

EL CERO GANA

Código **BAR-1**

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. - Descomponer un número en suma y resta de otros. 	
<p>NECESITAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas de números enteros desde el -18 al 17. 	

<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con una baraja podéis jugar de 3 a 6 jugadores. - Se colocan 4 cartas boca arriba en la mesa y se reparten las restantes. - Cuando llegue tu turno, comprueba si alguna de tus cartas suma cero con una o varias de las cartas que hay sobre la mesa. Si es así, llévate la tuya con las que suman cero y guárdalas. - Si no puedes, coloca una de tus cartas sobre la mesa y pasa el turno. - La partida termina cuando un jugador se ha quedado sin cartas. - Gana quien más cartas tenga guardadas, no en la mano, y se anota un punto. - El juego termina cuando uno de vosotros haya totalizado la cantidad de puntos que se haya acordado.
--

PUNTUACIONES DE LAS PARTIDAS						
Partida Nº	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
TOTAL						