

Juegos caseros de matemáticas

¡KABOOM!: Los juegos de peligro oculto

Una manera de hacer más divertida la práctica de operaciones matemáticas es mediante un juego de riesgo en el cual los jugadores acumulan respuestas acertadas, pero pierden todo si les toca un turno de mala suerte.

Materiales y preparación: Se necesitan palos de paleta y un vaso. Escribe una ecuación matemática sencilla al final de cada palito (p.ej., 3×7). En algunos palitos, escribe ¡KABOOM! en vez de una ecuación. Pon todos los palitos en un vaso con la ecuación hacia abajo.

Cómo jugar y ganar: El jugador toma un palito del vaso. Si en el palito hay una ecuación, el jugador le da respuesta. Si acierta, se queda con el palito; si falla, lo devuelve al vaso. Si el palito dice “¡KABOOM!”, el jugador tiene que devolver todos sus palitos al vaso. Una vez que se hayan sacado todos los palitos del vaso, aquel con el mayor número de palitos gana.

Variantes

- Agregar trampas y ayudas. Por ejemplo:
 - Pon un punto rojo en algunos de los palitos con ecuaciones. Si el jugador toma un palo con un punto rojo y acierta la ecuación, se lo queda y toma un palito de cada uno de los otros jugadores.
 - Pon un punto verde en algunos de los palitos con ecuaciones. Si el jugador toma un palo con un punto verde y acierta la ecuación, se lo queda y toma todos los palitos de los otros jugadores.
- Cómo usar un juego de tarjetas de ecuaciones (en vez de palos de paleta): Por ejemplo, si ya tienes un juego de tarjetas *flash*, toma unas al azar y, en el lado de la solución, pega puntos adhesivos de colores (se encuentran en tiendas de artículos de oficina o en establecimientos como Target). Escoge qué color corresponde a qué acción (por ejemplo, azul = ¡KABOOM!, rojo y verde como en el ejemplo anterior). Baraja el mazo y ponlo con la ecuación boca arriba en medio de los jugadores. Por turnos, los jugadores roban cartas y solucionan las ecuaciones hasta que haya un ganador.

Convertir cualquier juego de mesa en práctica de operaciones matemáticas

Sigue las reglas de tu juego de mesa favorito, pero reemplaza la ruleta o el dado de seis lados con uno de los siguientes:

- dos dados de seis lados y un dado de operaciones matemáticas (+ / -) o (+ / - / x) (o haz un dado con un cubo de espuma, o tira una moneda para determinar si es + / -),
- dos dados (suma o multiplica los dos números),
- un dado de diez lados y una moneda (cara es +1 y sello es +2); súmalos, o
- un juego de tarjetas *flash*, o fichas de cartulina con ecuaciones, en una pila para robar.

Si el número “tirado” es demasiado alto, haz una regla en la que el jugador tiene que tirar el número justo para avanzar a la última casilla. Si su número es demasiado alto, el jugador regresa al principio, completa su turno y continua el juego.

Un giro a los juegos de cartas tradicionales

Guerra matemática: Puedes comprar un juego de tarjetas de Guerra matemática pero también puedes hacerlo en casa.

- Si ya tienes Guerra matemática, úsalo para jugar a la guerra. Si las soluciones están impresas en el reverso de las tarjetas, simplemente coloca la pila de cada jugador con la ecuación boca arriba.
- Haz un juego de tarjetas con fichas de cartulina.

¡Ve a pescar! de división / sustracción

- Quita las sotas, las reinas y los reyes de una baraja de cartas de juego. Diles a los jugadores que los ases valen 1.
- Reparte las cartas según las reglas de ¡Ve a pescar! tradicional (5 a 7 cartas por jugador, las que restan se colocan boca abajo en una pila para robar).
- Sigue las reglas de ¡Ve a pescar! tradicional, pero solicita un número con una ecuación de división o sustracción. Por ejemplo, en vez de preguntar “¿Tienes un 5?”, el jugador preguntaría “¿Tienes un 25 dividido por 5?” o “¿Tienes un 9 menos 4?”.
- Las demás reglas quedan igual a las de ¡Ve a pescar! tradicional.

Rummy matemático: Este juego combina los conceptos de rummy tradicional y Dados matemáticos.

- Usa una baraja de cartas tradicional. Las figuras (las sotas, las reinas y los reyes) son comodines y los ases valen 1.
- Baraja las cartas y da la vuelta a la carta superior. Ese número es el “número meta”. (Si es figura, voltear la siguiente carta del mazo hasta dar con una carta numérica). Apártala para recordar cuál es el número meta y reincorpora las figuras a la pila.
- Reparte 9 cartas a cada jugador. Juega según las reglas tradicionales de rummy, pero en vez de formar tríos y escaleras hay que formar 3 conjuntos de 3 cartas. Cada uno de los cuales hacen una ecuación que equivale al número meta. Se puede hacer la ecuación con cualquier operación (+, -, x, ÷) o con más de una operación. Por ejemplo, si el número meta fuera 10, una mano ganadora podría consistir en: 3, 3 y 4 ($3 + 3 + 4 = 10$); 2, 5 y as ($2 \times 5 \times 1 = 10$) y otro con 10, 2 y 10 ($[10 \times 2] - 10 = 10$).
- Para ayudar al niño a recordar sus ecuaciones, ten a la mano una pila de fichas con las operaciones (+, -, x, ÷) escritas en cada extremo. El niño puede intercalarlas entre las cartas para visualizar qué ecuaciones ha formado.

• Variantes para facilitar el juego:

- Los jugadores pueden deshacerse de los conjuntos a medida que los formen para enfocarse en lo que queda en su mano.
- Reparte 3 cartas en vez de 5, con el objetivo de solo formar una ecuación que consista en 3 cartas.

• Variante de reto (para dos jugadores):

- Convierte las figuras en cartas de operaciones (+, -, x, ÷) adhiriendo una operación en cada figura (o escríbelas en fichas de cartulina y pégalas con cinta adhesiva a la figura, o reemplaza las figuras con tarjetas de operaciones hechas de fichas). Se recomienda que las 9 figuras se dividan así: 3 de las figuras de +, 2 de -, 2 de x y 2 de ÷.
- Reparte 3 cartas de operaciones a cada jugador. Coloca las 3 cartas restantes boca abajo en una pila para robar.
- Reparte 6 cartas numéricas a cada jugador. Coloca el resto boca abajo en otra pila para robar. Voltea la carta superior de esta pila para determinar el número meta. Apártala.
- Juega según las reglas anteriores, tratando de formar 3 ecuaciones que equivalgan al número meta. Cada ecuación debe tener dos números y una operación. Por ejemplo, si el número meta fuera 3, los tres grupos podrían ser as + 2, $6 \div 2$ y 1×3 . En su turno, el jugador puede robar una carta de la pila de cartas numéricas o de la pila de

cartas de operaciones, tirando una carta del mismo tipo al final de su turno.

Emparejar/completar las familias de operaciones

- Escribe múltiplos de un número en el reverso de fichas de cartulina, con un número por ficha. (Por ejemplo, si trabajara con la familia de operaciones de 6, escribiría 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, con un múltiplo en el reverso de cada ficha.)
 - Baraja las fichas y colócalas boca abajo en el centro de la mesa.
 - Quita las sotas, las reinas, los reyes y los comodines de una baraja de cartas para jugar.
 - Los ases se quedan en el mazo y valen 1.
 - Baraja las cartas numéricas y colócalas boca abajo al lado de la pila de fichas. Esta será la pila para robar.
 - Voltea la ficha superior para determinar el número meta.
 - Por turno, cada jugador robará una carta. Si el número en la carta, multiplicado por el número de la familia de operaciones con el cual está trabajando, equivale al número meta, la carta forma una pareja. (Por ejemplo, si la carta fuera 7, la familia de operaciones 6 y el número meta 42, una ficha de 7 formaría una pareja [$7 \times 6 = 42$]).
 - Si el jugador no saca una pareja y no la tiene en su mano, termina su turno y se queda con la carta.
 - Si el jugador saca una pareja, debería colocarla en la mesa, voltear la próxima ficha para determinar el siguiente número meta y deshacerse de la carta numérica. Si el jugador ya tiene una pareja en su mano (que le quedó de un turno previo) no roba una nueva carta y usa la pareja que ya tiene. Su turno continuará hasta que se acaben las parejas en su mano.
 - Cuando se acaban las fichas en la pila de números meta, termina el juego. Quien haya recolectado el mayor número de cartas gana.
-
- **Variante de adición “busca el 10”:**
 - Quita los 10, las sotas, las reinas, los reyes y los comodines de una baraja de cartas.
 - Los ases se quedan en el mazo y valen 1.
 - Quita del mazo todas las cartas de uno de los palos (tréboles, diamantes, etc.) desde el as hasta el 9. Barájalas y ponlas boca abajo para formar una pila con la cual se determinará el número meta.
 - Baraja las cartas restantes y ponlas boca abajo para formar la pila para robar.
 - Juega según las reglas anteriores. Una pareja se forma cuando el número robado sumado al número meta dé igual a 10. Por ejemplo, si el número meta fuera 4, la pareja sería 6.