profesores y profesoras de matemáticas compartan conmigo sus experiencias y sus iniciativas y considero un deber compartir a mi vez estas actividades lúdicas que cómo estas, pueden ayudarnos sin duda a motivar a nuestro alumnado hacia la matemática.

Con una estructura copiada del tradicional juego de Monopoly, se pretende con este juego reforzar la resolución rápida de ecuaciones de primer grado.

Nivel: Primer ciclo de la ESO. 3º de ESO como motivación.

Material necesario:

- Un tablero de juego.
- 16 tarjetas de Arca Comunal y 16 tarjetas de Fortuna.
- 26 tarjetas correspondientes a las distintas propiedades en venta.
- Una ficha de distinto color para cada jugador y dos dados para todos los jugadores.

- Una hoja donde ir anotando los puntos de cada jugador y las tasas que se van pagando.
- Papel y bolígrafo para cada jugador para ir haciendo las cuentas que necesiten.

NOTA: La parte de atrás de las tarjetas está pensada para que al pegar la hoja impresa junto con sus tarjetas correspondientes, éstas coincidan y así poder recortarlas ya completas.

Reglas del juego:

Las reglas han sido modificadas para simplificarlas en nuestro juego.

1. Todos los jugadores comienzan con 50 puntos.
2. Para avanzar por el tablero se tiran dos dados y se suma las puntuaciones de los dos. Comienza el jugador que saque la puntuación más alta en un dado antes de comenzar el juego. Si alguien saca un doble (los dos dados iguales) jugará otra vez cuando termine la primera jugada. Si vuelve a sacar doble va a la cárcel.
3. Las casillas de propiedades (las de distintos colores y las estaciones de ferrocarril) se pueden comprar por aquel jugador que caiga en esa casilla, siempre que no tenga ya dueño. El precio será la solución de la ecuación que contienen. Cuando un jugador es dueño de una propiedad, todos los jugadores que caigan en esa propiedad a partir de ese momento deben pagarle "puntos". Los puntos que se deben pagar será el número de esa propiedad. En el caso de las estaciones de ferrocarril el alquiler al caer en ellos será de 5 puntos.
4. Si un jugador cae en una propiedad y decide no comprarla, puede hacerlo aquel del resto de jugadores que más puntos ofrezca.
5. Si un jugador posee todas las propiedades del mismo color, entonces el precio de alquiler al caer en ellas será el doble. Cuando alguien posee dos estaciones de ferrocarril se pagarán 10 puntos cuando se caiga en alguna de ellas. Si son 3 serán 15 puntos y si son 4 serán 20.
6. Cuando se caiga en una casilla de Fortuna o de Arca Comunal se extraerá una tarjeta del montón correspondiente. Después la volverá a colocar en la parte de abajo del montón.
7. Las tasas que los jugadores pagan en las casillas de Agua, Luz o Impuesto de Lujo se irán anotando, y cuando alguien caiga en la casilla PARADA LIBRE se lleva todos esos puntos.
8. Si alguien cae en la cárcel estará dos turnos sin poder salir a menos que pague 15 puntos o saque dos seises.
9. Cada vez que se pase por la salida se ganan 20 puntos. Si al obedecer las instrucciones de alguna tarjeta de Fortuna o Arca Comunal debemos pasar por ella también se cobrarán.
10. Si alguien se equivoca al resolver una ecuación debe pagar 10 puntos y el primero de los otros jugadores que descubra el fallo ganará 10 puntos.
11. Cada jugador debe resolver sus propias ecuaciones y sumar y restar sus puntos. Si alguien le da la respuesta a otro jugador los otros jugadores pueden reclamarle 7 puntos cada uno.

Gana el jugador que mayor puntuación tenga al terminar el tiempo de juego, sumando los puntos que tenga con el valor de las propiedades que ha comprado.