

# Llegue a Cero

---

## Objetivo del Juego

Ser el primer jugador en llegar a cero.

## Materiales

- Llegue a cero: Hoja de Registro
- 3 Dados

## Conceptos Matemáticos

- Resta

## Intstrucciones

1. Un jugador tira los tres dados. Arregla los tres números (por ejemplo, 3, 4, 5) en algún orden (por ejemplo, 345, 453, 543, etcétera) y resta el número de 3 dígitos de 999. Los otros jugadores deben checar los cálculos del jugador.
2. Los jugadores toman turnos tirando el dado para hacer su número especial y restando ese número de sus totales.
3. El ganador es el primer jugador que alcanza cero, pero tiene que obtener exactamente cero para ganar.
  - a. En cualquier momento, un jugador puede escoger tirar solamente uno o dos dados, en vez de tres dados. Si el jugador puede hacer solamente un número que es más grande que su marca restante, el jugador pierde su turno.

## Platica Matemática

- \_\_\_\_ menos \_\_\_\_ es \_\_\_\_\_. Yo sé esto porque \_\_\_\_\_.
- Ojála que tire \_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_.

## Variaciones

- Use dos dados y empieza con 99

## Llegue a Cero Hoja de Registro

Jugador	Jugador	Jugador	Jugador
999	999	999	999