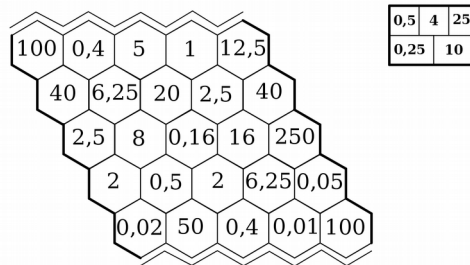


# TRAVESSA LA BRESCA

**Nombre de jugadors:** 2

**Material:** Tauler, calculadora i fitxes de colors.

**Regles del joc:**



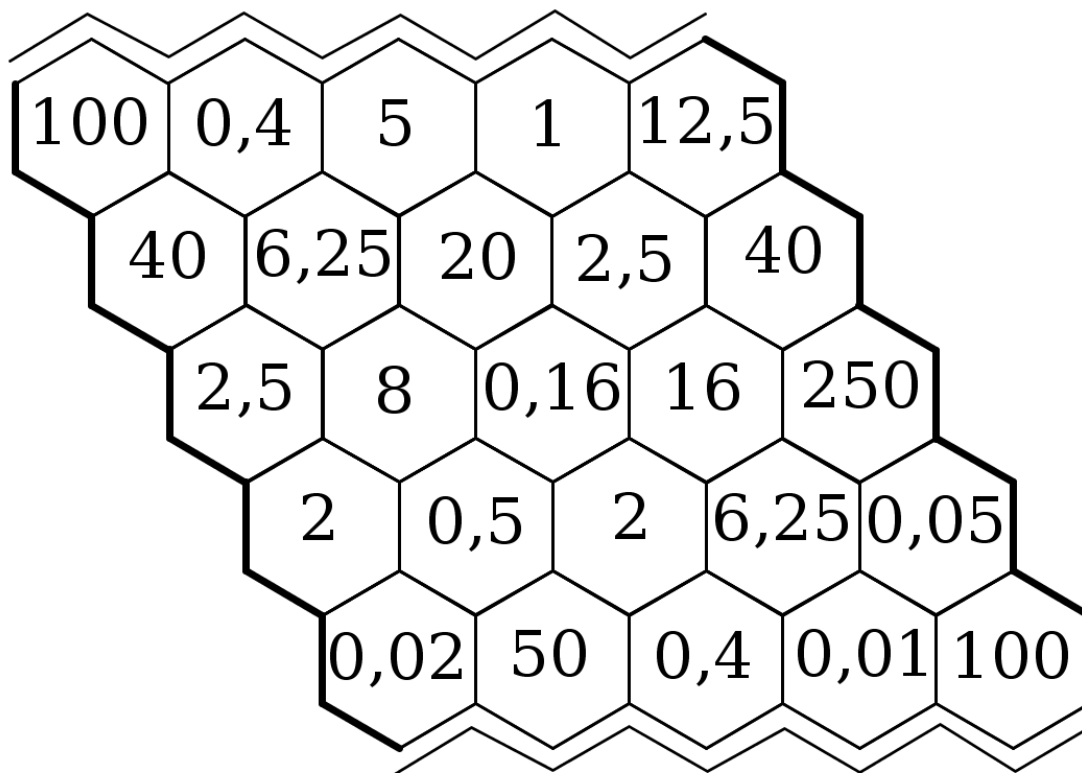
- Com pot apreciar-se el tauler hexagonal té dos extrems en negre (esquerra i dreta) i altres dues en blanc (a dalt i a baix). Cada jugador tria una d'aqueixes parelles i el seu objectiu és unir mitjançant una línia poligonal de fitxes (no necessàriament recta) els dos extrems que ha triat.
- Per torn un jugador tria dos nombres (diferents) del requadre superior i una operació: producte o divisió.
- A continuació realitza l'operació (amb la calculadora si és necessari) i col·loca la fitxa en una casella de la bresca on aparega el resultat d'aqueixa operació. Si el resultat obtingut no apareix a la bresca o ja està ocupada, el jugador perd el torn.
- Guanya la partida el primer que aconseguix unir els dos extrems que ha triat (tots dos blancs o tots dos negres) mitjançant una línia contínua de fitxes del seu color. Si cap dels jugadors pot unir els seus extrems, la partida es considera en taules.
- Per a jugar a aquest joc és necessari tenir en compte els següents aspectes:
  - Hi ha resultats d'operacions que no figuren a la bresca.
  - No és obligatori col·locar les fitxes en una casella adjunta a la que s'ha col·locat l'anterior fitxa, ni és necessari començar a col·locar fitxes al costat d'un dels extrems.
  - Les fitxes poden situar-se en el tauler de forma arbitrària.
  - La calculadora no pot utilitzar-se per a realitzar proves, és a dir, només pot usar-se després d'haver-se triat els nombres i l'operació a realitzar, amb l'objectiu de comprovar la solució.
  - Encara que en la primera partida, els nombres solen triar-se a l'atzar i per la seua facilitat, després de diverses partides és usual que molts alumnes realitzen les operacions mentalment abans de triar el seu tiratge, amb el que s'està potenciant aquest tipus de càlcul.
  - El tauler està preparat de manera que tots els nombres s'obtenen amb alguna operació dels cinc nombres triats, sense necessitat de repetir els nombres. Si es volen simplificar els càlculs es pot permetre que els nombres que es trien per a realitzar l'operació siguin repetits

Decimales con calculadora. Suma 44. Noviembre 2003, pp. 87-90

Grupo Alquerque de Sevilla. Constituido por: Juan Antonio Hans Martín, José Muñoz Santonja, Antonio Fernández-Aliseda Redondo, José Blanco García. juegos.suma@fespm.org

[http://www.grupoalquerque.es/articulos/44\\_decimales\\_calculadora.pdf](http://www.grupoalquerque.es/articulos/44_decimales_calculadora.pdf)

## Travessa la bresca amb multiplicacions o divisions



0,5	4	25
0,25	10	