

# JOCS DE CÀLCUL MENTAL AMB CARTES

---

## GIRAR Y SUMAR O RESTAR

**Edad:** 6 a 8 años.

**Jugadores:** de 2 a 4 jugadores.

**Objetivo:** trabajar sumas y restas sencillas.

**Cartas:** toda la baraja.

### Descripción:

Antes de empezar se decide si se jugará con sumas o con restas.

Ganará el jugador que más cartas tenga. En caso de empate de dos o más jugadores, todos los jugadores tienen que girar otra carta y ganará todas las cartas giradas sobre la mesa, el que mayor o menor carta tenga. De esta manera, aunque un jugador tenía un número de cartas más bajo, luego puede ganar cuando se hace el desempate.

Para los más pequeños, se puede hacer el mismo juego, pero con sólo las cartas del 1 al 10 (o las que se considere oportuno) pero utilizando varias barajas, para que puedan jugar más tiempo.

### Versión 1:

Se divide el mazo de cartas en dos montones exactamente iguales con las cartas bocabajo y se dejan en el centro de la mesa.

Por turnos, cada jugador da la vuelta a una carta de cada mazo y realiza la operación. Los demás controlan que lo haga bien. Si la respuesta es correcta se queda con las dos cartas y pasa el turno al siguiente jugador hasta agotar el mazo de cartas.

### Versión 2:

Máximo 4 jugadores. Cada jugador toma dos cartas del mazo boca abajo. Todos los jugadores giran su dos cartas a la vez y calculan mentalmente el resultado de sumar sus dos cartas y las dos cartas de cada uno de sus adversarios.

A continuación cada uno dice en voz alta su resultado y controlan que los demás han hecho la operación bien. Tienen que decidir quién tiene la mayor suma. El primero que lo diga y acierte, se lleva todas las cartas.

## MEMORY 10

**Edad:** 6 años.

**Jugadores:** 2 a 4.

**Objetivo:** Descomposición del número 10.

**Cartas:** los números del 1 al 9.

### **Descripción:**

Se separan todas las cartas del 1 al 9 de la baraja y se mezclan. Se colocan boca abajo en la mesa.

Por turnos los niños levantan dos cartas, si la suma da 10 se quedan las cartas. En caso contrario, las vuelven a dejar boca abajo en el mismo lugar.

El juego se acaba cuando ya no hay más cartas boca abajo y ganará el niño que tenga más cartas.

## SOLITARIO 10

**Edad:** 6 años.

**Jugadores:** juego individual.

**Objetivo:** Composición del número 10.

**Cartas:** los números del 1 al 9 de 2 palos de la baraja.

### **Descripción:**

Las cartas de un palo se colocan ordenadas sobre la mesa en una fila. Ahora se mezcla las cartas del otro palo y se colocan boca abajo en otra fila debajo de la anterior.

Los niños destapan la primera carta y deciden con qué carta de la primera fila tienen que juntarla para conseguir sumar 10. Así ocurrirá sucesivamente hasta que el niño complete toda la secuencia.

## SUMAR 10

**Edad:** 6 años.

**Jugadores:** 2 a 4.

**Objetivo:** Composición del número 10.

**Cartas:** los números del 1 al 9.

**Descripción:**

Se dejan 6 cartas boca arriba encima de la mesa. El resto de cartas se deja en un mazo boca abajo.

Por turnos, cada jugador roba una carta del montón y busca una carta entre las que están boca arriba, que con la suya sume 10. Si lo consigue se queda con las dos cartas y puede continuar jugando (roba otra...).

Si no puede sumar 10 con ninguna carta de la mesa y hay menos de 6 cartas, deja la carta boca arriba junto con las otras. Si hubieran 6 cartas en el centro, deja la carta debajo del mazo. El jugador que consiga tener más parejas será el ganador.

## ¡A PESCAR!

**Edad:** 6-8 años.

**Jugadores:** 2 a 4.

**Objetivo:** composición del número 10.

**Cartas:** los números del 1 al 4 de 4 barajas. Se usan las cartas del 1 al 9.

**Descripción:**

El objetivo del juego es hacer parejas que sumen 10, siendo el ganador del juego el que haga más parejas.

Se reparten 6 cartas a cada jugador y el resto se dejan en un mazo boca abajo.

Si tenemos alguna pareja en las 6 primeras cartas que se dan, hay que esperar a que nos toque el turno para poder sacarla.

Por turnos, cada jugador pide al que quiera una carta con la que hacer 10 con otra suya. Si se la dan y hace pareja, la pone encima de la mesa a su lado ("siete y tres, diez"), y sigue pidiendo. Si al que le piden la carta, no la tiene, le contesta "a pescar", y deberá coger una carta del mazo que está boca abajo. Nunca se pueden tener menos de 4 cartas en la mano salvo cuando se acaben las cartas de robar.

Cuando tenemos menos de 4 cartas, se roba directamente del montón.

## CINQUILLO

**Edad:** 6 años.

**Jugadores:** 2 a 6. Puede jugarse por parejas.

**Objetivo:** trabajar la secuencia numérica partiendo desde el número 5.

**Cartas:** 40 cartas.

**Descripción:**

El objetivo de este juego es colocar en la mesa y partiendo desde el número cinco de cada palo, cartas contiguas tanto hacia arriba como hacia abajo, y por orden, hasta quedarse sin cartas. El primero que lo haga es el ganador.

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. El que tenga el 5 de oros lo coloca sobre la mesa boca arriba y comienza el juego.

En cada turno los jugadores tienen tres opciones:

- Colocar una carta contigua y del mismo palo a las que ya haya puestas en mesa, siguiendo el orden ascendente o descendente.
- Colocar un cinco de otro palo, dejando de esta forma abierto un nuevo palo.
- Pasar el turno por que no tiene opción a poner carta.

El juego continúa por turnos, siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, y el primero que se quede sin cartas se convierte en ganador de esa ronda. Este juego se juega a cinco rondas, el primero que las gane será el ganador de la partida.