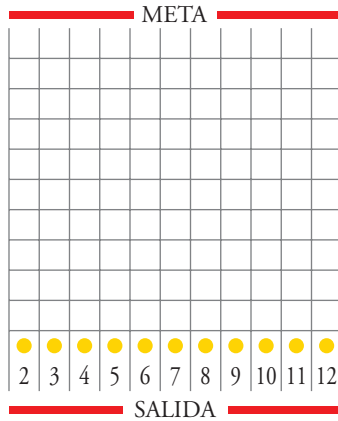




6. Experiencia: Carrera de fichas

- 1 Construye un tablero, en papel, como el que muestra la figura y realiza el juego basado en las normas que se detallan a continuación:



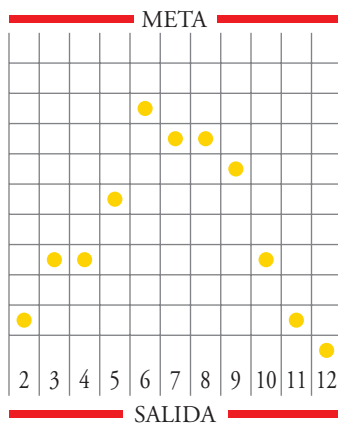
NORMAS

1. Lanza dos dados (de seis caras) y suma sus puntuaciones.
2. Avanza una casilla la ficha que está situada en la calle cuyo número coincide con la puntuación que has obtenido.
3. Ganará la ficha que llegue a la meta en primer lugar.

Observa que en el tablero hay once pistas o calles numeradas del 2 al 12 (los posibles resultados que se obtienen al tirar dos dados y sumar sus puntuaciones).

Haz unas cuantas tiradas de dados y observa cómo evoluciona cada ficha.

Esta otra figura muestra la situación de una carrera después de 44 tiradas.



Como puedes comprobar en ella, la suma de los puntos ha sido 4 en tres ocasiones y el 12 aún no ha salido.

Vuelve a tu tablero y, antes de empezar a jugar, ¿te aventuras a decir qué ficha será la vencedora?

Juega una partida y piensa en los resultados obtenidos.

Para una próxima partida, ¿qué ficha consideras favorita?

Observa la siguiente tabla e intenta encontrar una relación entre sus resultados y el resultado del juego:

	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12