

# LA OCA FUTBOLÍSTICA

## Objetivos:

Resolución de ecuaciones de primer grado

## Planteamiento:

Con el pretexto de "jugar al tradicional juego de la OCA", los alumnos deben resolver pequeñas ecuaciones de la baraja de ecuaciones de primer grado. Cómo planteamos en la presentación de la baraja de ecuaciones de primer grado, la baraja que se utiliza para jugar al tradicional juego de "LA OCA" es una baraja de 30 cartas que contienen ecuaciones de primer grado.

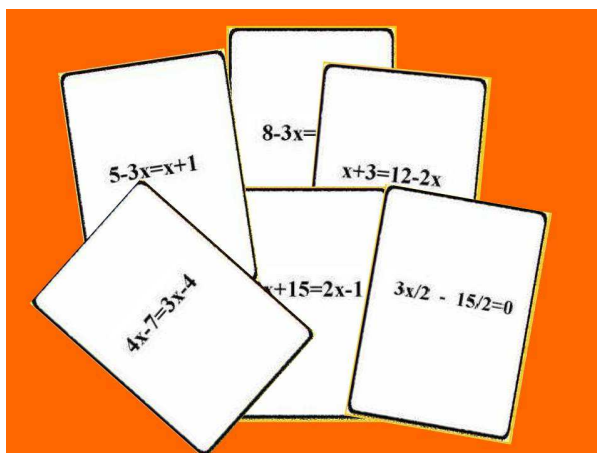
Esta baraja está formada por 6 familias de 5 cartas cada una. Las 5 cartas de cada familia tienen todas, la misma solución. Así, tendremos la familia de solución 1, la familia de solución 2, 3, 4, 5 y la familia de solución 6. El **valor** de cada carta es la solución de la ecuación que lleva.

La baraja se puede usar directamente o puede utilizarse como una forma de simular la tirada de un dado. En efecto, sacando una carta de la baraja (con reposición) y calculando su **valor** se obtiene un número del 1 al 6 igual que con la tirada de un dado. En este juego, se trata de usar las cartas de la baraja en lugar de tener que tirar un dado, forzando así a los alumnos a resolver las ecuaciones que les van saliendo en cada carta.

**Nivel:** 2º-3º y 4º ESO

## Material necesario:

- Una baraja de ecuaciones de primer grado.
- Un tablero de la OCA FUTBOLÍSTICA.
- Una ficha por jugador.



## Reglas del juego:

- Juego para dos, tres o cuatro jugadores.
- El orden de salida se hace por turno en cada partida.
- Para empezar es necesario sacar una carta con una ecuación de solución 6. Esta condición, habitual en el juego de la OCA tradicional, se puede relajar si el ambiente del grupo de clase lo aconseja, pudiendo empezar la partida también con otros valores.
- Cada jugador va sacando por turno una carta, y reponiéndola a continuación en la baraja, avanzando su ficha las casillas que le indique la solución (1, 2, 3, 4, 5, 6) de la ecuación que aparece.
- Si se cae en un círculo con un futbolista, se interpreta el dibujo para avanzar o retroceder.
- Si se cae en una casilla amarilla (tarjeta amarilla) se debe dejar de jugar una vuelta.
- Si se cae en la casilla roja (tarjeta roja) se debe volver a empezar.
- Gana el jugador que consigue primero meter un GOL con una TIRADA exacta.

# TABLERO

