



Concurso de problemas de Ingenio



Durante este curso se va a realizar un concurso de Problemas de Ingenio para el alumnado del IES Azcona con las siguientes bases:

- 1- Se realizará un problema mensualmente.
- 2- El problema se colgará en la web del IES y en los tabloneros informativos.
- 3- La solución se entregará a vuestro/a profesor/a de Matemáticas antes del último día de cada mes. Indicando nombre apellidos y curso.

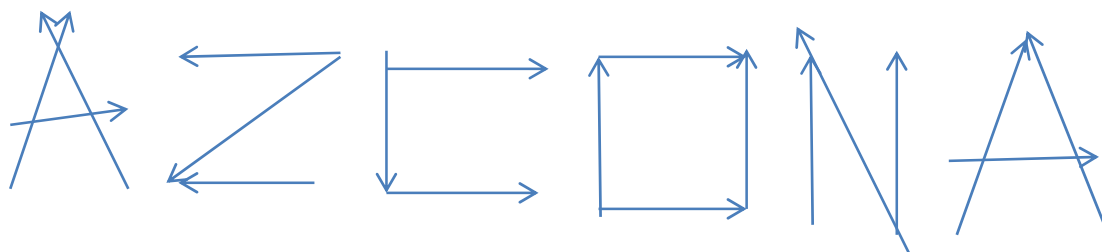
(Podéis usar la siguiente plantilla)

Problema de Ingenio 1: EL JUEGO AZCONA

Nombre: _____

Curso: _____

Fecha: _____



Presentamos dos juegos y se trata de encontrar qué estrategia ganadora tienen, esto es, el procedimiento para ganar siempre, por muy hábil que sea nuestro rival. La estrategia puede ser del jugador que mueve primero o del segundo, eso también hay que averiguarlo. Obviamente, si el primer jugador tiene estrategia ganadora, no la tendrá el segundo. Para ambos juegos formamos la palabra AZCONA con 19 lápices de la forma en que se ve la imagen de arriba.

Primer juego: Por turnos, cada jugador retira uno, dos o tres lápices del dibujo. Gana el que retira el último lápiz, esto es, el que deja la mesa vacía.

Segundo juego: Por turnos, los jugadores retiran el número que quieran de lápices pero sólo pueden hacerlo o de las vocales o de las consonantes. Gana también el que retira el último lápiz.

Se trata, como decíamos de hallar la estrategia ganadora en ambos juegos (el modo de ganar seguro) precisando si la tiene el jugador que abre el juego o el segundo.

Suerte y a participar!!