



# ¿ECHAMOS UNA PARTIDA?

JUEGOS CON LA BARAJA  
ESPAÑOLA PARA SEGUIR  
APRENDIENDO



TALLER DE APOYO  
CENTRO PSICOPEDAGÓGICO  
MUNICIPAL





Somos las profesoras del Taller de Apoyo de 3º de Educación Primaria del Centro Psicopedagógico.

Esperamos de corazón que todas las familias estéis bien y estéis llevando con paciencia esta situación que nos ha tocado vivir.

Os queremos proponer una serie de juegos y dinámicas para realizarlas en familia que aparte de divertiros, ayudarán a vuestros hijos/as a potenciar capacidades tales como la observación, concentración y atención. Además de trabajar contenidos escolares relacionados con las matemáticas y la lengua.

También os iremos recomendado enlaces educativos en los que los niños podrán jugar de forma online.



EQUIPO DEL TALLER DE APOYO: Nieves del Pozo, Silvia Laso y Laura Velázquez

Para que este tiempo que debemos permanecer en casa sea más llevadero os proponemos una serie de juegos de cartas con la clásica baraja española. ¡Seguro que tenéis guardada una por cualquier cajón!

Estos juegos nos pueden ayudar a ejercitar la **rapidez mental**, el **cálculo**, la **concentración**, la **paciencia** y la **tolerancia a la frustración**. Además está demostrado que las **emociones juegan un papel fundamental en el aprendizaje**, sobre todo las emociones positivas. Y, ¿qué puede ser más positivo que pasar un buen rato de diversión con la familia?



# El cinquillo

Este juego sirve para trabajar la **atención y la secuenciación**. Consiste en ir alineando los números en orden hasta completar cada palo: oros, bastos, espadas y copas.

El reparto depende de si los integrantes prefieren que se puedan robar cartas (en cuyo caso se darán siete a cada uno al principio, dejando un mazo con el resto en la mesa) o que se repartan todas. Empezará a jugar quien tenga el 5 de oros, que lo pondrá en la mesa y le cederá el turno a la persona de su izquierda. El siguiente jugador podrá sacar el cuatro de oros, el seis de oros o cualquier otro cinco. A partir de ese momento, los demás tendrán que ir poniendo sus cartas sobre la mesa por orden, ya sean números inferiores o superiores. Ningún jugador puede pasar el turno si tiene una carta que puede colocar. Si no le quedan opciones y se han dejado cartas para robar, tendrá que robar una y probar suerte. En caso de que hayan repartido todas las cartas, pasará turno. Ganará el primero que haya conseguido deshacerse de todos sus naipes.





# La Escoba

**Este juego es estupendo para trabajar el cálculo mental.** Se comienza repartiendo tres cartas a cada jugador y colocando cuatro cartas encima de la mesa boca arriba. En cada turno, cada jugador intentará sumar un total de 15 puntos entre las cartas que hay en la mesa y una de las que tiene en la mano. Quien llegue a este número, debe colocar sus cartas a su lado boca abajo. Pero, si para llegar se han utilizado todos los naipes de la mesa, se deben colocar boca arriba con uno cruzado encima, y se dirá que se ha hecho “escoba”. Si se da el caso de no poder sumar 15 puntos, el jugador dejará boca arriba en la mesa una de sus cartas, acompañando a las cuatro iniciales.

Para poder sumar es necesario conocer el valor de cada carta: el as, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete tienen su número como valía, pero la sota vale ocho puntos, el caballo nueve y el rey, diez. Además, existen excepciones que suman más cuando se hace el recuento al finalizar la partida: un punto por cada escoba que se consiga hacer, otro punto para quien tenga el siete de oros, un punto para el que más cartas tenga y otro para el que tenga más cartas de oros. También se llevará un punto el que tenga la mayoría de sietes. En caso de empate, se dará un punto a cada uno.



EQUIPO DEL TALLER DE APOYO: Nieves del Pozo, Silvia Laso y Laura Velázquez

# Una jungla en el salón



Ideal para trabajar la **rapidez mental y la memoria**. Cada jugador elige el sonido de un animal diferente. Una vez que os hayáis aprendido todos, repartiréis cartas de una en una. Cuando dos o más jugadores tengan naipes iguales (ases, doses...) o cartas del mismo palo (oro, bastos, copas y espadas) hay que ser rápido en decir el sonido del animal elegido por la otra persona con la que se ha coincidido. Quien lo dice primero pone todo su montón de cartas sobre el contrincante. Pierde el jugador con más cartas al final de la partida. ¡Hay emoción hasta el final y las risas están aseguradas!

Solemos hacer una variante de este juego los primeros días del Taller de Apoyo para aprendernos los nombres y os aseguro que les encanta. En este caso en vez del sonido del animal, decimos el nombre de la persona.



# El presidente



Se empieza repartiendo toda la baraja entre los jugadores que vayan a participar. Al que le toque el primer turno tiene que echar una carta, una pareja o un trío de iguales para que el siguiente iguale su jugada. Si a la mesa se ha echado, por ejemplo, un trío de ases, todos los siguientes tendrán que echar también tríos de cartas.

El ganador será quien se quede sin cartas el primero, que será el 'Presidente' en el siguiente turno; y el perdedor el que más tenga, que será 'Culo' en la siguiente partida. Para la ronda de después el presidente le dará sus dos peores cartas a 'Culo' y este le dará sus dos mejores al 'Presidente'.

Se puede añadir en la partida la opción de 'Vice-presidente' y 'Vice-culo', que harán la misma función que 'Presidente' y 'Culo' pero, únicamente, con una carta. Con este juego se ejercitamos nuestra **capacidad de frustración**.

# El relojito

Se juega con una baraja española. Cuanto más rápido, más divertido resulta.

Se reparten todas las cartas a todos los participantes y empieza el juego la persona a continuación de quien ha repartido. Por turnos, se irá tirando una carta al centro para que todos puedan verla a la vez que se va repitiendo el orden de la baraja: “As, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey” (si nuestra baraja cuenta con ochos y nueves, también tendrán que decirse). Si a alguien le coincide el número de la carta con el que ha dicho y el siguiente jugador se da cuenta, tendrá que quedarse con todo el montón que hay acumulado. Si el siguiente jugador no se da cuenta, será él quien tenga que quedarse con lo amontonado. Pierde quien más cartas tenga al final de la partida.





# El mentiroso

Se necesitan, como mínimo, tres participantes. Este es un juego muy sencillo en el que ganará el que sepa mentir mejor y consiga quedarse sin cartas el primero.

Se reparten todos los naipes entre los jugadores y se empieza en el sentido de las agujas del reloj. Tendréis que ir echando una carta, una pareja, un trío o más de tres cartas en el centro de la mesa y decir en voz alta lo que se ha desechado, pero se puede no decir la verdad.

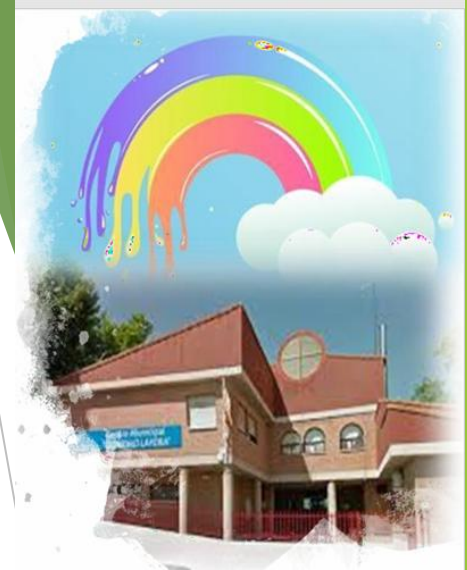
Por ejemplo, se pueden dejar cuatro cartas y decir “cuatro sotas” y que esto sea cierto, o decirlo y que en realidad hayamos soltado tres sotas y un caballo. En ese caso, el siguiente jugador será quien decida si es verdad o mentira lo que se ha dicho. Si decide que es falso y, al comprobar, las cartas coinciden con lo afirmado, todas las cartas se las llevará él. Si opina que lo dicho es correcto, él seguirá echando cartas al montón hasta que alguien decida que es mentira. Si alguien es pillado en su mentira, esta persona se llevará todas las cartas sobre la mesa.



# La carta corrida

Para empezar, solo se dará una carta a cada participante, que únicamente podrá ver él. El objetivo es **no quedarse con la del número más bajo**, en este caso un as, y conseguir la más alta, el rey. Comienza la partida quien esté a la izquierda de la persona que ha repartido. Mirará qué le ha tocado y decidirá si se la queda o si le pide al de su izquierda la suya para intentar conseguir una de mayor valor. Si otro jugador quiere cambiar su carta siempre hay que aceptar, excepto si se tiene un **rey** que, en ese caso, ya se será el ganador por tener el valor más alto. Cuando el turno llegue al que ha repartido, este no puede intercambiar con nadie, pero sí podrá levantar una carta del mazo si así lo decide.

Cuando todos los participantes hayan intercambiado, o no, su carta, se levantan todas y gana el que haya tenido suerte y haya conseguido quedarse con el número mayor.



# Cada oveja con su pareja



Este es un clásico juego para trabajar la **memoria**. Coloca todas las cartas boca abajo en cuatro filas. Cada jugador está autorizado a levantar dos cartas para intentar formar una pareja (dos tres, dos caballos, dos sietes...). Si no lo logra, dará la vuelta a esas dos cartas y el turno pasa al siguiente. Si encuentra la pareja, tendrá una nueva oportunidad para levantar dos naipes más. El vencedor es quien obtenga más cartas al final de la partida. Una variante más sencilla es elegir sólo dos palos de la baraja y reducir así el número de parejas.



# Va de farol

Reparte todas las cartas entre los jugadores. El que empieza, coloca una boca abajo e indica su valor, por ejemplo, un seis. El resto de participantes, en turnos sucesivos, deben ir completando la baraja. Si no tiene la carta adecuada, puede mentir pero, si uno sospecha, debe decirle: "¡Vas de farol!", y levantarla.

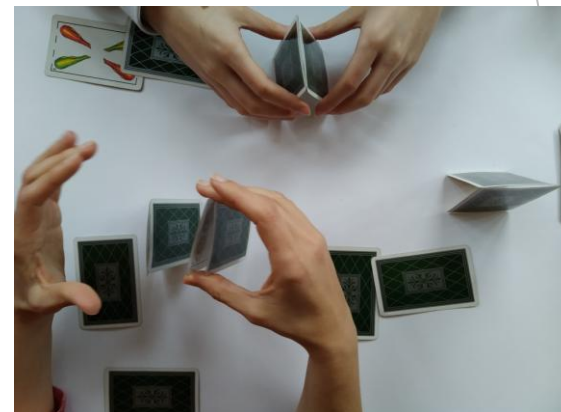
El mentiroso debe recoger todos los naipes de la mesa e incorporarlos al montón con que está jugando. Si dijo la verdad, es el delator quien se los lleva. Gana el juego quien se quede antes sin cartas.





# Pequeños constructores

No es tarea fácil. Construir una torre de naipes requiere **habilidad** y **paciencia** pero el resultado es espectacular. Para conseguirlo, coloca dos cartas formando un triángulo equilátero con respecto a la base, añadiendo a continuación más cartas, siempre en parejas. Cuando tengas la base, edifica el suelo del siguiente piso colocando nuevos naipes. En cada nivel de ascenso deberás colocar un triángulo menos para que tu torre vaya decreciendo. Empieza con tres pisos y ve ampliando tu construcción poco a poco. Trabajarás tu **psicomotricidad fina**.



# ¡A cazar!

Haz dos parejas de dos jugadores cada una. Con tu compañero de equipo, inventa una señal secreta (toser, tocarse la oreja, tararear una canción...) y ponte frente a él. El otro equipo hace lo mismo.

Reparte cuatro cartas a cada uno. El resto formará un montón para robar. Distribuye cuatro cartas de ese montón encima de la mesa, cara arriba: cada uno roba las cartas que pueda (cuanto más rápido sean, mejor), pero siempre devuelve el mismo número de cartas que cogió. Cuando ya nadie quiere intercambiar cartas se recogen las cuatro cartas y se colocan debajo del montón.

Cuando un jugador reúne cuatro cartas iguales, emite la señal pactada con su compañero, que debe dar un golpe en la mesa y gritar "**¡gané!**". Si el contrario adivina que van a gritarlo, puede bloquear su victoria gritando "**¡pillado!**".

