

# ELQUETACHAMÁS NÚMEROS GANA

## Números enteros Z

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	42	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Mecánica del juego:

Cada jugador lanza un dado cuatro veces.

Con los cuatro números obtenidos cada jugador realiza operaciones combinadas (se puede repetir la misma) y tacha en la tabla los números que coinciden con los resultados de esas operaciones. Así, si los números obtenidos son 4,2,3,6 podrá realizar varias operaciones y tachar, por ejemplo el resultado de  $4+2\cdot 3+6=16$

Hay que utilizar los 4 números, nunca se ha de olvidar el anotarlos conforme van saliendo, se puede hacer estableciendo un tiempo límite para cada partida y siempre tiene que presentarse la justificación escrita del número que se tacha.

Opción A del Juego:

Solo se utilizan las cuatro operaciones básicas + - · ÷ :

$$4+2\cdot 3+6=16$$

Opción B del juego :

Se acuerda el uso de paréntesis

$$4+2\cdot(3+6)=22$$

Opción C del juego para uso con enteros:

Sólo se utilizan las cuatro operaciones básicas pero antes de lanzar los dados se establece la regla de que los dos primeros números que salgan son positivos y los dos últimos son negativos

$$4-2\cdot(-3)+(-6)=4$$

$$4-2\cdot(-3)-(-6)=16$$

Opción D del juego :

Además de las operaciones básicas y los paréntesis vale también el uso de potencias y raíces cuadradas, siempre y cuando se potencien los números obtenidos.

$$4+2+(3+6)^2=87$$

