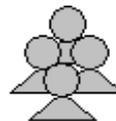


EL CERO GANA

Código **BAR-1**
Ficha del profesor



8	5	1
2	7	6
4	3	9

TEMA	MATERIAL	NIVEL
NÚMEROS ENTEROS	BARAJA DE NÚMEROS ENTEROS (Proyecto Sur de Ediciones)	1º ó 2º ESO

CUÁNDO HACERLA:

Como introducción y aplicación de la operación suma.

SIRVE PARA:

- Trabajar el opuesto de un número.
- Descomponer un número en suma y resta de varios.

NECESITAS:

- Cartas de números enteros desde el -18 al 17
- [Ficha del alumno](#)



PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

Si el grupo es muy heterogéneo conviene tener a mano más juegos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Suma y resta de números enteros.
- Números opuestos.

REGLAS DEL JUEGO:

- Con una baraja pueden jugar de 3 a 6 alumnos.
- Se colocan 4 cartas boca arriba en la mesa y se reparten las restantes.
- Se juega por turnos, cada alumno en su turno comprueba si alguna de sus cartas suma cero con una o varias de las cartas que hay sobre la mesa. Si es así, se lleva la suya con las que suman cero y se las guarda.
- Si no tiene para llevarse, coloca una de sus 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 un jugador haya totalizado la cantidad de puntos que se haya acordado.