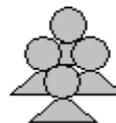


# SUMA SOBRE LA MESA

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.

## SIRVE PARA:

- Trabajar el opuesto de un número.
- Sumar y restar números enteros.

## 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:

- Sumar y restar números enteros.
- Números opuestos.

## 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.