


EL CERO GANA

Código **BAR-1**

Ficha del alumno

TEMA	FECHA	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">8</td><td style="text-align: center;">5</td><td style="text-align: center;">1</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">7</td><td style="text-align: center;">6</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">3</td><td style="text-align: center;">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						