

Juegos matemáticos

MEMORY	
MATERIALES	Una baraja.
AGRUPAMIENTO	Individual.
OBJETIVOS	Mejorar la atención y la memoria.
CÓMO SE JUEGA	Se levantan dos cartas. Si tienen el mismo número, se cogen y se levantan otras dos. Si no es el mismo número, se vuelven a girar y coge otra persona. Es importante recordar que no se puede cambiar de sitio las cartas. Gana el que más parejas consigue hacer.
OBSERVACIONES	Hay que recordar continuamente que no se puede alterar el orden ni posición de las cartas.
FUENTE	

MEMORY A 10	
MATERIALES	Una baraja.
AGRUPAMIENTO	Individual.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la atención y la memoria. • Agilizar la suma del número diez.
CÓMO SE JUEGA	Se juega igual que el <i>memory</i> normal, pero esta vez, al levantar las cartas, la suma de sus valores debe ser igual a diez para llevarse la pareja.
OBSERVACIONES	Hay que recordar continuamente que no se puede alterar el orden ni posición de las cartas.
FUENTE	

MAYOR Y MENOR	
MATERIALES	-
AGRUPAMIENTO	Individual.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la atención. • Repasar los conceptos de mayor y menor.
CÓMO SE JUEGA	Un alumno piensa un número entre 0 y 100. Luego, cada uno va diciendo un número, y el que lo ha pensado solo puede decir mayor o menor para que el resto adivine de qué número se trata.
OBSERVACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos más pequeños suelen repetir números e ignorar lo dicho acerca de si es mayor o menor. • Buen juego para empezar la sesión.
FUENTE	“Talleres y juegos matemáticos”, VVAA, recuperado de http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/02/Completo-taller-de-juegos-matem%C3%A1ticos-para-Infantil-y-Primaria.pdf

20-20	
MATERIALES	Una baraja. 6 fichas de colores por pareja.
AGRUPAMIENTO	Por parejas.

OBJETIVOS	Agilizar el cálculo mental hasta 20.
CÓMO SE JUEGA	Se coloca una carta cada vez, ya sea en vertical o el horizontal. Si la suma de los valores de la carta es igual a 20, esa fila o columna se cierra con dos fichas y ahí ya no se puede poner carta. Gana la pareja que primero termina sus seis fichas.
OBSERVACIONES	Se pueden colocar cartas que dificulten la suma del 20. Ejemplo: 5+5+11
FUENTE	http://gent.uab.cat/mequeedo/sites/gent.uab.cat.mequeedo/files/TallerjuegomatemCI_documentostaller.pdf

TANGRAM	
MATERIALES	Un tangram.
AGRUPAMIENTO	Individual o colectivo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la percepción del espacio. • Si es en grupo, ayuda a la resolución de problemas de manera cooperativa.
CÓMO SE JUEGA	Hay que resolver la figura propuesta empleando las piezas del tangram de manera que no quede ninguna suelta.
OBSERVACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • En internet se pueden encontrar muchas figuras para resolver. • Es difícil para los más pequeños, y a veces, hasta para los mayores.
FUENTE	Juego popular. Viene junto al material del libro de 1º de EP de matemáticas.

MÁXIMO DIEZ	
MATERIALES	Un dado, fichas de colores y papel y lápiz para contar la anotación.
AGRUPAMIENTO	Por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Valorar y decidir teniendo en cuenta los resultados presentes.
CÓMO SE JUEGA	<p>Cada pareja, por turnos, va tirando un dado tantas veces como quiera y sumando los resultados que obtiene. A partir del momento que suma 11 o más, se pierden todos los puntos obtenidos en esa ronda y sumando un cero en la misma. Es necesario entonces, saber parar a tiempo. Si un equipo se planta, se le dan tantas fichas como se señala a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 ficha si se planta con 6 o 7 puntos. • 2 fichas si se planta con 8 o 9 puntos. • 5 fichas si se obtienen 10 puntos. <p>Gana la pareja que después de 5 rondas acumula más puntos.</p>
OBSERVACIONES	Es un juego que gusta mucho porque implica un riesgo, el de no ganar ningún punto por querer sacar 10.
FUENTE	http://gent.uab.cat/mequeedo/sites/gent.uab.cat.mequeedo/files/TallerjuegomatemCI_documentostaller.pdf

FIGURAS GEOMÉTRICAS

MATERIALES	Palitos o pajitas y bolas de plastilina.
AGRUPAMIENTO	Individual o por parejas.
OBJETIVOS	Aprender las figuras geométricas básicas. (Cuadrado, triángulo, rectángulo y pentágono)
CÓMO SE JUEGA	Se dibuja en la pizarra la figura a realizar y, usando bolas de plastilina, se van uniendo las pajitas hasta que sale la figura buscada.
OBSERVACIONES	Juego más útil para infantil.
FUENTE	“Talleres y juegos matemáticos”, VVAA, recuperado de http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/02/Completo-taller-de-juegos-matem%C3%A1ticos-para-Infantil-y-Primaria.pdf

VEINTIUNO	
MATERIALES	Una baraja.
AGRUPAMIENTO	Individual.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Valorar y decidir teniendo en cuenta los resultados presentes.
CÓMO SE JUEGA	Se saca una carta cada vez, y se va sumando el valor de cada carta. Si uno llega a 21 puntos, se planta y gana. Se puede ir pidiendo carta siempre que no se llegue a 21. En caso de pasarse, se pierde la partida.
OBSERVACIONES	Si nadie llega a 21, gana el que más se acerque.
FUENTE	Juego popular.

CAER AL AGUA 1	
MATERIALES	Un tablero del juego, dos dados por equipo y 8 fichas de colores por equipo.
AGRUPAMIENTO	Dos equipos.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Aplicar estrategias.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Cada jugador coloca las fichas donde quiera. • Tira los dos dados, si la suma corresponde a una casilla con una ficha suya, tira el pato a nadar, sino pasa el turno. Gana el que antes ponga todos sus patos a nadar. • La estrategia con más posibilidades de ganar: colocar todas las fichas en las casillas centrales (el 7 es el de mayor probabilidad). • La estrategia perdedora: colocar una ficha en el 1.
OBSERVACIONES	No siempre se dan cuenta de que es imposible sacar un 1 con dos dados.
FUENTE	“Talleres y juegos matemáticos”, VVAA, recuperado de http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/02/Completo-taller-de-juegos-matem%C3%A1ticos-para-Infantil-y-Primaria.pdf

CAER AL AGUA 2

MATERIALES	Un tablero del juego, dos dados por equipo y 8 fichas de colores por equipo.
AGRUPAMIENTO	Dos equipos.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Aplicar estrategias.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Cada jugador coloca las fichas donde quiera. • Tira los dos dados, si la diferencia corresponde a una casilla con una ficha suya, tira el pato a nadar, sino pasa el turno. Gana el que antes ponga todos sus patos a nadar. • La estrategia con más posibilidades de ganar: colocar todas las fichas en las casillas más pequeñas (el 1 es el de mayor probabilidad).
OBSERVACIONES	A partir del número seis, es imposible llegar a obtener esa diferencia.
FUENTE	“Talleres y juegos matemáticos”, VVAA, recuperado de http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/02/Completo-taller-de-juegos-matem%C3%A1ticos-para-Infantil-y-Primaria.pdf

MÁXIMO 20	
MATERIALES	Una baraja española.
AGRUPAMIENTO	Individual o por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Calcular probabilidades y tomar decisiones conforme a ellas.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Se reparte una carta a cada uno o pareja. Se pregunta si siguen o se plantan. Si siguen, se suma el valor de la nueva carta a la que ya estaba. Si se plantan antes de llegar a 20, se les asignan esos puntos. Por ejemplo, $1+12+3=16$. Si consiguen sumar 20, se les otorgan como premio 25 puntos. En caso de que se pasen de 20, no se consigue ningún punto. • Gana el que al final de tres rondas acumula más puntos.
OBSERVACIONES	Los juegos de probabilidad gustan bastante en clase porque siempre implican “correr un riesgo”.
FUENTE	http://gent.uab.cat/mequeedo/sites/gent.uab.cat.mequeedo/files/TallerjuegomatemCI_documentostaller.pdf

LA OCA	
MATERIALES	Un tablero del juego, un dado y una ficha de color para cada uno o para cada pareja.
AGRUPAMIENTO	Individual o por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental, especialmente la suma.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Se colocan todos en la casilla de salida. Para decidir quién empezará, se tiran los dados y el de mayor valor será el que comience. En caso de empate, se lanza otra vez para resolver. • Se va moviendo ficha, por turnos, conforme a lo que sale en cada tirada hasta que uno llega al final del tablero.

OBSERVACIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Hay que ponerse de acuerdo en ciertas casillas especiales como son el pozo o la cárcel, para ver cuántos turnos se pierden. • Es importante que el maestro esté pendiente para que nadie esté más turnos de los debidos sin lanzar en esos casos. • También hay que acordar si la partida tiene que acabar entrando directo o si bien se puede volver atrás. Ejemplo: Uno que esté en la casilla 61 y saque un 5.
Fuente	<ul style="list-style-type: none"> • Juego popular.

FIGURAS CON PALILLOS	
MATERIALES	Palillos de helado o pajitas.
AGRUPAMIENTO	Individual o colectivo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la percepción espacial. • Si es en grupo, ayuda a resolver problemas cooperativamente.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Se disponen los palillos o pajitas de una determinada manera y se les anima a encontrar determinada figura, o contar cuántas de un determinado tipo pueden encontrar. • Otra variante limita los movimientos de esos palillos para que desde la posición inicial se llegue a una nueva figura.
OBSERVACIONES	Puede resultar difícil para alumnos pequeños.
FUENTES	<ul style="list-style-type: none"> • “Talleres y juegos matemáticos”, VVAA, recuperado de http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/02/Completo-taller-de-juegos-matem%C3%A1ticos-para-Infantil-y-Primaria.pdf • https://www.actiludis.com/2009/10/30/geometria-con-palillos/

SUDOKU	
MATERIALES	Sudokus, se pueden encontrar fácilmente en internet.
AGRUPAMIENTO	Individual.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la atención. • Aplicar estrategias.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • En una cuadrícula de 9x9, subdividida en 9 cuadrículas de 3x3, hay que colocar los números de tal manera que todas las filas, columnas y cuadrículas de 3x3 tengan los números de 1 al 9 sin repetirse a lo largo de las mismas.
OBSERVACIONES	Hay sudokus del 1 al 4 o incluso con figuras geométricas o colores para los más pequeños.
FUENTE	

PARES Y NONES	
MATERIALES	-
AGRUPAMIENTO	Por parejas.

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Conocer los números pares e impares.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de sacar las manos, cada uno elige pares o nones. • A la de tres, se sacan las manos a la vez y se suma el valor de las dos manos. • Gana el que haya acertado si lo que saldría era par o impar.
OBSERVACIONES	Buen juego para terminar la hora si hemos acabado pronto.
FUENTE	Juego popular.

TRES EN LÍNEA	
MATERIALES	Un tablero del juego, dos dados con las cifras: 0, 1, 2, 3, 4 y 5; dos dados con las cifras 0, 6, 7, 8, 9, y 10. 12 fichas de colores para cada pareja.
AGRUPAMIENTO	Por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Aplicar estrategias.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipo, en su turno, elige qué dos dados va a lanzar, los echa y suma los valores obtenidos. • Luego tapa el resultado en el tablero con una ficha de su color si está disponible. Luego pasará el turno a la siguiente pareja. • Gana el equipo que puede colocar tres fichas seguidas. (Vertical, horizontal o diagonal)
OBSERVACIONES	
FUENTE	http://gent.uab.cat/mequeedo/sites/gent.uab.cat.mequeedo/files/TallerjuegomatemCI_documentostaller.pdf

CUADRADITOS	
MATERIALES	Dos colores, uno para cada uno. Rejilla, se puede encontrar en el documento citado en la fuente.
AGRUPAMIENTO	Por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar el espacio. • Aplicar estrategias.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • En una rejilla cuadrada, en la que solo están marcados los puntos, por turnos, va poniendo una raya cada uno. Si se cierra un cuadrado, se pone dentro la inicial del jugador que ha cerrado y dibuja otra raya.
OBSERVACIONES	Se pueden cerrar varios cuadrados consecutivamente.
FUENTE	“Talleres y juegos matemáticos”, VVAA, recuperado de http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/02/Completo-taller-de-juegos-matem%C3%A1ticos-para-Infantil-y-Primaria.pdf

EL JUEGO DE LA ESPIRAL	
MATERIALES	Un tablero con forma de espiral, dos dados y una ficha de color para cada uno o para cada pareja.
AGRUPAMIENTO	Individual o por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo mental. • Reforzar el concepto de doble. • Reforzar los conceptos “par e impar”.
CÓMO SE JUEGA	Se sortea lanzando un dado, qué jugador comienza en primer lugar. El juego se inicia lanzando un dado. Si el número obtenido es par, multiplica por dos el valor que obtenga en el lanzamiento del segundo dado, avanzando tantas casillas como el resultado obtenido del producto. Si el valor del primer dado es impar, retroceden tantas casillas como indique el valor del segundo dado. Si un jugador se equivoca al realizar la operación de multiplicar, pierde un turno. Para poder salir de la espiral los avances del último lanzamiento deben coincidir con el número exacto de avances. Ganará el jugador que salga primero de la espiral.
OBSERVACIONES	Para agilizar el juego, se puede hacer que para salir de la espiral se saque tanto o más como sea necesario. Ejemplo: Necesito 4 y saco 10.
FUENTE	http://biblioteca.iplacex.cl/RCA/Juegos%20y%20materiales%20para%20construir%20las%20matem%C3%A1ticas%20en%20educaci%C3%B3n%20primaria.pdf

PARCHÍS	
MATERIALES	Un tablero del juego, 4 dados y 4 fichas de color para cada jugador.
AGRUPAMIENTO	Preferiblemente individual, aunque también se puede por parejas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Agilizar el cálculo de números pequeños. • Aplicar estrategias.
CÓMO SE JUEGA	<ul style="list-style-type: none"> • Para ver quién empieza, se lanza el dado y el que consigue la puntuación más alta, saca. Con un 5, se saca otra ficha de casa. • Se va moviendo, por turnos, según lo obtenido en cada tirada. Si se saca un 6, se vuelve a tirar. Si sale el 6 tres veces seguidas, hay que volver a casa. Con las cuatro fichas fuera, el 6 vale 7. • Si en una casilla se juntan dos fichas del mismo color, es puente y no se puede pasar por ahí. Si quien tiene un puente saca un seis, está obligado a abrirlo. En el caso de que en la casilla de salida haya dos fichas del mismo color, y se saque un 5, no se podrá sacar otra ficha. Si fuera cada una de un color, y el amo de la casilla de salida saca un cinco, sacará ficha y eliminará a la del otro color. Si se cae en una casilla donde está otro jugador y no hay seguro, se come esa ficha y se cuentan 20 más. • No se puede matar a las fichas que están en el seguro.

	<ul style="list-style-type: none">• A la hora de entrar en casa, se puede rebotar si no se saca la puntuación necesaria. Si se llega hasta el final, se suman 10 más.• Gana el jugador que consigue llevar sus cuatro fichas a la meta.
OBSERVACIONES	Aun dedicando la hora completa, es difícil terminar la partida.
FUENTE	Juego popular.