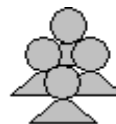


# SUMA SOBRE LA MESA

Código **BAR-2**  
Ficha del profesor



45 min



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.

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

<p><b>PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:</b> Si el grupo es muy heterogéneo conviene tener a mano más juegos.</p>	<p><b>CONOCIMIENTOS PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumar y restar números enteros.</li> <li>- Números opuestos.</li> </ul>
--	---

**REGLAS DEL JUEGO:**

- Con una baraja pueden jugar 3 ó 4 alumnos.
- Se colocan 6 cartas boca arriba en la mesa, se reparten 6 cartas a cada jugador y se dejan las restantes para robar en un mazo. Juegan por turnos.
- En cada turno:
  1. El jugador deberá comprobar si tiene alguna carta que coincida con la suma de todas las que están sobre la mesa, si es así las retira y gana la partida.
  2. Si no la tiene. comprobará si sobre la mesa tiene el opuesto de una de sus cartas, guarda la pareja y pasa el turno al siguiente jugador.
  3. Si tampoco puede hacer esto, roba del mazo una vez y vuelve a intentarlo.
  4. Si tampoco lo consigue, pasa el turno al siguiente jugador.
- La partida termina cuando no quedan cartas para robar y además ningún jugador puede coger cartas de la mesa. Todos pasan turno.
- Gana la partida quien consiga el número más cerca de cero al sumar las cartas que le quedan en la mano cuando termina la partida. Se anota un punto.
- La partida termina cuando un jugador haya totalizado la cantidad de puntos que se haya acordado.

**OBSERVACIONES**

Es necesario que los jugadores, en su turno, rellenen la hoja de registro con las operaciones de su jugada (está en la ficha del alumno); así se podrá observar continuamente que la suma de la mesa aumenta o disminuye en el número de la carta que se quita en cada jugada.