

# 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.































































































