

## Juego: Armando números

### Instrucciones

1. Cada estudiante hace cartas numeradas del 0 al 9 y las recortan.
2. Formar equipos de cuatro estudiantes y mezclar las cartas de todos para formar una sola baraja.
3. Las cartas de la baraja se reparten, en la primera ronda, al azar, 3 cartas a cada jugador. Con ellas, los estudiantes deben formar el mayor número posible, en la segunda ronda se reparten 4 cartas y así sucesivamente hasta la quinta ronda.
4. El jugador que tenga el número mayor obtiene 2 puntos, los demás 0 puntos. El puntaje se puede registrar en el formato de la siguiente página. Imprimir uno por cada equipo.
5. Gana el jugador que haya obtenido más puntos.

## Armando números

<b>NOMBRE JUGADOR</b>				
RONDA 1 3 cartas				
RONDA 2 4 cartas				
RONDA 3 5 cartas				
RONDA 4 6 cartas				
RONDA 5 7 cartas				
<b>TOTAL PUNTOS</b>				