**JUEGO 1: BURRO DE UNIDADES DE MILLAR.**

ESTE JUEGO CONSISTE EN CONSEGUIR TODAS LAS UNIDADES DE MILLAR QUE EMPIECEN POR EL MISMO NÚMERO. (POR EJEMPLO: 6.890, 6.134, 6.610, 6.541, 6.098).

1. SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS.
2. DECIDE QUÉ FAMILIA DE UNIDADES DE MILLAR QUIERES JUNTAR, ES DECIR, SI TIENES MUCHAS NÚMEROS CUYA UNIDAD DE MILLAR ES EL CINCO (**5.421, 5.318**, 3.467,8.902 Y 4.109), ESA ES LA FAMILIA DE UNIDADES DE MILLAR QUE DEBERÍAS JUNTAR.
3. CUANDO TODOS ESTÉIS LISTOS, PASAMOS UNA CARTA (SIN ENSEÑAR) AL COMPAÑERO DE LA DERECHA, TODOS A LA VEZ CONTANDO 1, 2 Y 3.
4. DEBO CONSEGUIR TODAS LAS CARTAS DE LA MISMA UNIDAD DE MILLAR.
5. EL PRIMERO EN CONSEGUIRLAS DICE: BURRO Y PONE LA MANO EN EL CENTRO.

**JUEGO 2: CINQUILLO DE UNIDADES DE MILLAR.**

ESTE JUEGO CONSISTE EN ORDENAR LAS CARTAS DE MENOR A MAYOR SIGUIENDO EL TURNO. GANA QUIEN ANTES SE QUEDE SIN CARTAS.

1. SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS.
2. COMIENZA EL QUE TENGA 1.000 PONIENDO LA PRIMERA CARTA Y A PARTIR DE AHÍ JUEGA EL COMPAÑERO DE LA DERECHA.
3. LOS NÚMEROS DEBEN COLOCARSE ORDENADOS DE MENOR A MAYOR. PARA ESO DEBERÁS FIJARTE EN EL VALOR DE LA CENTENA Y DEBERÁS COLOCARLOS DESDE EL 0 HASTA EL 9. (EJEMPLO: 6.**0**00 - 6.**1**54 - 6**.2**79 - 6**.3**10…)
4. SI NO PUEDES PONER NINGUNA CARTA, DEBES PASAR.
5. GANA QUIEN ANTES SE QUEDE SIN CARTAS.

**JUEGO 3: MAYOR O MENOR**

ESTE JUEGO SE JUEGA EN PAREJAS.

CADA UNO TIENE UN MAZO.

SOBRE LA MESA SE COLOCAN LOS SÍMBOLOS DE MAYOR QUE >, MENOS QUE < E IGUAL QUE =.

1. SE CUENTA 1, 2 Y 3 Y SE SACA UNA CARTA
2. CADA UNO LEE SU NÚMERO
3. EL PRIMERO EN COGER EL SÍMBOLO CORRECTO, GANA UN PUNTO.
4. GANA EL PRIMERO EN LLEGAR A 10 PUNTOS.