

Instrucciones:

- Compañero A:
 - Escoge una longitud objetivo en cuartos de pulgada (hasta 10).
 - Empieza a dibujar una recta con una regla con o sin marcas u otro objeto recto.
- Compañero B:
 - Di “¡Alto!” cuando creas que la longitud de la recta es igual a la longitud objetivo.
- Los dos compañeros miden la recta, la aproximan al cuarto de pulgada más cercano y encuentran la diferencia entre su longitud real y la longitud objetivo. La diferencia es el puntaje del compañero B en esa ronda.
- Háganlo por turnos. Jueguen 8 rondas y sumen sus puntos. Gana el compañero que tenga el puntaje total más bajo.

| ronda | Compañero A | | | Compañero B | | |
|-------|-------------------|---------------|--------|-------------------|---------------|--------|
| | longitud objetivo | longitud real | puntos | longitud objetivo | longitud real | puntos |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |