FICHA DE ACTIVIDADES

El juego de las siete fichas

Nivel orientativo: grados 3-4 · Claridad al escribir reglas

Recorta las siete fichas. Dos personas jugarán. La actividad consiste en reparar un reglamento que no dice todo lo necesario.



Lo que el juego debe permitir

Participan **dos**. Se colocan **siete fichas**. Quien prepara las fichas no empieza. En cada turno se retiran **una o dos** (sin tomar más de las que quedan). Los turnos alternan. **Gana quien retira la última.**

Versión A: ¿qué dato hace falta?

«Coloquen siete fichas. Empieza quien no las colocó. Jueguen por turnos retirando fichas. Gana quien retire la última».

Versión B: ¿qué dato hace falta?

«Juegan dos. Una persona coloca siete fichas y la otra empieza. Se alternan los turnos. Cada uno retira una o dos fichas, nunca más de las disponibles».

FICHA DE ACTIVIDADES

El juego de las siete fichas

Prueba los casos, escribe instrucciones completas y revisa en pareja.

1. Tres tarjetas para probar las reglas

PRUEBA 1

Quedan 7 fichas. Alguien intenta retirar 3.

PRUEBA 2

Quedan 2 fichas. Alguien retira las 2.

PRUEBA 3

Queda 1 ficha. Alguien intenta retirar 2.

¿Son válidos esos movimientos? Explica y señala cuándo se gana.

2. Escribe las cuatro partes del reglamento

Inicio y quién comienza:

Turnos:

Movimientos permitidos:

Final y persona ganadora: