

# JUEGA CON NOSOTROS AL FÚTBOL

## Objetivos:

Resolución de ecuaciones de primer grado

## Planteamiento:

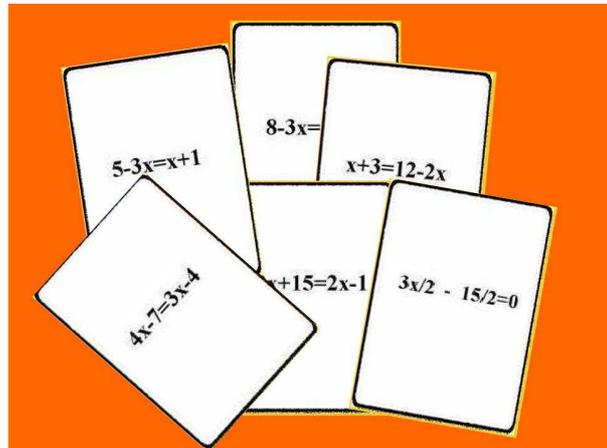
Con el pretexto de "marcar goles", los alumnos deben resolver pequeñas ecuaciones de la baraja de ecuaciones de primer grado. Como planteamos en la presentación de la baraja de ecuaciones de primer grado, la baraja que se utiliza para jugar "al fútbol" es una baraja de 30 cartas que contienen ecuaciones de primer grado. Esta baraja esta formada por 6 familias de 5 cartas cada una. Las 5 cartas de cada familia tienen todas, la misma solución. Así, tendremos la familia de solución 1, la familia de solución 2, 3, 4, 5 y la familia de solución 6. El **valor** de cada carta es la solución de la ecuación que lleva.

La baraja se puede usar directamente o puede utilizarse como una forma de simular la tirada de un dado. En efecto, sacando una carta de la baraja (con reposición) y calculando su **valor** se obtiene un número del 1 al 6 igual que con la tirada de un dado. En este juego, se trata de usar las cartas de la baraja en lugar de tener que tirar un dado, forzando así a los alumnos a resolver las ecuaciones que les van saliendo en cada carta.

**Nivel:** 2º-3º y 4º ESO

## Material necesario:

- Una baraja de ecuaciones de primer grado.
- Un tablero del campo de fútbol
- Una ficha por jugador.



## Reglas del juego:

- Juego a jugar por parejas.
- Cada jugador se coge una portería.
- Los dos jugadores colocan sus fichas sobre el balón que aparece en el centro del campo.
- Por turnos, los jugadores sacan una carta de la baraja, calculan su **valor** y mueven en dirección a la portería contraria, las casillas correspondientes al **valor** de su carta.
- A continuación, el jugador vuelve a introducir su carta dentro de la baraja.
- El objetivo consiste en superar al portero, es decir meter goles.
- Gana el primero que consiga meter cinco goles en la portería adversa.
- El gol se marca superando al portero, es decir pasando de la casilla **25**, donde está la portería. Si el disparo es demasiado corto y cae en la casilla **25**, el portero lo salvará y el jugador deberá volver a la casilla número **5**.
- Si un jugador cae en la casilla **8** (falta), deberá volver al comienzo.
- Si cae en la **13** (tiro), avanzará dos puestos.
- Si cae en la **22** (penalti), tendrá un disparo libre a gol; marcará con el 3, 4, 5, o 6, pero si le sale 1 o 2, el portero salvará el gol y el jugador deberá volver a la casilla nº **5**.
- Si cae en la casilla **24** (fuera de juego), volverá a la **14**.

# TABLERO

