

La carrera de los CUADRILÁTEROS

Materiales:

1. Tablero sobre el que se desplazarán las fichas.

L A R G A D A	 TRAPECIO RECTÁNGULO														
	 ROMBO														
	 PARALELOGRAMO TIPO														
	 TRAPECIO ISÓSCELES														
	 CUADRADO														
	 RECTÁNGULO														
	 CUADRILÁTERO NO CONVEXO														
	 ROMBOIDE														
		L L E G A D A													

2. **Tarjetas.** Imprimir la hoja que las contiene, pegarla sobre cartón o similar y luego recortar las tarjetas por la línea punteada.

Tiene cuatro lados
congruentes.

Sus lados no consecutivos
son congruentes.

No tiene lados congruentes.

Tiene sólo un par de lados
congruentes.

Tiene dos pares de lados
paralelos.

Sus lados consecutivos son
congruentes.

Tiene un solo par de lados
paralelos.

No tiene lados paralelos.

Sus lados consecutivos son
perpendiculares.

No tiene lados consecutivos
perpendiculares.

Sus dos diagonales dividen a la figura en superficies simétricas.

Sólo una de sus diagonales divide a la figura en dos superficies simétricas.

Sus diagonales no son congruentes pero se intersectan ambas en sus puntos medios.

Sus diagonales son congruentes y se intersectan ambas en sus puntos medios.

Es un polígono convexo.

Es un polígono no convexo (cóncavo).

Es un paralelogramo y rectángulo a la vez.

Es paralelogramo, rombo y rectángulo a la vez.

Sus paralelas medias son congruentes.

Sus paralelas medias no son congruentes.

Sus diagonales son congruentes
pero no perpendiculares.

Sus diagonales son congruentes
y perpendiculares.

Sus diagonales no son secantes.

Ninguna de sus diagonales se
intersecta en su punto medio.

Sus dos diagonales se
intersectan en sus puntos
medios

Sólo una de sus diagonales se
intersecta en su punto medio.

Tiene dos ejes de simetría.

Tiene cuatro ejes de simetría.

No tiene ejes de simetría.

Tiene sólo un eje de simetría.

No tiene ángulos agudos.

No tiene ángulos obtusos.

Sus ángulos no consecutivos son congruentes.

Uno de sus ángulos es mayor que dos rectos.

Todos sus ángulos son rectos.

Al menos uno de sus ángulos es recto.

Tiene al menos un ángulo obtuso.

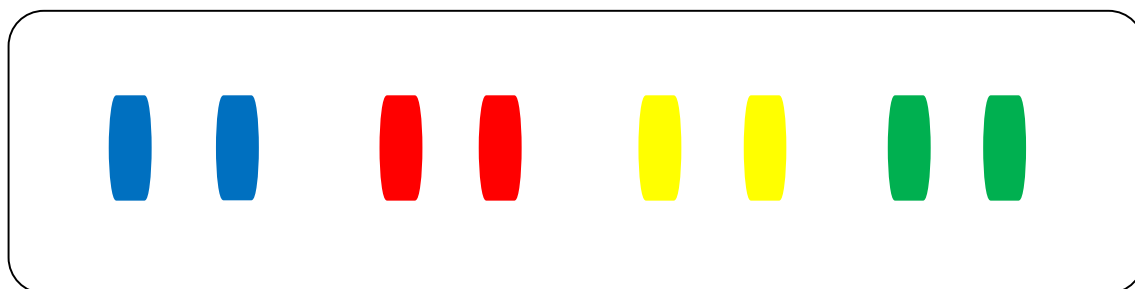
Ninguno de sus ángulos es recto.

Sólo dos de sus ángulos son rectos.

Tiene un solo ángulo agudo.

Sus dos paralelas medias son secantes en sus puntos medios.	No tiene paralelas medias.
Sus paralelas medias se intersectan ambas en sus puntos medios pero no son perpendiculares.	Sus paralelas medias son perpendiculares y se intersectan ambas en sus puntos medios.
Cada una de sus paralelas medias pertenece a un eje de simetría del polígono.	Es un polígono irregular.
Es un polígono regular.	Tiene diagonales perpendiculares pero no congruentes.

3. Fichas. Seguir el mismo procedimiento que con las tarjetas.



Reglas del juego:

Se puede jugar en duplas o en forma individual, hasta cuatro participantes.

Cada jugador o pareja elige un color de ficha con la que participará y dos cuadriláteros diferentes al lado de los cuales, en la "largada", colocará la ficha seleccionada.

Sobre la mesa se coloca "boca abajo" el mazo con todas las tarjetas previamente mezcladas.

Los jugadores sacan una tarjeta del mazo, una vez cada uno. Se lee e interpreta el texto que porta, en grupo.

El jugador o la pareja que tomó la tarjeta del mazo, adelantará un casillero por cada cuadrilátero que cumpla con la propiedad que figura en la tarjeta leída. Si la propiedad la cumplen sus dos cuadriláteros, avanzarán las dos fichas, un casillero. Si ninguno de sus polígonos la cumple, sus fichas deberán permanecer en la posición que estaban antes de tomar la tarjeta.

Una vez utilizada la tarjeta, se inicia con ella "boca arriba" otro montón al lado del primero.

Si la otra pareja observa que la primera no interpretó adecuadamente lo que expresaba la tarjeta, y dicha observación es correcta, la pareja que interpretó equivocadamente deberá hacer retroceder su ficha un lugar en la fila que corresponda.

Todos los participantes, y quienes deseen officiar de "jueces", deben verificar los movimientos de fichas atendiendo al cumplimiento de las consignas del juego y a las indicaciones de las tarjetas.

Una vez que una ficha llega a la meta termina el juego para ese cuadrilátero.

Gana "*La carrera de los CUADRILÁTEROS*" el participante o la pareja que llega primero a la meta con todas sus fichas.

Si se terminan las tarjetas del mazo y aún no se ha llegado a la meta, se continúa el juego con las tarjetas del segundo mazo.

Se sugiere jugar varias veces para que cada jugador tenga la posibilidad de interactuar con todas los cuadriláteros.

Variantes (en el juego o en las tarjetas)

- Retroceder un casillero cuando el cuadrilátero o los cuadriláteros con los que se participa no cumplen con lo expresado en la tarjeta.

- Agregar tarjetas con condiciones imposibles para los cuadriláteros. Por ejemplo: "Cuadrilátero con cuatro ejes de simetría que no es cuadrado".

- Habilitar a todos los jugadores a que muevan sus fichas con cada lectura de tarjeta, independientemente de quién la haya tomado, pero siempre respetando la regla principal de *adelantar en caso de que el cuadrilátero con el que se está participando cumpla con lo escrito en la tarjeta*.

- Construir un juego similar sobre triángulos, elaborando las tarjetas en equipo. Las mismas deberán incluir "pistas" que atiendan a las propiedades y elementos de los triángulos (triláteros). Ejemplo, clasificación por sus lados, sus ángulos, ambos criterios juntos, por las alturas, ejes de simetría; bisectriz, mediatriz, agregando también, por ejemplo, condiciones en las que no sea posible encontrar solución. Ejemplo: "Tiene dos ángulos rectos"; "Ninguno de sus ángulos es agudo"; "Tiene un ángulo recto y otro obtuso"; "Es rectángulo equilátero".