

Juegos de lápiz y papel

PERSECUCIÓN CARTESIANA

Juego de estrategia, de configuración geométrica.

Juego de lápiz y papel.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

Un lápiz de distinto color para cada jugador.

Papel cuadriculado donde se dibuja una cuadrícula de 3 filas y 5 columnas (3x5). La celda inferior izquierda es la casilla de salida y la superior derecha es la meta.

				META
SALIDA				

Reglas de juego:

- El primer jugador hace una marca en la casilla de salida.
- A partir de la última marca hecha el siguiente jugador, en su turno, pone la suya:
 - o En una casilla situada justamente encima.
 - o Directamente a la derecha.
 - o En diagonal (encima y a la derecha).

				M
	●			
S				

Imagen 1. Persecución cartesiana. Ejemplo de movimientos posibles.

En la imagen 1 se puede ver en sombreado un ejemplo de movimientos que puede hacer un jugador a partir de la marca negra.

- Gana el primer jugador que consiga llegar a la meta.

Investigaciones:

- ¿Cuál es la mayor cantidad de pasos que se pueden dar para llegar a la meta? ¿Y la menor?
- En el tablero de 3 filas y 5 columnas ¿tiene ventaja algún jugador?, ¿hay estrategia ganadora?, ¿para quién?
- Si cambiamos el tamaño del tablero, ¿tiene ventaja algún jugador?, ¿hay estrategia ganadora?, ¿para quién?