

# Juegos de lápiz y papel

## INTERSECCIONES

### **Juego de estrategia, de configuración geométrica.**

Juego de estrategia y de lápiz y papel.

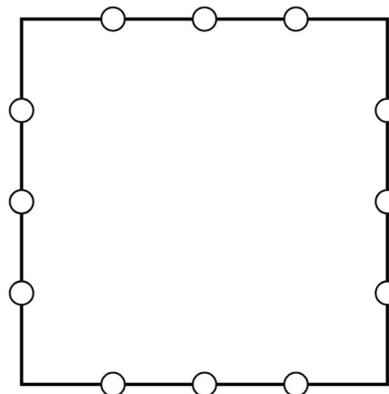
Juego para dos jugadores.

#### **Material necesario:**

Papel. En la hoja de papel se dibuja un cuadrado en cuyos lados se señalan tres puntos en cada lado, de los que se numeran dos puntos de distinto lado con los números 1 y 12.

Dos lápices de distinto color.

Regla para trazar las líneas.



#### **Reglas de juego:**

- El jugador que comienza la partida traza una línea que une el 12 y el 1; a continuación, señala con el número 2 cualquiera de los puntos que no esté en el lado del número 1.
- El segundo jugador traza una línea que una los puntos 1 y 2; a continuación, señala con el número 3 cualquiera de los puntos que no esté en el lado del punto número 2.
- El primer jugador traza una línea que una los puntos 2 y 3; a continuación, señala con el número 4 cualquiera de los puntos que no esté en el lado del punto número 3.
- Así alternativamente, teniendo en cuenta que dos puntos de numeración correlativa no pueden estar en el mismo lado del cuadrado.
- Cada vez que se trace una línea, antes de numerar el punto siguiente, se señalan con círculos o puntos gordos de color diferente para cada jugador las intersecciones con las líneas ya trazadas.
- Las intersecciones de dos líneas trazadas por un mismo jugador valen dos tantos, y las intersecciones formadas por una línea propia y otra del contrario valen un punto.
- Si se pasa por una intersección ya marcada, no puntúa.
- La partida finaliza cuando no se pueden trazar más líneas en las condiciones anteriores.
- Gana la partida el jugador que obtiene mayor puntuación.

#### **Investigación:**

- Buscar jugadas que favorezcan el ganar en este juego.
- Estudiar qué ocurre si la figura es un triángulo, un rectángulo o un pentágono.

#### **Variantes:**

Para aumentar la duración y complejidad de este juego, se puede incrementar el número de puntos de cada lado.

#### **Referencia:**

Ferrero, Luis. (1991): El juego y la matemática. Madrid, Ed. La Muralla, S.A.

# Juegos de lápiz y papel

## INTERSECCIONES

