

# LOS JUEGOS EN MATEMÁTICAS

JOSE RAMÓN GREGORIO GUIRLES (\*)

## 1. JUEGOS PARA AUTOMATIZAR OPERACIONES SENCILLAS DE SUMAS Y RESTAS

Como ya comentaba en un artículo anterior sobre juegos de numeración, los juegos los utilizamos para aprender, cuando los niños y niñas todavía “no saben”. Y, si para jugar necesitan utilizar las manos o la tabla plastificada, pues los utilizan; y si necesitan comprobar con la calculadora, pues también. La cuestión es que los juegos se conviertan en herramientas de aprendizaje. La mayoría de ellos son adaptaciones de juegos planteados por Kamii en los libros *El niño reinventa la aritmética*, *Reinventando la aritmética 2* y *Reinventando la aritmética 3*<sup>(1)</sup>; otros son adaptaciones de juegos tradicionales.

Algunos juegos que planteo a los profesores/as son los siguientes:

### 1.1. JUEGOS QUE TRABAJAN TODAS LAS FORMAS DE HACER 10, 100, 1.000

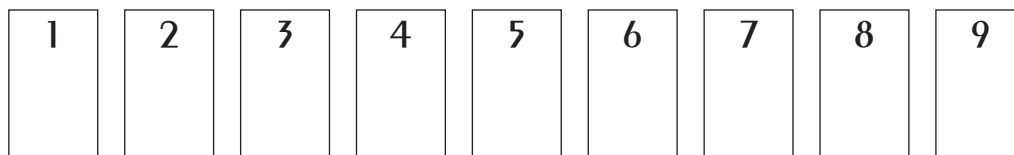
Son juegos que pueden ser jugados con las diferentes barajas de cartas que tenemos (todas ellas de 40 cartas: 4 de cada número):

- baraja del 1 al 10 de figuras.
- baraja numérica del 1 al 10.
- baraja del 10 al 100.
- baraja del 100 al 1.000.
- baraja del 1.000 al 10.000 (opcional).

Y su utilización ordenada implica una progresión en el dominio de la red numérica: primero jugamos con la baraja de figuras, luego con la numérica del 1 al 10 y luego con el resto de barajas.

#### 1.1.1. Solitario del 10 (...del 100, del 1.000...)

Con 2 palos de una baraja y con los números del 1 al 9 (18 cartas). Uno de los palos se coloca ordenado encima de la mesa. Con el otro un niño va cogiendo carta a carta y eligiendo la que tiene que coger de la fila de la mesa para hacer 10.



#### 1.1.2. Memoria de sumar 10 (...100, 1.000, ...)

Baraja de 18 cartas del 1 al 9 ( 2 de cada). Colocamos las cartas boca abajo. El objetivo es sumar 10. Por turno, levantan dos cartas. Si suman 10, se queda con la pareja y continúa jugando. Si no acierta vuelve a poner las dos cartas boca abajo y el turno pasa al siguiente jugador. Gana quien haya reunido más parejas y consiga más puntos.

(\*) Asesor de Infantil y Primaria del Berritzegune de Sestao.

*Variación:* jugar con 36 cartas (4 de cada).

### **1.1.3. Hacer 10 sumando (... 100, 1.000, ...)**

Baraja de 36 cartas del 1 al 9 (4 de cada), y 2-3 jugadores. Se dejan 6 cartas boca arriba encima de la mesa. El resto se deja en un mazo boca abajo. Por turno, 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...). Cuando ya no puede encontrar más, si sobre la mesa hay menos de 6 cartas, se echan cartas boca arriba hasta que haya seis (si ya había seis o más no se echa ninguna), y el turno pasa al siguiente jugador. El jugador que consigue unir más parejas es el ganador.

*Variación:* que se pueda hacer 10 (100, 1.000), con más de dos cartas.

### **1.1.4. ¡A pescar! Sumando 10 (100, 1.000, ...)**

Baraja de 36 cartas del 1 al 9 (4 de cada), y 2 a 4 jugadores. Se reparten 6 cartas a cada uno y el resto se dejan en un mazo boca abajo. El objetivo es hacer *parejas que sumen 10*. Si tenemos alguna pareja en las 6 primeras cartas que se dan, hay que esperar a que nos toque el turno para poder sacarla. Algunas normas sencillas:

- por turno, cada uno 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” o “a robar”, 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.

Gana el que haga más parejas.

### **1.1.5. La mona de 10 (... 100, 1.000, ...)**

Baraja de 36 cartas del 1 al 9 (4 de cada), y 4-5 jugadores. Al azar se aparta una carta de la baraja (la mona). Se juega con las normas de “A PESCAR”. Pierde el que se queda con la pareja de la mona.

### **1.1.6. Contanto euros**

Es un juego especialmente indicado para trabajar el conteo complejo, con diferentes unidades: de 1 en 1, de 10 en 10 y de 100 en 100.

Baraja de 30 cartas: 10 de 1, 10 de 10, 10 de 100. De 2 a 5 jugadores.

*Reglas:* se reparten 6 cartas a cada jugador, y el resto se dejan en un montón del que se roba cada vez que se tira una carta. Cada jugador, por turno, va echando una carta al medio y sumando esa carta a la cantidad que ya había en el medio. Ejemplo: el primero tira un 10 (10), el segundo tira un 1 (11), el tercero un 100 (111), ...Gana el primero que llegue a 800 ó pase.

Una ayuda para la visualización del conteo es colocar, encima de la mesa, cada carta con las de sus mismas unidades.

## **1.2. JUEGOS QUE TRABAJAN EL RESTO DE SUMAS Y RESTAS SENCILLAS (LAS DEL CÁLCULO MENTAL AUTOMÁTICO)**

### **1.2.1. Tapar números**

Se usan 3 dados numerados del 0 al 5, y 10 fichas para cada jugador. El juego empieza con todos los números tapados con las fichas. Los jugadores, que se sientan uno frente a otro, se turnan para echar los dados. Cada jugador, de los tres dados se queda con dos, los suma y

pone una ficha en el número correspondiente de su lado del tablero. Gana el primer jugador que tapa todos los números de su lado.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>TAPAR NÚMEROS</b>									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

### 1.2.2. Quita y pon

Juego para 2, 3, 4 ó más jugadores. Se usan 60 cartas de 1 punto, 30 de 2 puntos, 12 de 5 puntos y 6 de 10 puntos; 1 dado de +, -, 1 dado normal y un plato (en el centro) que hace de "bote". Se reparten las cartas entre los jugadores (que lo hagan ellos), de manera que cada uno al comenzar tenga 40 puntos. Además al comenzar cada uno deja 3 puntos en el medio.

Por turnos, se tiran los dos dados a la vez y según salga + ó -, y el número del otro dado, hay que coger del medio tantos puntos o dejar tantos puntos en el medio. Gana el primer jugador que llegue a 60 puntos (variable en función del número de jugadores).

### 1.2.3. La guerra de las sumas y/o las restas

Baraja de cartas del 1 al 10 (4 de cada). A partir de 2 jugadores. El mecanismo es el mismo que el juego de la guerra, pero se tiran las cartas de dos en dos, y se suman o se restan. El número más alto es el que gana y se lleva las cuatro cartas. Gana el que consigue más cartas.

*Variantes:*

- Empezar con cartas del 1 al 5.
- Jugar con la baraja de figuras (1-10).
- Jugar con la baraja de 10,20,30,...100.
- Jugar con la baraja de 100, 200, 300, ...1000.
- Jugar con dos barajas y más de 4 jugadores.
- Jugar con dos barajas para restar: una de 20 cartas del 1 al 10, y la otra de otras 20 cartas del 10 al 20. Se coge una carta de cada baraja.

### 1.2.4. La carta escondida

Baraja de 40 cartas del 1 al 10 (4 de cada), 2 jugadores y un "juez". Objetivo: operar (+, -), y ganar cartas. Hay que decidir si se juega sumando o restando. Se reparten las cartas entre los dos jugadores, que cada uno se las coloca en un mazo boca abajo. Sacan a la vez una carta, la miran sin que la vea el otro, y se la enseñan al juez. El juez entonces les dice lo que suman las dos (o restan). El primero que adivina la carta del otro se queda con las dos. Sacan una nueva carta... Se puede jugar a toda la baraja (veinte jugadas) o a menos. Gana el que tiene más cartas al final.

*Variaciones:*

- Jugar con la baraja de figuras.
- Jugar con la baraja del 10 al 100.
- Jugar con la baraja del 100 al 1.000.

### 1.2.5. Bingo de sumas y restas

Este juego se puede jugar en diferentes modalidades:

1. Un cartón diferente por jugador y un cartón en blanco de las tablas de las sumas. tapar los números. El profesor o un alumno/a marca una operación en el tablero ( $5+4$ ) y la dice en alto; los demás tienen que hacer la suma mentalmente y ver si tienen el número en su cartón.

2	7		9
12		15	18

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

En lugar del tablero también se puede utilizar una baraja de cartas del 1 al 10, e ir sacando de dos en dos. También se puede hacer que, por turnos, vayan diciendo el resultado. Gana el que completa el primero su cartón.

Una variante interesante de este juego es que los números se puedan sumar y restar. Ejemplo: salen el 7 y el 5; podemos tachar el 12 ( $7+5=12$ ), y también el 2 ( $7-5=2$ ).

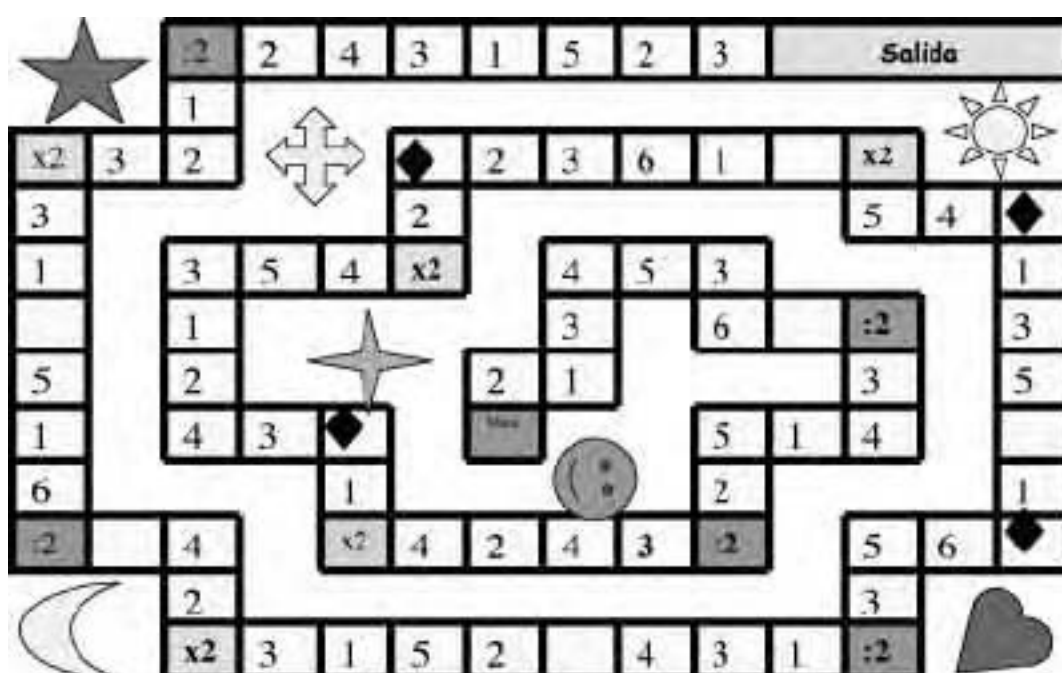
2. El «cartón» de cada jugador es diferente y contiene operaciones sencillas de suma y de resta. Utilizamos una baraja de cartas del 1 al 10, y vamos levantando cartas. Cada jugador debe buscar una operación que dé ese número. Si la tiene le pone una ficha encima. Gana el que hace bingo.

$5+1$	$6+2$		$6+5$
$6-4$		$7-2$	$10-3$

### 1.2.6. Doble o mitad

Tablero, 1 dado, 1 ficha por jugador (2 a 4). Objetivo: sumas, dobles y mitades. Por turnos se tira el dado y contamos tantas casillas como el número que nos sale más el número de la casilla a la que caemos, excepto en la primera vez (al salir) que sólo se puede contar el número del dado.

- Casillas :2: el número del dado se divide por dos. Si no es posible, se pierde turno.
- En las x2: el número del dado se multiplica por dos
- Si se cae en ♦ se pierde turno
- Los cuadros en blanco no suman nada al dado.
- Gana el que llega primero a la meta.



Al principio, cuando se está en el proceso de comprender y memorizar las sumas y restas sencillas que hemos definido como cálculo mental automático, sería interesante dedicar una parte importante del tiempo a esta tarea, sobre todo a través de JUEGOS o actividades que no supongan "hacer por hacer". Después, es suficiente con alguna sesión semanal o quincenal de control del cálculo automático.

## 2. JUEGOS PARA TRABAJAR ALGUNAS ESTRATEGIAS RELACIONADAS CON EL SENTIDO NUMÉRICO Y LA FACILIDAD PARA OPERAR CON NÚMEROS

Son juegos en los que, además de la suerte y la práctica de operaciones, para poder ganar, es importante tener en cuenta a los demás jugadores y sus posibles jugadas. Por tanto, facilitan, por un lado, la automatización de operaciones y, por otro, potencian el pensamiento numérico y el pensar en estrategias con las que podemos ganar. Juegos para practicar sumas repetidas, anticipación y estimación numérica y operacional, combinación de operaciones, ...

He aquí algunos juegos que también utilizamos en las escuelas.

## **2.1. JUEGOS EN LO QUE SE UTILIZAN SUMAS REPETIDAS PARA CONSEGUIR UN NÚMERO**

### **2.1.1. Adivinar la suma**

Baraja de 48 cartas del 1 al 6 (8 de cada), dos dados del 1 al 5 y 4 jugadores. Al empezar el juego se reparten todas las cartas.

Un jugador tira los dados y se suman. Entonces los jugadores miran sus cartas y tratan de usar el máximo de ellas para hacer el total indicado por la suma de los dados. Por ejemplo, si la suma de los dados es 9, puede hacerse con  $6 + 2 + 1$ ,  $6 + 3$ ,  $5 + 4$ ,  $1 + 1 + 1 + 2 + 4$ ,  $3 + 3 + 3$ , ... Gana el primer jugador que se desprende de todas sus cartas.

Trabajamos manipulación de números y pensamiento numérico. Además, es un juego de estrategia: un paso importante para los niños es darse cuenta de que, en primer lugar, es mejor tratar de agotar los números grandes, puesto que los «unos- y los «doses- son más versátiles y combinables. Al principio se darán por satisfechos con tal de encontrar un par de cartas que sumen el total deseado.

### **2.1.2. La escoba**

Juego tradicional para 4 jugadores. Se reparten 3 cartas para cada uno, se colocan 4 cartas boca arriba en el centro y el resto se apartan para repartir más adelante. Por turno, cada jugador deberá echar una carta, intentando conseguir 15 sumando el valor de su carta con otra u otras que haya en el centro. Si no lo puede conseguir, deja la carta en el centro con las demás y pasa el turno. Cuando se acaban las 3 primeras cartas de cada jugador, el que da reparte de nuevo 3 cartas a cada uno y continua el juego. Y cuando se acaben de nuevo estas tres cartas, se vuelven a repartir otras tres. Se juega a puntos (por ejemplo a 10), y el sistema de puntuación al acabar cada partida es el siguiente:

- el que más cartas tiene: 1 punto.
- el que más sietes tiene: 1 punto.
- cada "escoba": 1 punto. Se denomina "escoba" al caso especial de hacer 15 cogiendo todas las cartas que haya en el centro.

*Variantes:*

- La escoba de 10: con cartas del 1 al 6. Puede servir para empezar a jugar.
- La escoba de 150: con la baraja del 10 al 100. Para alumnos/as más avanzados.

### **2.1.3. Juego del 20, 25, ...**

Barajas de cartas del 1 al 10. (2-4). Se reparten 5 cartas a cada jugador. El que sale coloca una carta boca arriba en el centro (ej. 5), El siguiente añade otra carta y dice la suma de las dos (ej. 4: y  $4+5=9$ ). Luego le toca al siguiente... Cada vez que uno echa carta debe coger otra. El objetivo del juego es sumar 20, y el que lo consigue se lleva las cartas, guardándolas. Pero si cuando le toca tirar a uno, con cualquier carta que tire se pasa de 20, entonces dice "jugamos a 25", e intenta conseguirlo. Si 25 tampoco se puede conseguir, entonces se dice "jugamos a 30" (siempre vamos subiendo de 5 en 5). Así hasta acabar las cartas. Gana el que consigue más puntos. Cada jugada conseguida vale su valor (20, 25, ... puntos).

### **2.1.4. Sumo las mías**

Baraja de cartas del 1 a 10 y 2-3 jugadores. Se reparten tres cartas a cada jugador que deja boca arriba durante todo el juego. En el centro de la mesa se coloca una fila de siete cartas

boca arriba. El resto queda en el montón. Cuando le llega el turno, cada jugador coge tantas cartas de la mesa como necesite para sumar el total de sus tres cartas. Cuando no puede seguir formando grupos de cartas que sumen el total de las que él tiene, se reponen del montón las que falten de la mesa hasta que vuelvan a quedar siete. Gana la persona que haya logrado formar más grupos.

### 2.1.5. La subasta

Baraja de cartas del 1 al 10. Se reparten cuatro cartas a cada jugador y se deja el resto en el montón. Cada jugador roba una cuando le toca el turno y se descarta de otra. El objeto del juego consiste en conseguir el mayor total posible con todas las cartas (o al menor).

Cuando un jugador cree que tiene el mayor número avisa a los demás de que disponen de una vuelta más. Luego se muestran las cartas, y se suman los totales de cada uno. Gana el que haya obtenido el número más alto sumando sus 4 cartas. Un tanto para él. La partida se juega a 5 tantos.

### 2.1.6. El 45

Baraja formada por cartas del 1 al 10 (4 de cada), 6 cartas de  $-5$ , 6 cartas de  $-10$ , 4 cartas de "pasar" (pasa el turno al siguiente), 4 cartas de "invertir" (el turno), 2 cartas de "dos veces" (el que la echa pasa y el siguiente tiene que tirar 2 veces). Para 3-4 jugadores.

Cada jugador recibe al principio tres cartas. Se coloca al inicio del juego una carta en el medio, y los jugadores, por turnos, empiezan a sumar cartas a esta primera (apilándolas una encima de otra o formando una línea). Cada vez que uno tira una carta, debe robar otra. El objetivo del juego consiste en ver quién logra exactamente 45 puntos. Los números  $-5$  y  $-10$  pueden usarse en cualquier momento (pero deben aprender a utilizarlos sólo cuando corren el riesgo de pasarse de 45). Lo mismo sucede con las cartas especiales de pasar, invertir y tirar dos. Un jugador que ha de jugar dos veces no puede a su vez tirar una carta de "jugar dos veces" o una carta de "invertir".

Cuando uno hace 45, se le apuntan 2 tantos. Cuando uno se pasa de 45, los demás se apuntan un tanto. En ambos casos la partida se acaba y se empieza una nueva. Gana el primero en llegar a 5 puntos.

Ejemplos:

- Me toca y tengo un 3, un 5 y un 8. La partida va en 42: puedo tirar el 3 y habré ganado;
- Me toca y tengo un 3, un 5 y un 8. La partida va en 43: tire la que tire me paso y he perdido.
- Me toca y tengo un 3, un 5 y un  $-10$ . La partida va en 43: tiro el  $-10$  y la dejo en 33 para el siguiente.

Variantes:

- El 101: igual que el anterior pero a llegar a 101. Además, a la baraja del "45" se añaden 2 cartas de 50 y 2 cartas de "doble" (duplica el número que llevamos sumado).
- El juego del 0: se convierte a "el 45" en un juego de sustracción. Se empieza en 45 y se van restando las cartas hasta llegar a 0. En este caso las cartas negativas ( $-5$  y  $-10$ ) se convierten en positivas ( $+5$  y  $+10$ ).

## 2.2. JUEGOS DE SUMAS REPETIDAS QUE IMPLICAN ANTICIPACIÓN Y ESTIMACIÓN NUMÉRICA Y DE RESULTADOS

### 2.2.1. El 15

Una baraja de 24 cartas del 1 al 6 (4 de cada) y varios jugadores. El objetivo es aproximarse a 15 sin pasarse. Se reparten 2 cartas a cada jugador. Cada uno mira las suyas (sin enseñarlas),



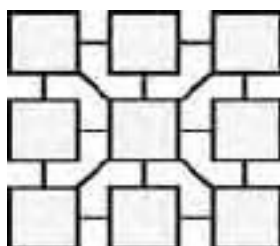
las suma y decide si se planta o pide otra carta (o más). Si quiere otra carta más debe poner boca arriba una de las dos (para que los demás la vean y puedan hacer sus cálculos). Después de ver la carta nueva, debe decidir de nuevo si se planta o pide otra nueva. En caso de pasarse debe decirlo y levantar sus cartas. Cuando todos han jugado se levantan las cartas y gana el que ha hecho 15 o más se ha aproximado. Ése se apunta un tanto; gana el que primero hace 10 tantos. Es un juego de anticipación y estimación numérica y de resultados.

*Variante:*

- Jugar a hacer 21.
- Jugar a hacer 25 ó 30, pero con cartas del 1 al 10.
- El 150: igual pero con cartas 10 al 60.

### 2.2.2. Tres hacen 10

Tablero de 3x3, baraja de 48 cartas del 1 al 6 (8 de cada), y 2 a 4 jugadores. Objetivo: *sumar 10 en línea* (vertical, horizontal o diagonal). A cada jugador se le dan 4 cartas, y con el resto se hace un montón del que se roba cada vez que uno ha hecho el turno. Por turnos se coloca una carta en la tabla, y cuando uno suma 10 recoge las tres cartas y se las queda. El juego acaba cuando se agotan las cartas o cuando el tablero se llena y no se pueden poner más cartas. Gana el que recoge más cartas.



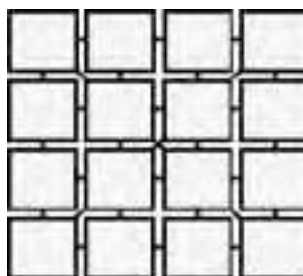
### 2.2.3. Conseguir 15 en raya

Dos jugadores intentan sumar 15 en raya en el tablero de 3x3. Un jugador tiene los números pares (2, 4, 6, 8,10) y el otro los impares (1, 3, 5, 7, 9). Por turnos, se coloca ficha, intentando sumar 15 en raya (vertical, horizontal o diagonalmente). Gana el que consigue hacer 15 en línea. El tablero de 3 en raya también se puede dibujar con tiza o lápiz.

*Variante:* Jugar a 16 en raya.

### 2.2.4. Cuatro hacen 15

Tablero de 4x4, baraja de 48 cartas del 1 al 6 (8 de cada), y 2 a 4 jugadores. Objetivo: *sumar 15 en línea* (vertical, horizontal o diagonal). A cada jugador se le dan 4 cartas, y con el resto se hace un montón del que se roba cada vez que uno ha hecho el turno. Por turnos, se coloca una carta en la tabla y, cuando uno suma 15 recoge las cuatro cartas y se las queda. El juego acaba cuando se agotan las cartas o cuando el tablero se llena y no se pueden poner más cartas. Gana el que recoge más cartas.





**2.2.5. Conseguir 25 ó 35 ó 45 en raya**

Igual que 15 en raya, pero se juega en un tablero de 4x4 y a sumar 25 ó 35 ó 45 en raya. Gana el que consigue hacer 25 en línea o 35 en línea o 45 en línea. Un jugador tiene los números pares (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16) y el otro los impares (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15). Juego difícil.

**2.3. JUEGOS DE COMBINACIÓN DE OPERACIONES**

**2.3.1. Tapando números**

Varios jugadores, un cartón con números del 1 al 18 y varias fichas por jugador y 4 dados. Por turno, el jugador tira los 4 dados y se queda con 3, intentando, con operaciones entre 2 ó 3 números (+, -, x, :), conseguir un número. Si lo hace lo tapa en el cartón con una ficha de su color. Luego pasa turno.

El juego se acaba cuando todos los números están tapados. Gana el que más números haya conseguido.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

Variaciones:

- Tener que hacer siempre dos operaciones diferentes
- Tener que utilizar los 4 dados

**2.3.2. Zig-zag**

El tablero de zig-zag, 3 dados (ó 4 dados y elige 3), y una ficha para cada jugador. Las fichas de cada jugador se colocan en la casilla de salida. Por turnos, los jugadores tiran los dados. Con ellos pueden sumar y restar como quieran, de forma que puedan mover su ficha a un número de la primera fila. Una vez situado en un número podrá avanzar tirando de nuevo los dados, cuando le vuelva a tocar turno, hasta otro número adyacente. Gana el primero que llega a meta.

META							
2	9	6	4	8	5	9	6
4	5	1	5	4	7	8	2
2	9	1	5	4	2	7	6
7	1	5	3	9	4	8	1
5	7	8	9	6	5	1	2
SALIDA							

Uno más difícil

META								
20	9	14	25	30	12	16	18	15
12	31	21	11	15	14	32	11	13
35	28	17	22	20	30	16	19	16
16	14	5	26	7	23	16	15	32
21	8	15	18	10	27	9	14	35
SALIDA								

### 2.3.3. ¿Cuál es mi regla?

Se puede jugar por parejas o entre todos. Se escribe un número en la pizarra (3), se dibuja una flecha y se escribe el siguiente en la pizarra (7). Seguido del 7 se pone otra flecha. ¿Cuál será?. Los niños que sepan el número levantan la mano; que lo diga uno, pero no la regla. Si es correcto (11), y no todos tenían la mano levantada, volvemos a poner una flecha y a preguntar por el siguiente (también es posible que un niño/a diga otro número y siguiendo la misma regla diga cuál es el siguiente, y continuemos con esa serie). Cuando lo creamos conveniente pedimos a un niño que diga la regla. Si es correcta, él se tiene que inventar una nueva regla.

4, 7, 11, ...

Así, podemos jugar con +1, +2, +3, ..... +10, -1, -2, -3, ... -10, x2, x3, x4, ...x10, :2, :3, :4, ...:10, el doble más 1, el doble más dos..., la mitad menos 1, la mitad menos dos, ...

## 2.4. JUEGOS DE DOMINÓ

### 2.4.1. Dominó par

Un dominó convencional. Para 2 ó 4 jugadores. Objetivo: sumas y pares. Reglas del dominó pero de modo que las *partes que se tocan forman un número par*. Y se apunta el número par conseguido. Una vez que uno ha puesto una ficha, debe coger otra del montón. Gana el que al final consigue mayor puntuación (sumando los pares conseguidos). También se puede jugar simplemente como al dominó (el que se queda sin fichas gana).

### 2.4.2. Dominó del 10

Juego de 28 fichas de sumas hasta el 10.

8+1
3+1

### 2.4.3. Dominó de tablas

Juego de 36 fichas de sumas del 11 al 18.

$7+5$
11

#### 2.4.4. Dominó del 100

Juego de 28 fichas de sumas con “dieces”.

70
$20+30$

#### 2.4.5. Dominó del 1000

Juego de 28 piezas de sumas con “cientos”.

$300+400$
400

### 2.5. JUEGOS CON CALCULADORA

#### 2.5.1. Llegar a 100

Con una calculadora. Cada jugador, por turno, suma un número entre 1 y 10 al que esté en la pantalla. Pierde el que llegue o pase de 100.

*Variante:*

- Que gane el que llegue a 100.
- Sumar entre 1 y 300, pierde el que llegue o pase de 1000.

#### 2.5.2. Acertando el número

Dos jugadores y un director con calculadora (los tres tienen que hacer de forma rotativa de director). El que hace de director piensa un número menor que 100, sin decirlo a los dos jugadores. Por ejemplo el 45. Cada uno de los jugadores, por turno, dice un número. El director lo suma, resta o multiplica por el que él había pensado y dice el resultado. Por ejemplo, si un jugador dice 100, y era sumar, el director contestará 145. Gana el jugador que antes diga el número pensado por el director del juego. La operación la decide el director o se acuerda antes.

*Variantes:*

Con la misma mecánica, pero para dos jugadores, cada uno de los cuales tiene una calculadora y escribe un número. Un jugador dice un número y el otro le contesta la multiplicación (por ejemplo). Gana el jugador que acierta el número de su contrincante en menos turnos. Se puede jugar con números más grandes.

### 2.5.3. Tres en raya en la recta numérica

Dos jugadores. En su turno, cada jugador elige dos ó más números cualesquiera de los que aparecen en el cuadro. Los suma o resta y representa el número en la recta numérica (cada jugador utilizará un color determinado). El objetivo del juego es conseguir tres marcas en línea, sin ninguna de las marcas del compañero de juego en medio. Si el número fuese superior a 100, eso significa salirse de la línea y perder el turno. También se puede jugar sin calculadora.

<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>
<b>40</b>	<b>50</b>	<b>60</b>
<b>70</b>	<b>80</b>	<b>90</b>

0

50

100

## NOTAS

---

(1) Nos han servido de mucho las adaptaciones de juegos de Kamii realizados por el seminario de juegos del CPR de Menorca, asesorado por Carlos Gallego.