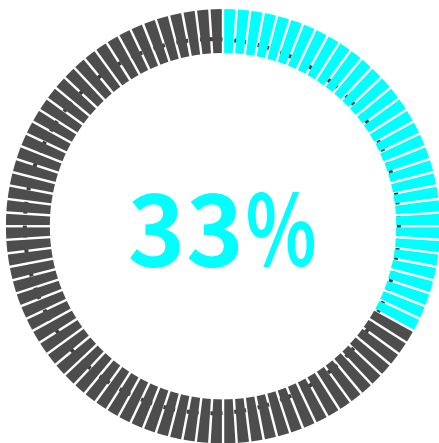
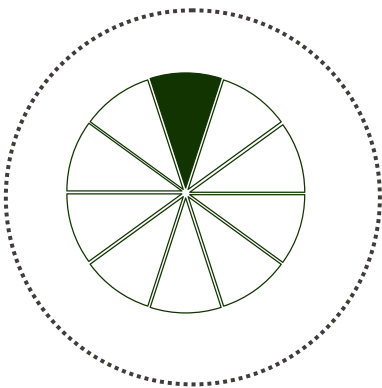
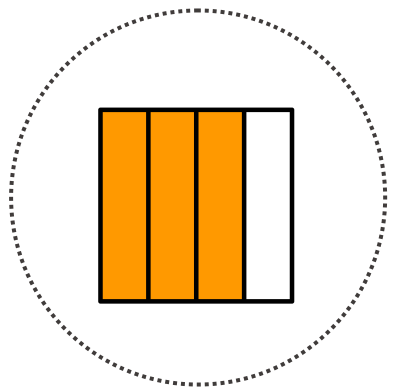
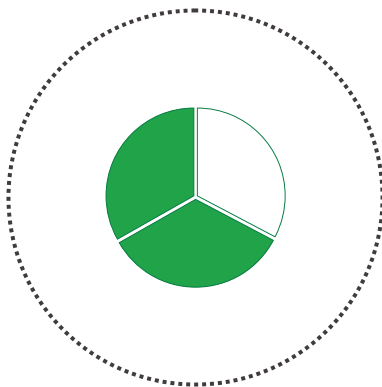
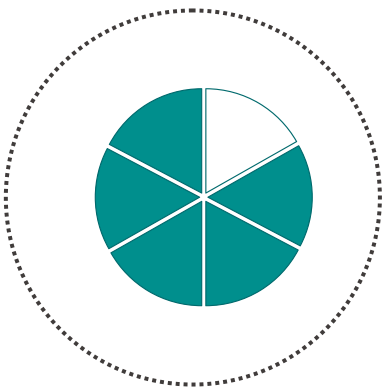
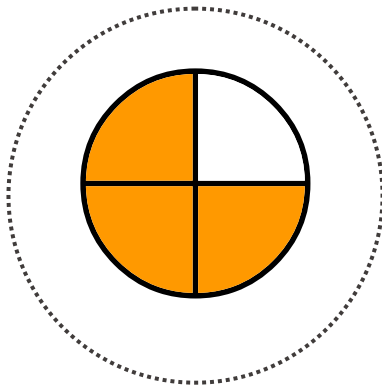
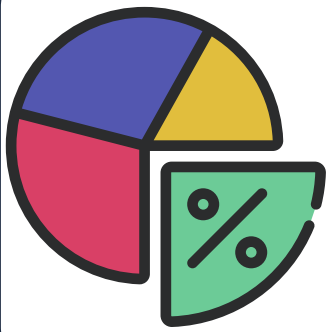
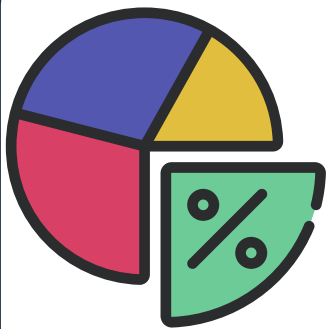






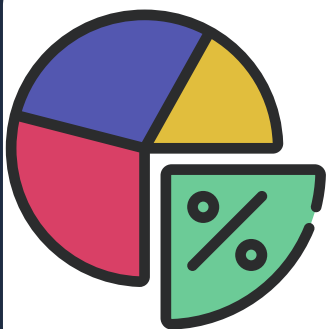
250 %



2,25



235 %



1,9

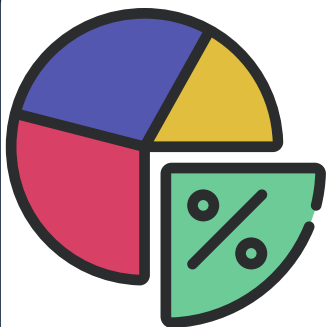




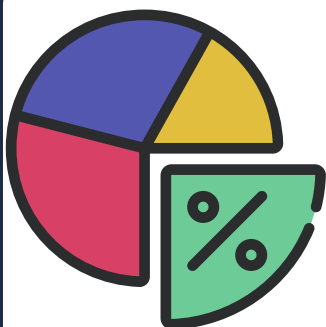
200 %



2,45



280 %

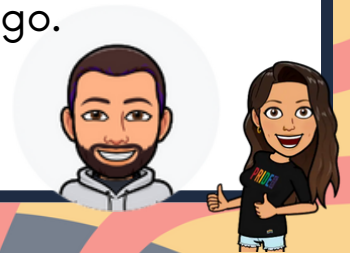


3,6

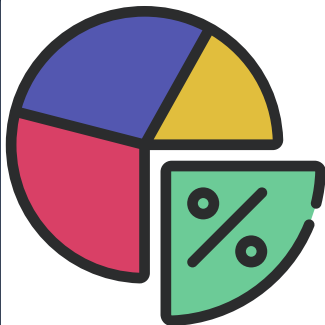
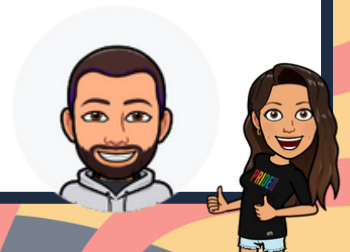




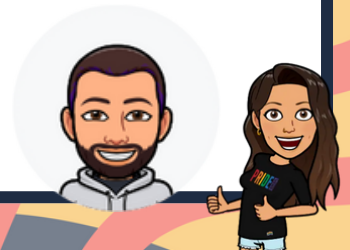
El tirador de un equipo coge la **tarjeta de cantidad**. Esa expresa la cantidad a la que debéis llegar, o acercaros, sin pasaros.
Para ganar este juego.



El tirador hace girar la ruleta y coge **el círculo** que os toca. Lo harán alternamente ambos equipos.

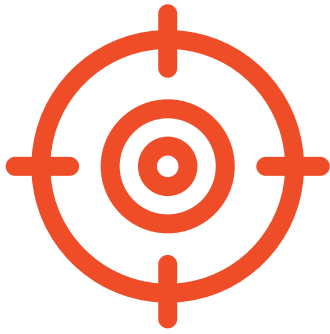


Con la información del círculo el realizador y calculador van buscando la cifra más cercana a la que aparece en la tarjeta de cantidad. Para ello sólo pueden sumar empleando 4 de las tarjetas que os toquen.

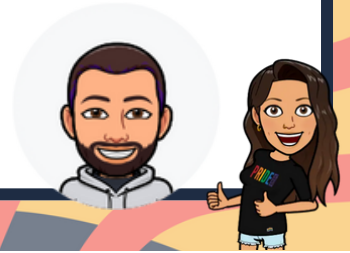


Una vez se terminen los círculos (cada equipo tendrá 6) deberéis seleccionar los 4 más apropiados para, sumados, llegar a la cantidad indicada al inicio del juego. Disponéis de 5 minutos para buscar la solución y el portavoz comunicará la solución.

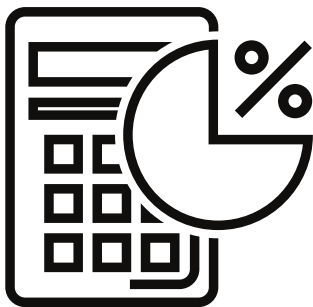
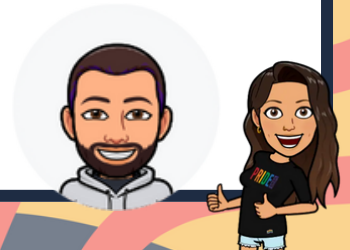




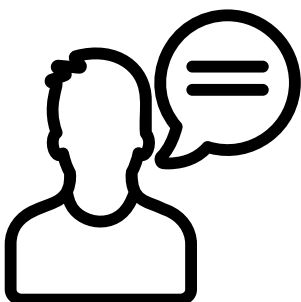
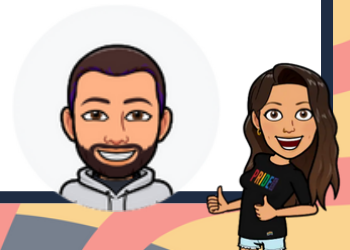
Tirador: hace girar la ruleta y da el círculo a sus compañeros para que realicen los cálculos.



Realizador: realiza los cálculos empleando material manipulable.



Calculador: calcula en la tarjeta de cálculo buscando la cantidad indicada (o en su defecto la más cercana sin pasarse)



Portavoz: comunica el cálculo final de su equipo. Ayuda en todo el proceso al realizador y calculador.

