

## LA CARRERA DE CABALLOS-3

Se trata de un juego para 4 jugadores, que consiste en **una carrera de caballos** un poquito especial.

Cada equipo va a jugar **4 partidas** (4 carreras). Antes de empezar cada carrera tenéis que apostar por el caballo que creáis que va a ganar. La carrera termina cuando un caballo (el ganador) llega a la meta.



Podéis apostar todos por el mismo caballo, si todos creéis que ese es el que va a ganar la carrera, o por caballos diferentes.

**Ganar una apuesta no es sólo cuestión de suerte:** imaginaos que voy a sortear un balón entre Carlos y María. Para hacerlo meto en esta bolsa 3 papeletas con el nombre de Carlos y una con el nombre de María. Ahora, con los ojos cerrados, voy a coger una papeleta de la bolsa y quien tenga su nombre en ella se llevará el balón. ¿Creéis que el sorteo es justo?, ¿quién apuesta por María? ; ¿y quién por Carlos?

Volvemos a la carrera de caballos. Para jugar tenéis **que tirar al aire las dos monedas que tenéis:**

- si salen dos caras avanza un cuadro el caballo "Doblecara"
- si salen dos cruces avanza un cuadro el caballo "Doblecruz"
- si sale cara y cruz avanza un cuadro el caballo "Caracruz"

☞ ¡Preparados!. ¡Va a empezar la **1ª carrera!**

¡Hagan sus apuestas! ; ¿qué caballo creéis que va a ganar? (Anotad el nombre del caballo por el que apuesta cada uno en la **hoja de registro de apuestas y resultados**. En esa misma hoja iréis contestando a las restantes preguntas que se hacen en esta actividad)

¡Situa las fichas en la salida,  
monedas! y... ¡Empieza la carrera!  
que podáis observar lo que ocurre,  
que anotar el resultado de cada  
lanzamiento de las dos monedas, en la tabla  
correspondiente de la hoja de registro.



¡tirad las 2  
Para  
tenéis

¿Qué caballo ha ganado? Anotad su nombre.

☞ ¡Preparados para la **2ª carrera!**

¡Hagan sus apuestas!. Seguro que ahora vais a acertar más qué caballo la ganará.

¡Que empiece la carrera! No olvidéis anotar el resultado de cada lanzamiento de las dos monedas.

¿Qué caballo ha ganado?. Anotadlo en vuestra hoja.

☞ ¡Va a empezar la **3ª carrera!**

¡No olvidéis hacer antes vuestras apuestas y anotadlas!

Anotad también el nombre del caballo ganador.

☞ **¡Aún queda una carrera!**

¿Quién ganará esta última?

¡Hagan sus apuestas!

¿Qué caballo ha ganado?

Vais a analizar el resultado de todas las carreras:

**¿Quién ha acertado más apuestas?**

¿Creéis que ha sido sólo cuestión de suerte, o aquí pasa algo parecido a lo que ocurría en el sorteo del balón?



**NECESITAI S:**

2 monedas, un tablero de juego con sus 3 "caballos", un lápiz y la hoja de registro de apuestas y resultados.

HOJA DE REGISTRO DE APUESTAS Y RESULTADOS

CABALLO POR EL QUE APUESTO EN ...				
NOMBRE	1ª CARRERA	2ª CARRERA	3ª CARRERA	4ª CARRERA

CARRERA	CABALLO GANADOR
1ª	
2ª	
3ª	
4ª	

	1ª carrera		2ª carrera		3ª carrera		4ª carrera		Total
	Recuento	Nº	Recuento	Nº	Recuento	Nº	Recuento	Nº	
2 cruces									
2 caras									
Cara y cruz									

**CONCLUSIONES**

- ☞ ¿Quién ha acertado más apuestas?
- ☞ ¿Creéis que ha sido sólo cuestión de suerte, o aquí pasa algo parecido a lo que ocurría en el sorteo del balón?
- ☞ Al lanzar dos monedas al aire, ¿qué probabilidad (en porcentaje) le asignaríais a: salir dos caras, salir dos cruces, salir cara y cruz?