

# SIX SEVEN

*El juego de cartas de @profehector\_*

**Un juego de agilidad mental, cálculo y control de impulsos.**

¿Tus alumnos no dejan de decir "**Six Seven**"? ¡Usa esa energía a tu favor! Este juego de cartas transforma el fenómeno viral en una herramienta pedagógica para practicar cálculo mental rápido (sumas y restas) y atención sostenida.

- **Nivel:** Primaria (adaptable de 1º a 6º).
- **Jugadores:** de 2 a 8.
- **Objetivo:** Ser el primero en quedarse sin cartas en la mano.
- **Cartas:** números del 1 al 9 (menos 6 y 7) y cartas de acción.

## Reglas del Juego

- **El Reparto:** Se reparten 10 cartas a cada jugador. El resto se deja en el mazo de robo. Se empieza buscando el resultado 6.
- **El Descarte (Cálculo Mental):** En cada turno, el alumno debe soltar 2 cartas a su montón de descartes que, sumadas o restadas, den como resultado el número activo (6 o 7). Ejemplo para 6: Suelta un 4 y un 2 ( $4+2=6$ ) o un 8 y un 2 ( $8-2=6$ ).
- Si no tiene combinación, debe robar una carta y pasar el turno.
- Cuando el jugador se descarte de todas las cartas ganará el juego.

## Cartas de Acción:



**6/7:** Durante su turno, puede soltar 1 combinación de 6 y una combinación de 7.



**Cambio:** El jugador la tira y anuncia: "¡Ahora buscamos el 7!".



**Mano al centro:** el jugador que la saque la pone en medio de la mesa diciendo *six seven*. El último en poner su mano encima se lleva el montón de descartes de la primera persona en ponerla la mano.



**Comodín:** El jugador puede usar esta carta por el número que quiera.















































