

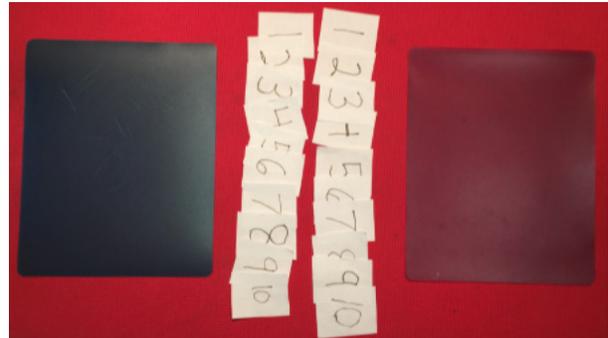
Objetivo 10

Objetivo del juego

Los jugadores combinan dos o más tarjetas que sumen 10. El jugador que tenga más tarjetas al final del juego gana.

Material

- 1 conjunto de tarjetas de números (2 tarjetas de cada número del 1 al 10)
Imprima las tarjetas, use las cartas del 2 al 10 y los ases para el 1 de una baraja normal o cree sus propias tarjetas. Puede usar papel, una bolsa de papel o una caja de cereal o de otra comida para hacer tarjetas.
- 2 manteles individuales u hojas grandes de papel (opcionales)



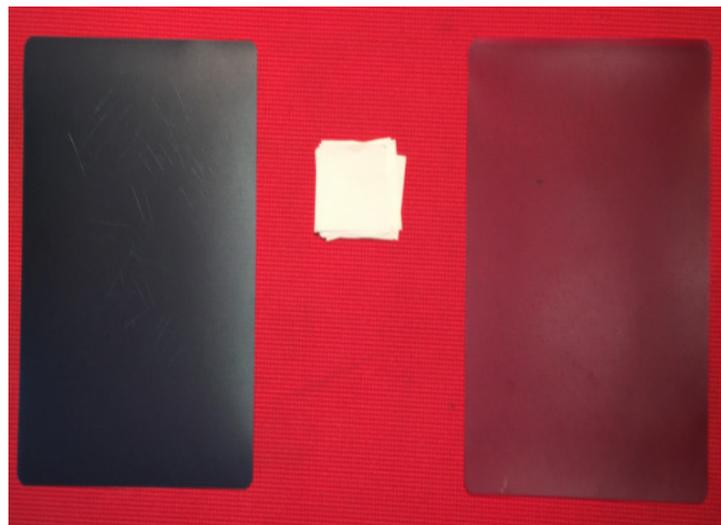
Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Combinaciones de 10
- Sumas con 2 o más números
- Operaciones de suma de 10 y menos

Cómo jugar

1. Prepárense para jugar:
 - » Mezclen las tarjetas y colóquenlas en una pila boca abajo entre los jugadores.
 - » Decidan a quién le toca primero.
 - » Pista: Para tener organizado el juego, puede que les sea útil poner un mantel individual o un pedazo grande de papel delante de cada jugador.



2. El primer jugador toma la primera tarjeta de la parte de arriba de la pila, la voltea y lee el número en ella.
 - » Si la tarjeta muestra 10, el jugador se la queda.
 - » Si la tarjeta muestra cualquier número aparte de 10, el jugador la deja a la par de la pila.

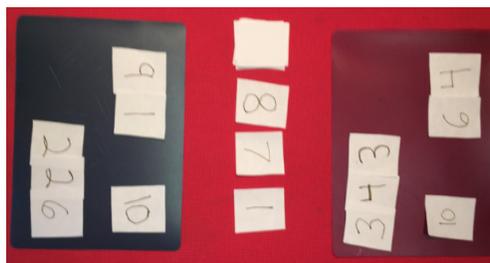


3. El siguiente jugador toma la tarjeta que esté arriba de la pila, la voltea y lee el número en ella.
 - » Si la tarjeta muestra 10, el jugador se la queda.
 - » Si se puede combinar la tarjeta con una de las que están volteadas para conseguir un 10, el jugador puede quedarse con ambas.
 - » Si el jugador no puede conseguir un 10, la deja a la par de las demás tarjetas volteadas.



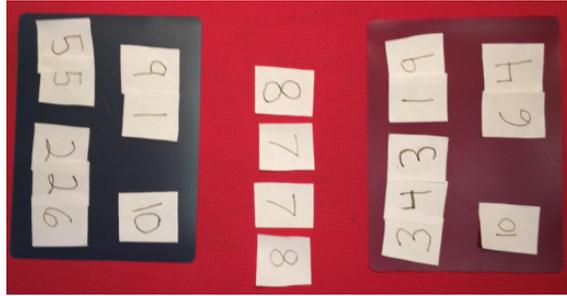
Papá: Volteé una con un 3. No puedo conseguir un 10 con un 8 y un 3, así que dejaré ambas allí.

4. Tórnense para sacar las tarjetas y tratar de lograr combinaciones de 10.
 - » Pueden usar más de dos tarjetas para lograr una combinación de 10. Por ejemplo, pueden usar las tarjetas 2, 2 y 6 para lograr un 10, y entonces pueden quedarse con las tres tarjetas.
 - » Si no pueden lograr un 10, dejen la tarjeta volteada a la par de las demás.



Max: ¡Espero que mi próxima tarjeta sea un 2, 3 o 9 y así pueda lograr un 10!

5. Sigán avanzando hasta que se hayan usado todas las tarjetas de la pila o ya no puedan hacer ninguna otra combinación de 10. ¡El jugador con el número mayor de tarjetas gana!



*Max: No puedo lograr un 10 con esos números y se nos acabaron las tarjetas. ¡Se acabó el juego!
Papá: Tengo 8 tarjetas y tú también tienes 8. ¡Eso significa un empate!*

Consejos para las familias

Antes del juego:

- Hablen sobre números que sumen 10. ¿Qué pares de números suman 10?
- Repasen un ejemplo que use más de dos tarjetas para lograr un 10. Recuerden que el objetivo del juego es conservar todas las tarjetas posibles. Cuando usen más de dos tarjetas para lograr un 10, pueden conservar todas esas tarjetas. ¡Eso puede ayudarlos a ganar el juego!

Durante el juego:

- Hagan preguntas:
 - » ¿Qué número esperas obtener? ¿Por qué?
 - » ¿Puedes ver una forma de combinar tu tarjeta con otras dos de nuestro grupo para lograr un 10?

Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Intenten hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?

- Usen un número mayor de tarjetas. Prueben con objetivos de 12, 15 o 20. En esta variación de juego, los jugadores que voltean una tarjeta de 10 sacada de arriba de la pila no pueden conservarla automáticamente.
- Pongan las tarjetas del 1 al 5 boca abajo en una pila y las tarjetas del 6 al 10 boca abajo en otra pila. Por cada turno de un jugador, pueden elegir de qué pila elegir una tarjeta.
- Cambien las tarjetas que estén usando. Por ejemplo, saquen todos los 4.
- Intenten jugar con 3 o 4 jugadores.

1	1	2
2	3	3
4	4	5
5	<u>6</u>	<u>6</u>

7	7	8
8	<u>9</u>	<u>9</u>
10	10	