

EUREKA MATH™ JUEGOS CON TARJETAS

Las matemáticas están en todas partes. Están en todo lo que hacemos, ya sea al estimar cuánto dinero ganaremos este verano o el número de estrellas en el cielo. Es por eso que *Eureka Math*™ les enseña a los estudiantes a experimentar las matemáticas, para entenderlas de una manera conceptual y práctica. Creemos que es mejor enseñarles a los estudiantes de la misma manera en que usan las matemáticas en el mundo real. Nuestros juegos con tarjetas de *Eureka Math* están pensados para ayudar a ganar fluidez en matemáticas de una manera divertida y entretenida.

Aquí encontrará las reglas e instrucciones de una amplia variedad de juegos de destrezas matemáticas donde puede usar nuestras tarjetas de *Eureka Math* o cualquier baraja de naipes estándar. Hemos reunido 12 juegos para los niveles de destrezas de los grados K a 12, todos con un giro educativo de matemáticas.

Para un gran juego de conteo y tabla numérica, pruebe Uno más, uno menos. Para un juego que ayude a los estudiantes a desarrollar estrategias eficientes de suma y resta, pruebe Hacer diez. Para lograr fluidez en el orden de las operaciones, pruebe Llegar al objetivo. Y para toda clase de ejercicios de matemáticas, observe la gran cantidad de juegos de batallas de números.

Compre nuestras exclusivas tarjetas de juegos de *Eureka Math* de nuestro proveedor de materiales didácticos asociado, Didax.

UNO MÁS, UNO MENOS

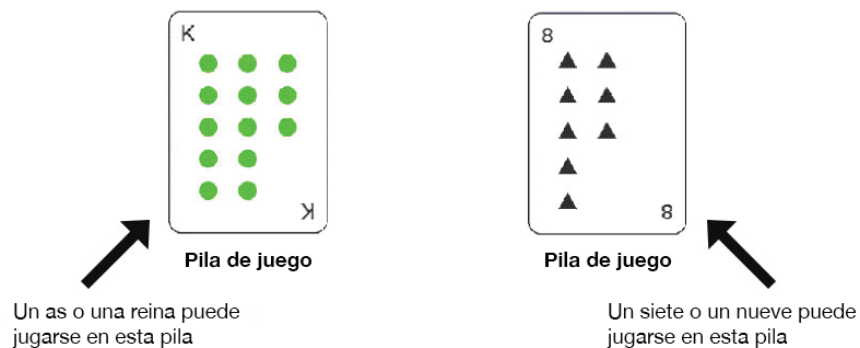
2 jugadores | Grados K+

También conocido como Velocidad, este juego ayuda a desarrollar fluidez para contar hacia adelante y hacia atrás. En lugar de turnarse, los estudiantes intentan jugar sus tarjetas o naipes lo más rápidamente posible, mejorando su fluidez en matemáticas a medida que juegan.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes. Coloque dos naipes boca abajo uno al lado del otro en el área de juego, y deje al menos el espacio del ancho de un naipe de separación entre ellos. Cada naipe debe estar a la misma distancia de los dos jugadores.
- Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Divida los naipes restantes por igual entre los dos jugadores. Los jugadores eligen cinco naipes de su propia pila para sostener en la mano y dejan el resto de sus naipes en una pila boca abajo en frente de ellos.
- Para comenzar, cada jugador da vuelta uno de los dos naipes en el área de juego, por lo que ambos naipes están boca arriba. Estos naipes establecen las dos “pilas de juego”.

DESARROLLO DEL JUEGO



- En cualquier momento, cada jugador puede jugar un naipe de su mano en cualquiera de las dos pilas de juego en el centro. El valor del naipe que se juega debe ser uno más o uno menos que el valor del naipe que está en la parte superior de la pila. Por ejemplo, si los naipes superiores son un rey y un 8, solo un as o una reina se pueden jugar arriba del rey, y solo un 7 o un 9 se pueden jugar arriba del 8.
- El as es superior a un rey y menor que un 2, por lo que puede jugarse arriba de cualquiera de esos naipes.
- El jugador solo puede jugar con los cinco naipes que tiene en la mano. Cada vez que el estudiante juega un naipe de su mano, lo reemplaza con el naipe de arriba de su pila.
- El jugador solo puede poner un naipe a la vez en la pila. Por ejemplo, si hay un 3 en la parte superior de la pila y el jugador tiene dos 2 y un 3, debe poner los naipes de forma individual (un 2, el 3 y luego el otro 2), no como una pila de tres naipes.
- Si nadie puede jugar, los jugadores tienen dos maneras de proceder. Ambos jugadores pueden tomar el naipe de arriba de su pila y ponerlo boca arriba en una de las dos pilas de juego, o cada jugador puede tomar una pila, ordenarla, ponerla boca abajo en su lado del área de juego y sacar un naipe para ponerlo en las pilas de juego. Pueden hacer esto cada vez que el juego se detenga.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El primer jugador en jugar todos los naipes de su pila gana.

HACER DIEZ

2 jugadores | Grados K+

Este juego mejora la fluidez de los estudiantes para identificar composiciones de números que hacen 10.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Retire los 10, las jotas, las reinas y los reyes de la baraja, y mezcle los naipes restantes (de los ases a los 9).
- Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Coloque 10 naipes boca arriba en una sola hilera, sin superponerlos.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Los jugadores buscan un par de naipes que al combinarse hagan 10 en la hilera de naipes. Cuando un jugador encuentra un par, dice: "¡Hice 10!".
- El juego se detiene mientras el jugador saca los dos naipes que encontró, permite que el otro jugador confirme que efectivamente sí hizo 10, y coloca los dos naipes en frente de él.
- Se reparten dos nuevos naipes, y el juego sigue.
- El juego continúa hasta que se hayan repartido todos los naipes y se hayan encontrado todas las combinaciones que hacen 10.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que encuentre la mayor cantidad de pares que hacen 10 gana.

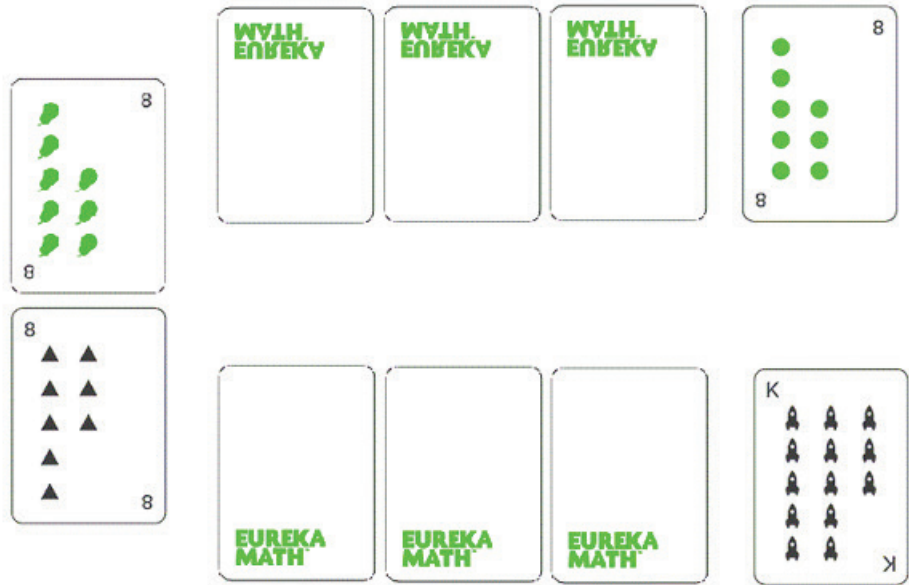
BATALLA DE NÚMEROS BÁSICA

2 jugadores | Grados K+

Este es el clásico juego de naipes también conocido como Guerra. Este juego desarrolla la fluidez del estudiante para comparar dos números.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes.
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.



DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige un naipe de la parte superior de su pila y lo coloca boca arriba en el centro del área de juego. El jugador con el naipe de mayor valor toma ambos naipes y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si ambos naipes jugados tienen el mismo valor, comienza la batalla: cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un cuarto naipe boca arriba. El jugador cuyo nuevo naipe boca arriba tenga el mayor valor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE VALOR POSICIONAL

2 jugadores | Grados 2+

Esta variación de la batalla de números básica refuerza la comprensión del valor posicional porque los estudiantes deben formar el mayor número posible con los naipes que han jugado.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Retire los 10, las jotas, las reinas y los reyes de la baraja, y mezcle los naipes restantes (de los ases a los 9).
- El as tiene un valor de 1. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Decida si el juego se jugará con las decenas, las centenas o los millares.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige el número designado de naipes de la parte superior de su pila (dos naipes si juega en las decenas, tres para las centenas, cuatro para los millares) y los coloca boca arriba en el centro del área de juego.
- Cada jugador organiza sus naipes según el valor posicional para formar un número con el mayor valor posible. Por ejemplo, si el juego está en las centenas y un jugador tiene un 2, un 3 y un 9, debe formar 932. (De manera opcional, entregue a cada estudiante una hoja de papel que ilustre la ubicación según el valor posicional de las unidades, las decenas, etc. para ayudarlos a organizar sus naipes). Cuando los jugadores terminan de organizar sus naipes y dicen “listo”, el jugador que formó el número con el mayor valor toma todos los naipes jugados y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si los jugadores crean números que tienen el mismo valor, comienza la batalla: cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo conjunto de naipes boca arriba, y trabaja para organizar los nuevos naipes boca arriba para formar un número con el mayor valor posible. El jugador cuyo nuevo número tenga el mayor valor toma todos los naipes del área de juego y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE SUMA

2 jugadores | Grados 2+

Esta variación de la batalla de números básica refuerza las destrezas de suma.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes.
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- De manera opcional, entregue a cada estudiante papel borrador y un lápiz.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego.
- Cada jugador suma los valores de sus naipes para calcular su valor total y dice el número. Luego, cada jugador comprueba la suma del otro. El jugador cuyos naipes formen la suma mayor toma todos los naipes y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si los naipes de ambos jugadores tienen la misma suma, comienza la batalla: Cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo par de naipes boca arriba, y suma los valores de sus dos nuevos naipes boca arriba para hallar la suma. El jugador cuyos nuevos naipes formen la suma mayor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE MULTIPLICACIÓN

2 jugadores | Grados 3+

Esta variación de la batalla de números básica refuerza las destrezas de multiplicación.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes. (Para matemáticas más simples, retire los naipes de mayor valor).
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- De manera opcional, entregue a cada estudiante papel borrador y un lápiz.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego.
- Cada jugador multiplica los valores de sus naipes para calcular el producto y dice el número. Luego, cada jugador comprueba la multiplicación del otro. El jugador cuyos naipes formen el producto mayor toma todos los naipes jugados y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si los naipes de ambos jugadores tienen el mismo producto, comienza la batalla: cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo par de naipes boca arriba y multiplica los valores de sus dos nuevos naipes boca arriba para hallar el producto. El jugador cuyos nuevos naipes formen el producto mayor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE FRACCIONES (FRACCIONES MENORES QUE 1)

2 jugadores | Grados 4+

Esta variación de la batalla de números básica ayuda a los estudiantes a lograr fluidez en la comparación de fracciones menores que 1.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle la baraja. (Para matemáticas más simples, retire primero los naipes de mayor valor).
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- Entregue a cada estudiante papel borrador y un lápiz.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego.
- Cada jugador organiza sus naipes como una fracción, usando el menor de los dos naipes como numerador y el mayor como denominador. Cada jugador dice el valor de su fracción. El jugador cuya fracción tenga el mayor valor toma todos los naipes jugados y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si las fracciones de ambos jugadores tienen el mismo valor, comienza la batalla: cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo par de naipes boca arriba y forma una nueva fracción con los naipes. El jugador cuya nueva fracción tenga el mayor valor toma todos los naipes del área de juego y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE FRACCIONES (FRACCIONES MAYORES QUE 1)

2 jugadores | Grados 4+

Esta variación de la batalla de números básica ayuda a los estudiantes a lograr fluidez en la comparación de fracciones mayores que 1.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle la baraja. (Para matemáticas más simples, retire primero los naipes de mayor valor).
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- Entregue a cada estudiante papel y lápiz.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego.
- Cada jugador organiza sus naipes como una fracción. Esta vez, los jugadores pueden usar cualquier naipe como el numerador; el objetivo es formar una fracción con el mayor valor posible. El jugador cuya fracción tenga el mayor valor toma todos los naipes jugados y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si las fracciones de ambos jugadores tienen el mismo valor, comienza la batalla: Cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo par de naipes boca arriba, y organiza los dos nuevos naipes para formar una fracción con el mayor valor posible. El jugador cuya nueva fracción tenga el mayor valor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE SUMA DE ENTEROS

2 jugadores | Grados 7+

Esta variación de la batalla de números básica ayuda a los estudiantes a lograr fluidez en la comparación de fracciones mayores que 1.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes.
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos verdes (si usa tarjetas de *Eureka Math*; palos rojos si usa una baraja común) representan números enteros negativos, y los palos negros representan números enteros positivos.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- De manera opcional, entregue a cada estudiante papel y lápiz.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego.
- Cada jugador suma los valores de sus naipes para calcular su valor total y dice el número. Luego, cada jugador comprueba la suma del otro. El jugador cuyos naipes formen la suma mayor toma todos los naipes y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si los naipes de ambos jugadores tienen la misma suma, comienza la batalla: cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo par de naipes boca arriba, y suma los valores de sus dos nuevos naipes boca arriba para hallar la suma. El jugador cuyos nuevos naipes formen la suma mayor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE MULTIPLICACIÓN DE ENTEROS

2 jugadores | Grados 7+

Esta variación de la Batalla de números básica refuerza las destrezas de multiplicación con enteros.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes.
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos verdes (si usa tarjetas de *Eureka Math*; palos rojos si usa una baraja común) representan números enteros negativos y los palos negros representan números enteros positivos.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- De manera opcional, entregue a cada estudiante papel borrador y un lápiz.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego para que todos los vean.
- Cada jugador multiplica los valores de sus naipes para calcular el producto y dice el número. Luego, cada jugador comprueba la multiplicación del otro. El jugador cuyos naipes formen el producto mayor toma todos los naipes jugados y los coloca en la parte inferior de su pila.
- Si los naipes de ambos jugadores tienen el mismo producto, comienza la batalla: cada jugador coloca tres naipes boca abajo en el área de juego, seguidos por un nuevo par de naipes boca arriba, y multiplica los valores de sus dos nuevos naipes boca arriba para hallar el producto. El jugador cuyos nuevos naipes formen el producto mayor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

BATALLA DE NÚMEROS DE OPERACIONES

2 jugadores | Grados 8+

Esta variación de la Batalla de números ayuda a los estudiantes a ganar fluidez en las operaciones con números racionales, incluyendo la exponenciación y el razonamiento matemático, revelando el impacto relativo de cada operación en operandos positivos y negativos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes.
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos verdes (si usa tarjetas de *Eureka Math*; palos rojos si usa una baraja común) representan números enteros negativos, y los palos negros representan números enteros positivos.
- Decida cuánto tiempo durará el juego y ajuste un cronómetro. De manera alternativa, el juego puede continuar hasta que un jugador se rinda o hasta que un jugador tenga todos los naipes.
- Divida los naipes por igual entre los jugadores. Cada jugador mantiene sus naipes en una sola pila, boca abajo.
- Considere la posibilidad de tener una calculadora a la mano para las comparaciones que impliquen la exponenciación con valores de naipes altos.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada jugador elige dos naipes de la parte superior de su pila y los coloca boca arriba en el centro del área de juego para que todos los vean.
- Cada jugador elige cualquier operación para usar con sus dos naipes (suma, resta, multiplicación, división o exponenciación) y calcula el valor resultante, buscando el mayor valor posible.
- Si los dos jugadores han creado expresiones con igual valor, comienza la batalla: cada jugador coloca cuatro (o cinco) nuevos naipes para formar una nueva expresión del mayor valor posible. El jugador cuya nueva expresión tenga el mayor valor toma todos los naipes del área de juego, y los coloca en la parte inferior de su propia pila.

CÓMO SE GANA EL JUEGO El jugador que tenga más naipes al final del tiempo designado gana.

LLEGAR AL OBJETIVO

2 a 4 jugadores | Grados 4+

Este juego ayuda a los estudiantes a ganar fluidez en las cuatro operaciones básicas y en el orden de las operaciones. El juego también ejercita sus destrezas de razonamiento matemático.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Mezcle una baraja completa de naipes.
- Los valores de los naipes sin numerar son los siguientes: as = 1, jota = 11, reina = 12, rey = 13. Los palos no son importantes; solo importan los números.
- Seleccione un jugador para que sea el primero en repartir los naipes.
- Proporcione al grupo algún medio para cronometrar las rondas del juego de manera que duren 2 minutos cada una.
- Entregue a cada estudiante una hoja de papel y un lápiz para que escriba sus expresiones y su puntuación.
- Decida cómo terminará el juego: después de un determinado número de rondas o después de un determinado período de tiempo.

DESARROLLO DEL JUEGO

- El que reparte los naipes escoge y anuncia un número objetivo entre 1 y 30, coloca cinco naipes boca arriba y ajusta el cronómetro para marcar el paso de 2 minutos.
- Usando esos cinco naipes, cada jugador trabaja para formar expresiones iguales al número objetivo, escribiendo cada expresión y diciéndolas a medida que las halla. Cuantos más naipes use un jugador en su expresión, más puntos gana: 1 naipe = 1 punto, 2 naipes = 2 puntos, etc. Una vez que un jugador haya utilizado una expresión, otros jugadores no pueden usarla en la misma ronda.
- Al final de la ronda, los jugadores calculan sus puntuaciones para esa ronda. El jugador con la puntuación más alta de la ronda es el que reparte en la próxima ronda: elige el nuevo número objetivo, saca los próximos cinco naipes y ajusta el cronómetro.

CÓMO SE GANA EL JUEGO Al final del juego, los jugadores suman sus puntuaciones de cada ronda. El jugador que tenga la puntuación total más alta gana.