



NÚMEROS AMIGOS

“Números amigos” es un juego denominado “print and play” (imprimir y jugar) que sirve como material y apoyo de la metodología ABN (algoritmos abiertos basados en números).

Dependiendo del modo de juego y su utilización, con este juego pretendemos desarrollar el cálculo mental, la descomposición numérica, la seriación, la representación del número, la discriminación visual, el respeto del turno, la espera activa, la cooperación, la socialización, la memoria, la competitividad, la destreza manual, la agilidad mental...

Todas las cartas tienen una suma numérica (números del 0 al 10) representados con números, letras y palillos. Las traseras de las cartas son todas iguales.



COMPONENTES:

72 cartas circulares y esta guía.

*Para algunos modos de juegos habrá que repetir la impresión de algunas de las cartas circulares.

MODOS DE JUEGO:

1-BÁSICO

Individual / Parejas / Grupo

Se apilan las cartas bocabajo y se van sacando desde arriba. Se tendrá que hacer la suma (apoyándose con los palillos o no).

Se puede hacer en modo competitivo solitario (contrarreloj), por parejas o grupos.



2-COMBATE

Se reparten el mismo número de tarjetas entre los participantes (recomendamos 2 o 3). Las cartas tienen que apilarse junto al participante bocabajo. Por turnos, el jugador que tenga el turno levanta una carta y “reta” con el resultado a otro participante (o a todos). Ese participante levanta la primera carta e indica el número generado por la suma. El ganador del reto será el que obtenga mayor número y se lleva las cartas que se han jugado. Las cartas las deposita bocarriba cerca de él. Quien tenga más cartas ganadas al final de la partida será el vencedor del juego. Le tocará ahora retar al jugador de la izquierda.



3-CLASIFICACIÓN

Individual / Parejas / Grupo

Se disponen varios recipientes o se recortan varios trozos de papel y se numeran del 3 al 10. Las tarjetas se colocan boca abajo y el participante o participante tiene que agrupar todas las tarjetas posibles en los lugares correspondientes.



4-MEMORY

Parejas / Grupo

Elige 3 pares de cartas que indiquen el mismo resultado 2 a 2 (por ejemplo: $4+0$; $2+2$; $3+2$; $1+4$; $9+1$; $0+10$). Se colocan las cartas boca abajo y por turnos se levantan por pares para descubrir las dos cartas que dan el mismo resultado. El ganador será el que descubra más parejas.

Para ampliar la complejidad se pueden añadir más parejas de cartas.



5-LA CARRETERA

(Parejas o grupos)

Se esparcen las cartas boca abajo en el centro de la mesa de juego, al alcance de todos los participantes. A la vez de “ya” los jugadores tendrán que completar una serie de 3 cartas consecutivas (4 o más para complicarlo un poco o hacer la partida más larga). Las cartas consecutivas se consiguen con los resultados de las cartas. Ejemplo: 3+1; 2+3 ; 6+0 (que serían 4, 5 y 6). Si al robar una carta no es apropiada a su serie debe dejar la carta en el centro de la mesa bocarriba o boca abajo.



6-EL TENDEDERO

Grupo (4 participantes)

Necesitarás un “elástico” (goma elástica) o una cuerda y pinzas para cada participante (el número de ellas varía en función de lo difícil o de la duración del tiempo que se le quiera dar.

Se dispone una mesa en el centro y los participantes se sitúan alrededor de ella en las 4 esquinas. Rodeando a los jugadores se coloca el elástico por detrás de sus cinturas. Las cartas tendrán que estar encima de la mesa boca abajo y las pinzas cerca de los jugadores.

Se proponen varias variantes:

- Se dice un número del 3 al 10 y los jugadores tienen que recoger X cartas con esa suma.
- Todos los participantes tienen que coger X “amigos del 10” o todos ellos (Para este modo de juego imprime 3 veces más los “amigos del 10” (página 2 y 3)).
- Elegir cartas que formen una serie de X cartas.
- Elegir números sólo pares o impares.
- Elegir cartas que tengan en su suma el número X
- ...

A la vez de “ya” los jugadores localizarán las cartas y las colocarán con pinzas en el elástico. Se puede dirigir más aún el juego y obligar que lo hagan sólo en su lado izquierdo o derecho del elástico.



7-EL COPIÓN

Individual / Parejas / Grupo

Se escriben en la pizarra algunos números (del 3 al 10). Las cartas pueden estar en la mesa bocarriba o bocabajo y se han de localizar las sumas de esos números y colocarlas en la misma posición de la pizarra.

Por ejemplo: 5 – 8 – 3 (y un alumno busca y coloca: $3+2$; $8+0$; $1+2$). El más rápido gana la ronda.

8-COINCIDENCIA

Parejas / Grupo

Se reparten las cartas a cada uno de los jugadores hasta tener todos la misma cantidad. Se colocan en una pila boca abajo. A la vez de "ya" se voltean la primera carta del montón de cada jugador y se coloca en el centro. Si en las sumas hay algún número coincidente se deben tapar con la mano alguna de ellas y decir en alto el número resultante. El primero que lo haga de forma correcta se lleva las cartas con ese número. Si no es correcto el resultado tendrá que devolver una de sus cartas ganadas con anterioridad. Esas cartas se descartan.

Si no hay coincidentes se descartan todas las cartas puestas en la mesa.



9-EL ESPEJO

Individual / Parejas / Grupo

Se apilan las cartas en dos montones iguales. A la vez de "ya" se voltean las dos primeras cartas de cada montón. Si las sumas de las cartas dan el mismo número tendrás un punto.



10-ANTERIOR Y POSTERIOR.

Se reparten 4 cartas a cada jugador y se coloca uno en el centro de la mesa. Las restantes se colocan boca abajo que formará el mazo de robo.

El jugador inicial debe de colocar en su turno una suma que dé lugar a un número anterior o posterior al que hay en juego. Si lo hace esta carta-suma será la que hay que fijarse para colocar el anterior y el posterior. Si no tiene una carta para colocar roba una del mazo de robo.

Gana el jugador que se quede sin cartas.



11- NÚMERO CANTARÍN

Se reparten todas las cartas boca abajo entre todos los participantes. El jugador inicial coge su primera carta de su mazo y la coloca bocarriba en el centro de la mesa diciendo "1", el jugador de la izquierda hace lo mismo con su montón y dice "2". Así se haría sucesivamente hasta llegar a 10. Si coincide el número que se "canta" con la suma de la carta. Esa carta será un punto para el jugador que ha cantado.

Si al llegar a 10 no ha habido ninguna coincidencia se tendrá que empezar otra vez desde el número 1.



12-LA ESCOBA

Se reparten 4 cartas a cada jugador y se colocan 4 cartas bocarriba en el centro de la mesa para que todos puedan verlas.

El objetivo del juego es conseguir cartas que sumen 15 puntos.

El jugador inicial tendrá que comprobar que si junta los resultados de alguna de sus cartas junto con alguna de las del centro sumen 15. Si es así se llevará las cartas como premio. Si lo consigue, debe reponer su mano y las cartas de centro. Siempre hay que tener 4 en la mano y 4 en el centro.

La partida se termina cuando se agotan las cartas o no se pueden hacer más sumas de 15. Para alargar o acortar el juego se pueden poner bocarriba más cartas en el centro.

