

Con rejilla y con letras

Las reglas de seis juegos que solo piden papel y lápiz

Nombre _____ Fecha _____

1 Tres en raya

Rejilla de 3×3. Por turnos se pone X o O. Gana quien haga tres en línea. Entrena mirar lo que va a hacer el otro antes de mover: con dos jugadores que se fijan, siempre acaba en empate, y descubrir eso es media lección de estrategia.

2 Puntos y cajas

Se dibuja una rejilla de puntos. Por turnos se une un punto con el de al lado. Quien cierra un cuadrado lo pinta con su inicial y vuelve a tirar. Gana quien tenga más cuadrados. Es el que más aguanta: veinte minutos sin que nadie tenga que estar encima.

3 El ahorcado, sin ahorcado

Uno piensa una palabra y dibuja una raya por letra. El otro dice letras. Por cada fallo se dibuja una parte de un barco, una casa o una flor. Si se acaba el dibujo antes que la palabra, gana quien la pensó. Trabaja pensar qué letras son más probables.

Con números y rejillas

Las reglas de seis juegos que solo piden papel y lápiz

Nombre _____ Fecha _____

1 Palabras encadenadas escritas

Cada uno escribe una palabra que empiece por la última sílaba de la anterior: mesa, sapo, poco. Con el reloj puesto se complica bastante.

2 Hundir la flota

Cada uno dibuja dos rejillas con letras arriba y números al lado, y coloca sus barcos en una. Por turnos se dice una casilla —«B4»— y el otro contesta agua o tocado. Es el mejor ejercicio de coordenadas que existe, y no lo parece.

3 El número secreto

Uno piensa un número del 1 al 100 y lo apunta. El otro va diciendo números y solo se le contesta «más» o «menos». Con estrategia se acierta en siete intentos: ir siempre por la mitad. Descubrir esa estrategia es el ejercicio.