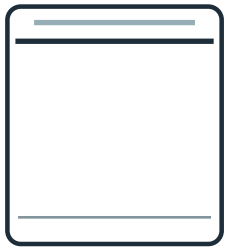
Las ocho cajas

FICHA DIDÁCTICA

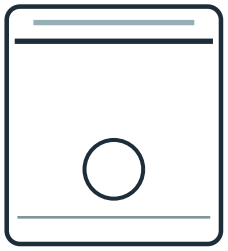
Recorta las tarjetas o juega mirándolas. Todas son cajas; cambian tres rasgos: ASA, TAPA y SELLO redondo. Si un rasgo no aparece, se considera ausente.

A



Observa la caja

B



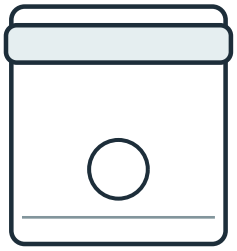
Observa la caja

C



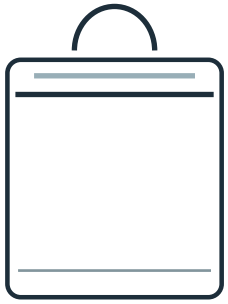
Observa la caja

D



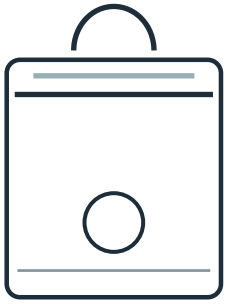
Observa la caja

E



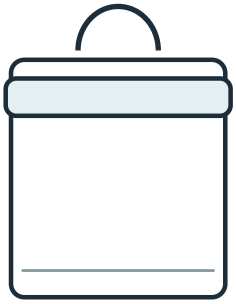
Observa la caja

F



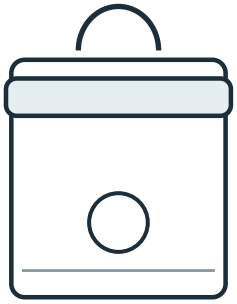
Observa la caja

G



Observa la caja

H



Observa la caja

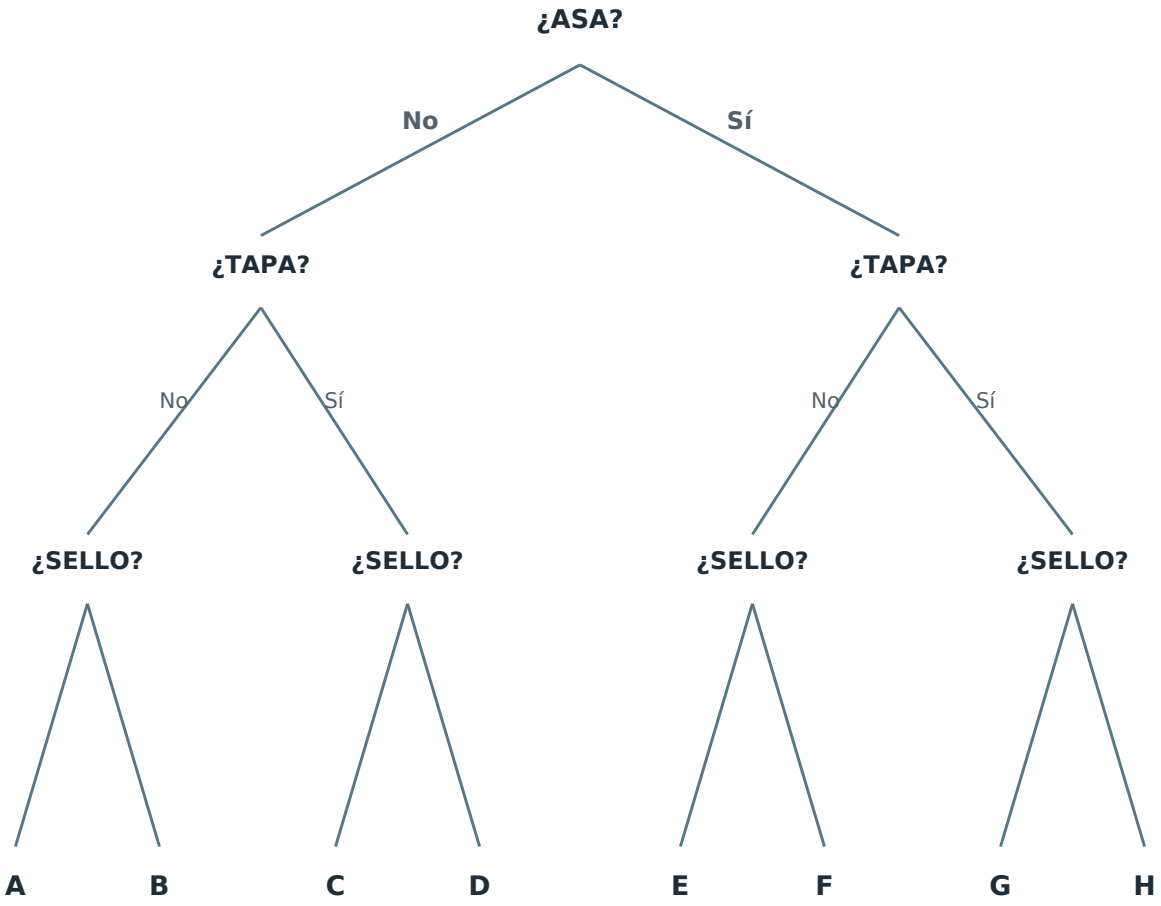
Regla: una persona elige una caja en secreto. La otra solo puede formular tres preguntas que se respondan con sí o no. No se puede cambiar la tarjeta elegida.

Anota aquí la caja elegida al final: _____ ¿La encontraste en tres preguntas? _____

Árboles de preguntas

Árbol 1: separar por mitades

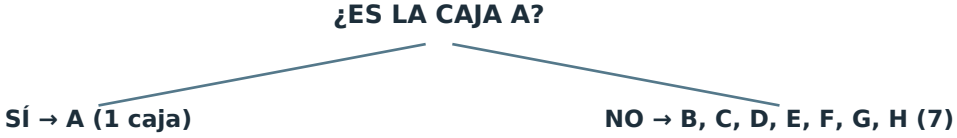
Pregunta 1: ¿tiene asa? (4 sí / 4 no). Pregunta 2 en cada grupo: ¿tiene tapa? (2 / 2). Pregunta 3: ¿tiene sello? (1 / 1).



En cada bifurcación: NO va a la izquierda; SÍ, a la derecha.

Árbol 2: la pregunta de una sola caja

«¿Es la caja A?» divide 1 / 7. En el lado de siete, dos preguntas binarias más solo permiten cuatro rutas de respuestas, no siete.



Con solo 2 preguntas adicionales: máximo 4 finales en el grupo de 7.

Juega y explica

Registro de una partida

Pregunta 1: _____

Respuesta (sí/no): _____ Cajas que siguen posibles: _____

Pregunta 2: _____

Respuesta (sí/no): _____ Cajas que siguen posibles: _____

Pregunta 3: _____

Respuesta (sí/no): _____ Cajas que siguen posibles: _____

Prueba tu estrategia

1. Si empiezas con «¿tiene tapa?», ¿cuántas cajas quedan como máximo después de la primera respuesta?

2. Tras una respuesta que deja cuatro, ¿qué rasgo permite dividir ese grupo otra vez en dos?

3. ¿Por qué «¿es la caja A?» puede fallar aunque una respuesta sea inmediata?

Consejo: si una caja parece distinta por su dibujo, comprueba que la diferencia esté entre ASA, TAPA y SELLO.

Comprobación de las ocho combinaciones

Caja	Asa	Tapa	Sello redondo
A	No	No	No
B	No	No	Sí
C	No	Sí	No
D	No	Sí	Sí
E	Sí	No	No
F	Sí	No	Sí
G	Sí	Sí	No
H	Sí	Sí	Sí

Las preguntas «¿tiene asa?», «¿tiene tapa?» y «¿tiene sello redondo?» distinguen todas las tarjetas: después de cada respuesta quedan 4, 2 y 1 posibilidades, respectivamente.

Respuestas del juego: 1) máximo cuatro; 2) cualquiera de los otros dos rasgos que aún no se haya preguntado (en estas tarjetas divide 2 y 2); 3) si no es A quedan siete cajas para solo dos preguntas más, insuficientes para identificarlas todas.

Revisión lógica: las 8 ternas binarias son distintas; ninguna tarjeta se repite. Una respuesta sí/no ofrece como máximo dos caminos, de modo que dos preguntas dejan como máximo 4 finales.