

# JUEGOS DE ÁLGEBRA

## PUZLE DE ECUACIONES (I)

Juego de álgebra.

Juego para un jugador.

Material necesario:

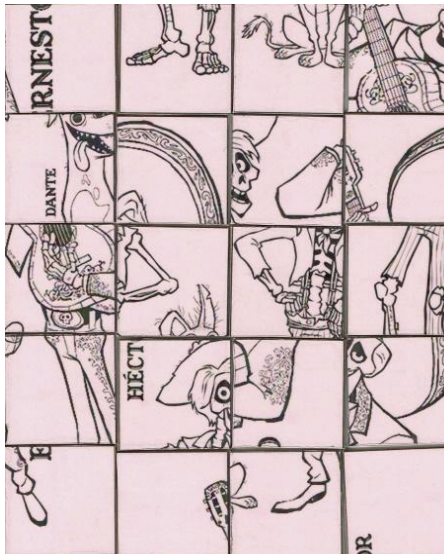
Un tablero con una tabla de 5x4 celdas, cada una con un valor numérico.

Una colección de 20 fichas, diseñadas de manera que en su anverso tiene una ecuación sencilla de primer grado y su reverso está parcial o totalmente dibujado.

Tablero

Anverso de las fichas

Reverso de las fichas

6	56	43	12	$x : 9 = 5$	$7x = 63$	$x : 9 = 3$	$9y = 117$	
7	45	18	8	$x : 7 = 8$	$4x = 72$	$6y = 36$	$2x = 150$	
16	72	14	54	$x : 4 = 15$	$x : 9 = 6$	$3x = 42$	$x : 6 = 12$	
13	42	75	60	$5y = 35$	$4y = 64$	$6x = 48$	$x : 3 = 14$	
4	105	9	27	$8x = 96$	$x : 5 = 21$	$5x = 215$	$4y = 16$	

Reglas de juego y objetivo:

El juego consiste en colocar la ecuación de cada ficha sobre la celda del tablero que tiene el valor numérico correspondiente a su solución, de manera que la cara de la ecuación sea visible.

Cuando se tengan todas las fichas colocadas en el tablero, para comprobar la corrección de las respuestas, se cierra y voltea el mismo y al abrirlo, la imagen resultante actuará de sistema de autocorrección. Al colocar acertadamente las fichas se formará una imagen con un bonito diseño que indica que las resoluciones de las ecuaciones son correctas.



**6**

**56**

**43**

**12**

**7**

**45**

**18**

**8**

**16**

**72**

**14**

**54**

**13**

**42**

**75**

**60**

**4**

**105**

**9**

**27**

$$6y = 36$$

$$x : 7 = 8$$

$$5x = 215$$

$$8x = 96$$

$$5y = 35$$

$$x : 9 = 5$$

$$4x = 72$$

$$6x = 48$$

$$4y = 64$$

$$x : 6 = 12$$

$$3x = 42$$

$$x : 9 = 6$$

$$9y = 117$$

$$x : 3 = 14$$

$$2x = 150$$

$$x : 4 = 15$$

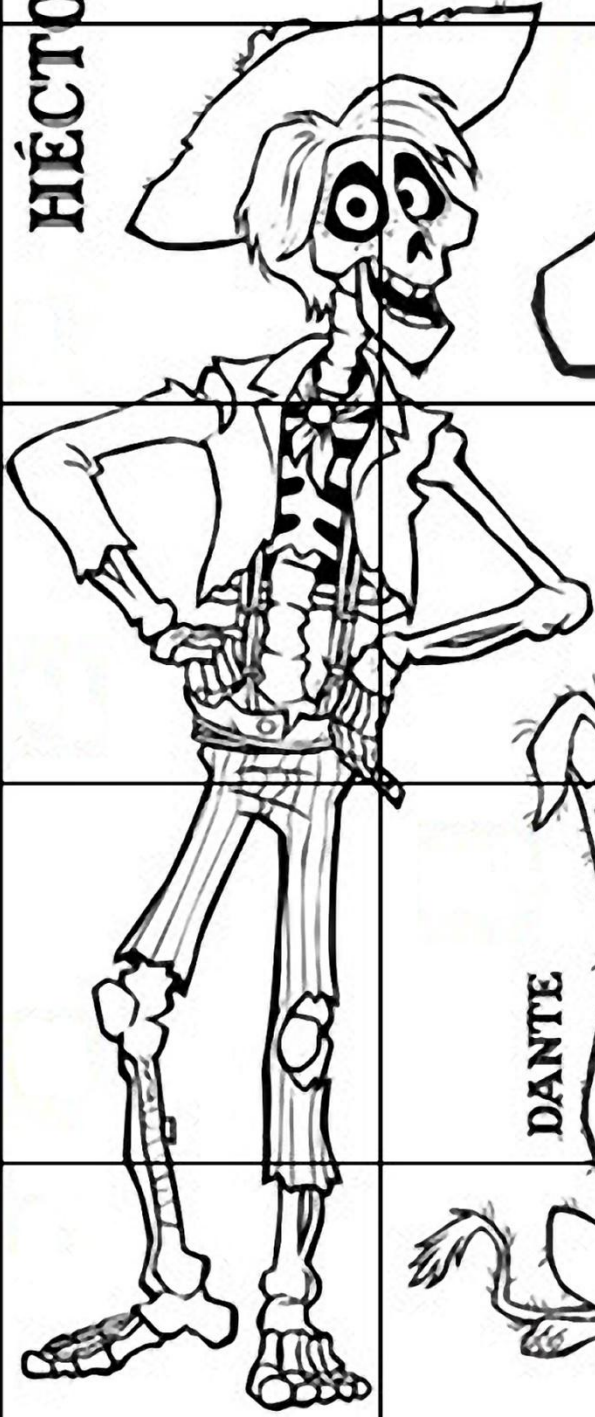
$$4y = 16$$

$$x : 5 = 21$$

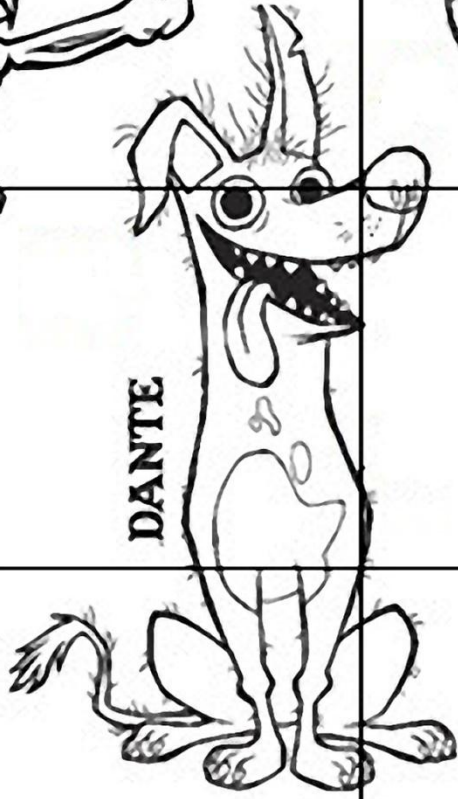
$$7x = 63$$

$$x : 9 = 3$$

HÉCTOR



DANTE



ERNESTO

