


SUMA SOBRE LA MESA

Código **BAR-2**

Ficha del alumno

TEMA	FECHA	<table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">8</td> <td style="padding: 2px;">5</td> <td style="padding: 2px;">1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2</td> <td style="padding: 2px;">7</td> <td style="padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">4</td> <td style="padding: 2px;">3</td> <td style="padding: 2px;">9</td> </tr> </table>	8	5	1	2	7	6	4	3	9
8	5		1								
2	7	6									
4	3	9									
NÚMEROS ENTEROS											

<p>SIRVE PARA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar el opuesto de un número. - Sumar y restar números enteros. 	
<p>NECESITAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas de números enteros desde el -18 al 17. - Hoja de registro de puntuaciones 	

REGLAS DEL JUEGO:

- Con una baraja podéis jugar 3 ó 4.
- Se colocan 6 cartas boca arriba en la mesa, se reparten 6 cartas a cada jugador y se dejan las restantes en un mazo para robar.
- Cuando llegue tu turno, puedes ganar la partida si alguna de tus cartas coincide con la suma de todas las cartas de la mesa. Te anotas un punto.
- Si no tienes la suma de la mesa, miras si hay una carta que sume cero con una de las tuyas. Si la hay, la coges y guardas la pareja.
- Si tampoco puedes hacer esto, coge una del mazo y vuelve a intentarlo.
- Si tampoco lo consigues, pasa el turno al siguiente jugador.
- La partida termina cuando no quedan cartas en el mazo y además ningún jugador puede coger cartas de la mesa. Todos pasáis turno.
- Gana esta mano quien más cerca se quede del cero al sumar sus cartas cuando termine la partida, y se anota un punto.
- El juego termina cuando un jugador haya conseguido la cantidad de puntos que se haya acordado al principio.

PUNTUACIONES DE LAS PARTIDAS				
Partida nº	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
Total				

