



## REGLAS DE JUEGO

El objetivo del juego es realizar correctamente los cuatro cálculos planteados, que constituyen los números de la clave para ¡reventar la caja!. Se trata de una caja especial que sólo se puede abrir con unas tijeras y el trabajo cooperativo del equipo de “atracadores”.

Las cajas van numeradas del 1 al 7 y podrán rotarse entre los equipos (cuatro alumnos) con el fin de realizar el mayor número de operaciones posible.

- Uno de los “atracadores” comenzará el juego, recortando la primera tira punteada y decidirá por donde debe cortar la primera unidad de cálculo de la serie (un sumando, un producto un paréntesis) consultándolo con los compañeros, quienes podrán corregirle en caso de error. Conservará el recorte de su unidad y pasará la tira al siguiente compañero.
- Una vez separada la serie en sus cuatro unidades, cada jugador hará, si procede, su cálculo individual y el equipo deberá organizarse para realizar el cálculo total de la serie, SIN UTILIZAR LÁPIZ NI PAPEL, anotando el resultado en la tira fija de referencia.
- Las series restantes deberán ser iniciadas siempre por el mismo jugador, dado que están organizadas para favorecer la rotación por los distintos cálculos (productos, paréntesis y sumandos aislados).
- Los cuatro números se marcarán en la ruleta de la caja, coloreando la casilla, y se comprobará, con la plantilla de corrección, si se ha conseguido “reventarla”. Una vez marcada la casilla no será posible modificarla.





## REVIENTA LA CAJA

2º ESO

- El equipo que consigue abrir su caja podrá pasar a otra y, en caso de no tener éxito, el profesor podrá revisar con el equipo los cálculos erróneos utilizando la tira de referencia. Gana el equipo que consiga “reventar” más cajas en el tiempo fijado.

### Sugerencias de uso:

La composición de los equipos deberá ser equilibrada, agrupando a los alumnos con destreza en el cálculo con aquellos que aún tienen dificultades. Por lo cual es aconsejable que el profesor organice los grupos.

Los alumnos podrán tener autonomía para corregirse y pasar a otra caja si en la mesa del profesor se dispone de copias de las siete cajas y de las plantillas de corrección. De esta forma el profesor puede dedicarse a corregir errores con los equipos utilizando la plantilla de referencia.

