

ACTIVIDADES DE MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD 1:

“Mayor o menor” con cartas.

Antes de empezar se decide el objetivo del juego: obtener el mayor número u obtener el menor número. También se determina la duración del juego, puede ser un tiempo fijado o hasta que los jugadores se quedan sin cartas.

Se reparte, sin mirar, todas las cartas y cada persona pone su mazo boca abajo delante de él. A la vez, los jugadores toman la carta de arriba del mazo y le dan la vuelta. A continuación, todos comparan las cartas levantadas. Si, por ejemplo, se está jugando a tener el mayor número, gana quien ha levantado la carta con el número más grande y obtiene todas las cartas levantadas. Las pone en un montón aparte.

Cuando se termina el juego, cada jugador cuenta las cartas que ha ganado durante el juego.

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 número levante. De esta manera, aunque un jugador tuviera un número de cartas más bajo, luego puede ganar cuando se hace el desempate.

Puedes adaptar el juego para los niños más pequeños utilizando solo las cartas del 1 al 8 por ejemplo o del 1 al 5, pero utilizando varias barajas, para que no se acaben rápidamente todas las cartas.

A continuación, cada uno dice en voz alta su resultado. Tienen que controlar que los demás han multiplicado bien.

El que mayor resultado tenga, gana la mano. En caso de empate, se procede como en Mayor o menor.

Gana la partida el que tenga más cartas en su pila.

ACTIVIDAD 2.

“Veinte – veinte”

- Baraja española de 40 cartas
- 6 fichas para cada jugador o cada equipo (un color diferente para cada uno)



Para empezar, se reparten **5 cartas a cada jugador**, las restantes se dejan en un montón boca abajo. Debes dejarlas a un lado, ya que se necesita el centro de la mesa para jugar.

El objetivo del juego es cerrar una fila o una columna donde las cartas sumen 20 puntos. Cuando un jugador consigue cerrar una fila o columna, colocará una pieza de su color en cada extremo. Es decir, colocará dos fichas para marcar que la fila o la columna que suma 20 es suya.

Por turnos, cada jugador debe colocar una carta boca arriba encima de la mesa al lado de alguna otra. La puede colocar horizontal o verticalmente a alguna ya puesta y toma una nueva carta del montón. Así se generarán filas y columnas de cartas sobre la mesa.

Ahora es el turno del otro jugador que hace la misma operación, pone una carta sobre la mesa al lado de otra y toma una nueva carta del montón.

Gana el primer jugador que **consigue colocar sus seis fichas** o lo que es lo mismo, el primero que consigue cerrar 3 filas y/o columnas.

¿Tenéis una baraja de cartas en clase o en casa? ¿Realizas juegos de cartas para trabajar aspectos matemáticos? ¿Conocías este juego? ¿Conoces otros juegos de cartas para trabajar el cálculo?

ACTIVIDAD 3

Suma, resta o multiplicar.

Se decide que operación se va a utilizar en el juego: suma, resta o multiplicación.

Cada jugador gira dos cartas y calcula mentalmente el resultado de realizar la operación elegida con los números de sus dos cartas y de las dos cartas de cada uno de sus adversarios.

ACTIVIDAD 4

“Las tiendas”

Utiliza monedas de 1, 2, 5, 10, 20 y 50 céntimos para ejercitar las habilidades matemáticas de tus hijos: el objetivo es llegar a 1 euro. Otra posibilidad es jugar a las tiendas y pedirles que compren juguetitos y chucherías con esas monedas. Además, también puedes enseñarles a calcular probabilidades lanzando una moneda. Lanza una o dos al mismo tiempo y anota con papel y lápiz cuántas veces sale cara o cruz.