

# Juegos de Cartas

YOUTUBE: I Spy and Wild Jacks

<https://youtu.be/vUA6STeVruk>

"Yo espío"  
K - 6to Grado



# Jugadores: 2-4

Prepararlo:

1. Saque todas las tarjetas K, Q, J y A O
2. Juega con K, Q y J como 10 y A como 1
3. Coloque todas las cartas en filas de 5 boca arriba. Debería verse como una gran cuadrícula. (ver foto arriba)

Instrucciones:

El jugador 1 dice: "Veo dos cartas que hacen el ..."

- Tarjetas más pequeñas que \_\_\_\_ (Kinder)
- Tarjetas más grandes que \_\_\_\_ (Kinder)
- (agregar) Suma de \_\_\_\_ (grados 1-3)
- (restar) Diferencia de \_\_\_\_ (Grados 1-3)
- (multiplicación) Producto de \_\_\_\_ (Grados 3-6)

El jugador 2 recoge todos los pares de cartas que forman lo que pidió el jugador 1.

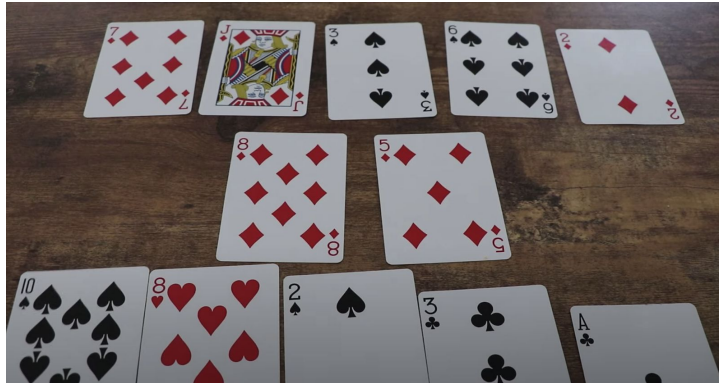
El jugador 2 le hace al jugador 1 una pregunta "Veo, veo".

El jugador 1 puede recoger todas las parejas que forman el número. Túrnense hasta que se acaben todas las cartas.

\* Como versión de desafío, puedes decir: "Veo 3 cartas que hacen que ..."

**Cómo ganar: ¡Quien tenga más cartas al final gana!**

## "Wild Jacks" 1ro-2do grado con versión de 3ro-6to



# Jugadores: 2

1. Prepararlo:
2. Retire todas las tarjetas K y Q
3. A vale 1 y J son WILD (puede ser cualquier cosa)
4. Baraja y divide el mazo en 2 pilas
5. Cada jugador coloca 5 cartas boca arriba
6. Cada jugador voltea 1 carta para colocarla en el centro.
7. Las 2 cartas en el centro son su "Número de destino" o el número que necesita hacer con la suma para todo el juego.

### Instrucciones:

- El jugador 1 mira sus 5 cartas y ve si se puede agregar alguna combinación de cartas para hacer el número objetivo
- Si pueden hacer el número objetivo, toman las cartas y las ponen en su "pila de ganancias" y las reemplazan con nuevas cartas de su mazo.
- El turno termina cuando ya no puedes alcanzar el número objetivo.
- El jugador 2 tiene su turno
- Si no puede hacer el número objetivo con sus 5 cartas, coloque las 5 en una "pila de descarte" y saque 5 cartas nuevas. Esto cuenta como tu turno.
- Juega hasta que se acaben las cartas de tu mazo
- Los JACKS son SALVAJES y cuentan como cualquier número

**Cómo ganar: ¡Quien tenga más cartas en su "pila de ganancias" es el ganador!**

Versión de grado 3-6:

- Las 2 cartas volteadas en el medio tienen un valor posicional de decenas y unidades, por lo que un 2 y un 6 suman 26
- Los jugadores pueden usar cualquiera de las 4 operaciones en cualquier combinación para hacer el número
- Por ejemplo, un estudiante tiene las tarjetas: 2 6 2 A A
- Pueden hacer  $2 \times 6 = 12$   $12 \times 2 = 24$   $+ 1 + 1 = 26$

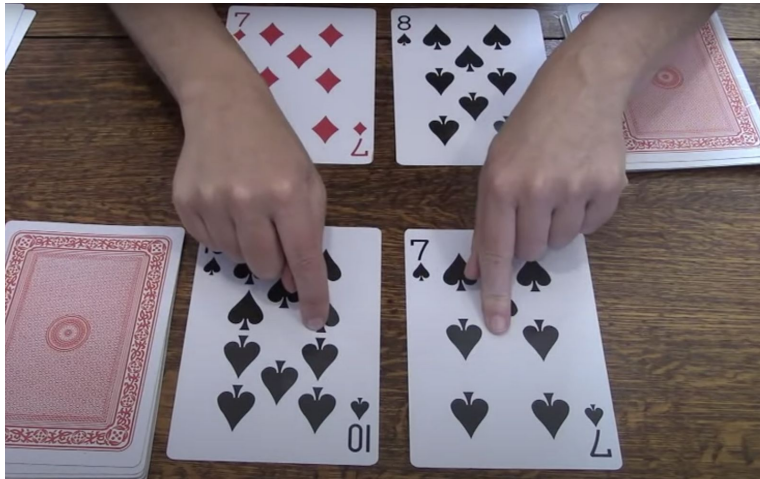
YOUTUBE: War Card Games (Grades K - 6)

<https://youtu.be/uhDovyxyPnE>

YOUTUBE: War Card Games (Grades K - 6)

<https://youtu.be/uhDovyxyPnE>

“War Games” (Guerra de Cartas)  
Grados K-6



Jugadores: 2

Preparación:

1. Baraja y divide una baraja de cartas
2. Usa 2 mazos para un juego más largo
3. Saca todas las cartas K, Q, J y deja A como 1

Instrucciones:

(Versión Kinder) Mayor o menor

- Cada jugador lanza una carta al mismo tiempo
- Quien tenga el mayor número gana y se queda con ambas cartas.
- O jugar donde el que tenga el número menor gane y se quede con ambas cartas

(1-3) Juega con sumas y diferencias

- Decide si jugarás con suma (suma) o resta (diferencia)
- Cada jugador voltea 1 carta: quien diga la suma o la diferencia primero se queda con las cartas

- Versión menos competitiva: cada jugador lanza 2 cartas. Encuentre su suma o diferencia. Quien tenga el valor mayor gana y se queda con las 4 cartas

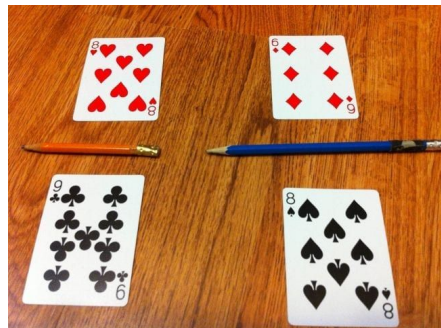
#### (3-6) Juega con la multiplicación

- Cada jugador voltea 1 carta: la primera persona que dice que el producto se las queda
- Versión menos competitiva: voltea 2 cartas cada una y la persona con el producto más grande se queda con las cartas

#### (2 +) Guerra de valor posicional

- Saque todas las figuras K, Q, J, A y 10
- Divide el mazo en 2 montones: 1 para cada jugador
- Cada jugador voltea 3 cartas (2° grado) o 4-6 cartas (3° grado en adelante)
- Puede reorganizar sus tarjetas para hacer el mayor número posible
- ¡Quien tenga el número mayor gana todas las cartas!

#### (4-6) Guerra de fracciones



- Saca todas las figuras K, Q, J, 10 y usa A como 1
- Los jugadores colocarán un numerador y un denominador.
- ¡Quien tenga la fracción más grande es el ganador de esa ronda!

**Cómo ganar: ¡Quien tenga más cartas al final gana!**

YOUTUBE: Make 10 (Grades K-1)  
<https://youtu.be/lxQHsnpBQI8>

“Make 10” (Haz 10)  
Grados K-2



Jugadores: 1-2

Preparacion:

1. Baraja y aparta la baraja de cartas.
2. Usa 2 mazos para un juego más largo
3. Saque todas las cartas K, Q, J y deje que A valga 1 s
4. Coloca 2 filas de 5 cartas

Instrucciones:

- El jugador 1 busca una pareja que haga 10 y toma las cartas
- El jugador 2 tiene un turno
- A medida que se extraen las cartas, reemplázelas con cartas del mazo.
- Si no puede hacer 10 con ninguna de las cartas que quedan, coloque 10 cartas nuevas en la parte superior y continúe jugando

Cómo ganar: ¡Quien tenga más cartas al final gana!

YOUTUBE: Trash! (Grados K-1)  
<https://youtu.be/fKkKNer-Qj0>

### Trash! Grados K-1



Jugadores: 2

#### Preparacion:

1. Juega con todas las cartas de la baraja: K, Q, J se llaman "cartas basura" y A vale 1
2. Baraja y coloca 2 filas de 5 cartas boca abajo para cada jugador
3. Coloque la baraja de cartas en el medio

#### Instrucciones:

- El jugador 1 voltea una de las cartas en su marco de diez y la mueve al lugar correcto de su marco de diez
- La tarjeta reemplazada también se puede mover al lugar correcto en el marco de diez
- Esto continúa hasta que el jugador no puede colocar la tarjeta en el marco de diez O recibe una tarjeta de basura. Diez cartas de marco repetidas y cartas de basura van en una pila de descarte en el centro
- El jugador 2 tiene un turno

- Los jugadores pueden tirar de la pila central para su turno. Si no pueden colocar la tarjeta o tiran una tarjeta de basura, su turno termina.

Cómo ganar: ¡Quien complete sus 10 cuadros primero gana!

YOUTUBE: Sort the Deck (K-1)  
<https://youtu.be/g7jhpdrXHOc>

### Sort the Deck (Ordenar la baraja) Grados K-1

Jugadores: 2

Preparación:

1. Baraja y divide una baraja de cartas en 2 montones iguales
2. Usa 2 mazos para un juego más largo
3. Saca todas las cartas K, Q, J y deja A como 1

Instrucciones:

- Siéntese frente a su compañero con las pilas boca abajo
- Elija un número objetivo del 1 al 10, por ejemplo, 7
- Di: "En tu marca, prepárate, ¡ya!"
- Los jugadores darán la vuelta a sus cartas y las clasificarán en pilas de más de 7 o menos de 7
- Cuando ambos jugadores hayan terminado, intercambiar mazos para comprobar

Cómo ganar: ¡Quien tenga más cartas más grandes (o más pequeñas si lo desea) que el número objetivo gana!



## Make 10 Go Fish (Ve a pescar) Grados K-2



Jugadores: 2-4

### Preparacion:

1. Elimina todas las figuras K, Q, J y deja A como 1
2. Baraja la baraja
3. Cada jugador recibirá 5 cartas y la baraja se colocará en el medio

### Instrucciones:

- El jugador 1 dice: "Tengo \_\_\_ ¿tienes \_\_\_?" Y trata de hacer 10. Por ejemplo, "Tengo 3 ¿tienes 7?"
- Si el jugador 2 tiene la carta, se la da al jugador 1 para que pueda formar un par de 10. Las cartas se colocan en su pila de premios.
- Si el jugador 2 no tiene la carta, dice: "¡Ve a pescar!" y el jugador 1 toma una carta del montón
- Ahora el jugador 2 toma un turno, el jugador 3 sigue, el jugador 4 (dependiendo de cuántos estén jugando)
- Continúa jugando hasta que se acabe el mazo

Cómo ganar: ¡Quien tenga más pares de 10, gana!

**"Race to" Games**  
**Grados 1-6**

**Jugadores: 1-3**

**Preparación:**

1. Deja todas las figuras: K, Q, J valen 10 y A vale 1
2. Baraja la baraja
3. Coloca el mazo boca abajo para todos los jugadores.
4. Consiga papel y lápiz para llevar la puntuación

**Instrucciones:**

**Versión adicional Race to 100 (1ro-2do grado)**

- Cada jugador saca 1 carta y registra su puntuación.
- Los jugadores se turnan para sacar una carta y suman el valor a su puntuación.
- ¡Los jugadores intentan llegar primero a 100!

**Versión adicional Race to 1,000 (3ro-6to grado)**

- Cada jugador saca 2 cartas y registra la suma.
- Los jugadores se turnan para sacar 2 cartas, agregarlas y luego agregar el valor a su puntuación
- Los jugadores intentan llegar primero a 1000

**Versión de multiplicación/suma Carrera hasta 1.000 (3ro a 6to grado)**

- Cada jugador saca 2 cartas y registra el producto (multiplicar)
- Los jugadores se turnan para sacar 2 cartas, multiplicarlas y luego agregar el valor a su puntaje
- Los jugadores intentan llegar primero a 1000

**Versión de resta Carrera a 0 (1-2 grado)**

- Cada jugador comienza con 100 puntos y saca 1 carta
- Resta el valor de la carta de 100
- Los jugadores se turnan para sacar una carta y restar el valor.
- Los jugadores intentan llegar a 0 primero

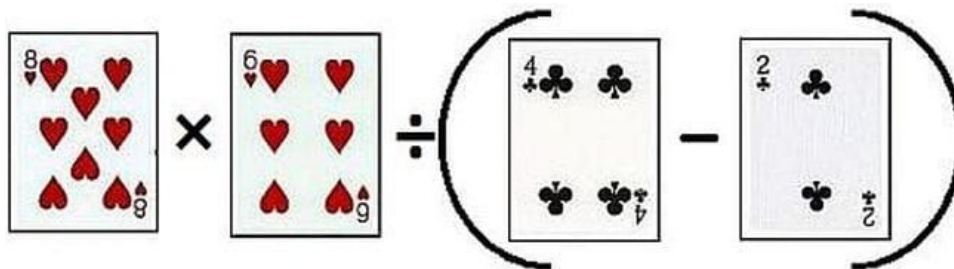
**Versión de multiplicación / resta Carrera a 0 (3ro a 6to grado)**

- Cada jugador comienza con 1,000 puntos y saca 2 cartas,

- multiplicándolas y restando ese valor de 1,000
- Los jugadores se turnan para sacar 2 cartas, multiplicarlas y restar de su puntuación.
- Los jugadores intentan llegar a 0 primero

Cómo ganar: ¡Quien llegue primero a 100, 1000 o 0 (dependiendo de la versión a la que juegues) gana!

### Order of Operations to 24! (Orden de operaciones) Grados 5-6



PEMDAS

Resolver primero paréntesis, exponentes, multiplicar, dividir, sumar, restar

Jugadores: 2-4

Preparación:

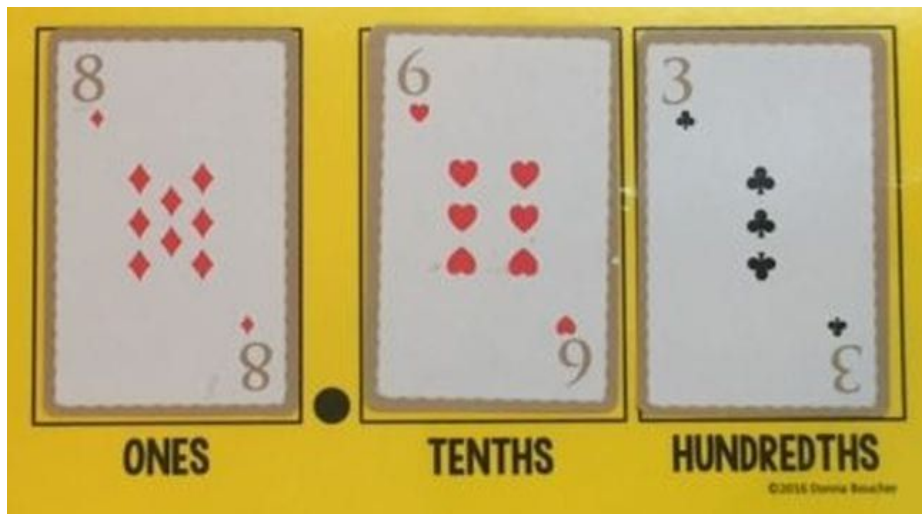
1. Retire todas las figuras K, Q, J O haga que valgan 10 y A valga 1
2. Baraja la baraja
3. Reparte 4 cartas a cada jugador
4. Deja la baraja en el centro

Instrucciones:

- Cada jugador voltea sus 4 cartas e intenta usar sumas, restas, multiplicaciones y / o divisiones para crear una ecuación que se acerque más a 24 - RECUERDA PEMDAS (ver arriba)
- El jugador que se acerca más a 24 mantiene sus cartas en una pila de ganancias y se da un punto para esa ronda.
- Todos los demás ponen sus cartas en una pila de descarte.
- Cada jugador lanza 4 cartas más y se juega otra ronda.
- Juega hasta que la baraja de cartas se acabe
- Usa 2 mazos para un juego más largo

Cómo ganar: ¡Quien se acerque a 24 gana esa ronda y quien tenga más puntos de ronda gana!

Triple Digit Dare (Desafío de dígitos triples)  
Grados 4-6



Jugadores: 1-2

Preparación:

1. Elimina los 10 y las figuras K, Q, J y deja A como 1
2. Baraja el mazo y colócalo en el centro

Instrucciones:

- El jugador 1 saca 3 cartas y las coloca en unidades, décimas y centésimas, tratando de hacer el mayor número posible.
- El jugador 2 hace lo mismo
- El jugador 1 ahora puede robar una carta del jugador 2, sacar una nueva carta del mazo o quedarse con las cartas que tiene.
- El jugador 2 tiene la oportunidad de hacer lo mismo
- Quien tenga el mayor número para esa ronda gana y obtiene un punto
- Si el otro jugador te roba una carta, puedes sacar una de la baraja.

Cómo ganar: ¡Quien tenga más puntos gana!

Hit the 6 - Positive and negative integers  
(Hit the 6 - Enteros positivos y negativos)  
6to Grado



Jugadores: 2

Preparacion:

1. Elimina todas las figuras K, Q, J y deja A como 1
2. Baraja la baraja
3. Cada jugador recibirá 6 cartas
4. Las tarjetas ROJAS son números enteros NEGATIVOS
5. Las cartas NEGRAS son enteros POSITIVOS

Instrucciones:

- El jugador 1 mira sus cartas e intenta sacar 6 o - 6 positivos usando un par de cartas (deben ser 2 cartas, no 6 por sí mismas)
- Si pueden hacer 6 o - 6 con un par, lo colocan a un lado y sacan 2 cartas nuevas de la baraja.
- Si no pueden hacer un par, deben descartar 1 carta y recoger 1 carta nueva.
- El jugador 2 tiene un turno
- Si el jugador 2 puede hacer un par, lo colocan a un lado.
- Si no pueden, deben descartar 1 carta y recoger 1 nueva.
- Continuar hasta que un jugador obtenga 3 pares

Cómo ganar: ¡Quien obtenga 3 pares de cartas que sumen 6 o -6

primero gana!

## Prime Time! (Tiempo de primos) Grados 4-6

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Los números primos están en amarillo

Jugadores: 1-3

Preparación:

1. Baraja la baraja
2. Elimina todas las figuras K, Q, J y usa A como 1
3. Coloque la plataforma en el centro

Versión de memoria:

- Coloque todas las tarjetas boca abajo en una cuadrícula grande con tarjetas en filas de 5

Instrucciones:

- El jugador 1 voltea 2 cartas: si puede sumar, restar, multiplicar o dividir para hacer un número primo, se queda con las cartas.
- Si no pueden hacer un número primo, las cartas se colocan en una pila de descarte.
- El siguiente jugador toma su turno
- Juega hasta que se acabe la baraja
- Usa 2 mazos para un juego más largo

Versión de memoria:

- Los jugadores dan vuelta 2 cartas a la vez tratando de hacer números primos
- Si pueden, mantienen las cartas en una pila de ganancias.
- Si no pueden, vuelven a poner las cartas boca abajo.
- Los jugadores se turnan para voltear y hacer números primos hasta que se puedan formar todas las parejas.

Cómo ganar: ¡Quien tenga más pares de números primos gana!

## Dice Games Juegos de Dados

Pig!  
Grados 1-2

Jugadores: 2

Preparación:

1. 2 dados
2. Papel y lápiz para llevar la puntuación.

Instrucciones:

- El jugador 1 lanza ambos dados y registra su puntuación.
- El jugador 1 puede "ser un cerdo" y continuar rodando, sumando a su puntuación
- Sin embargo, si el jugador saca un 1 en cualquiera de los dados, pierde todos sus puntos para ese turno.

Por ejemplo:

El jugador 1 saca un 5 y un 4, lo que le da 9 puntos.

El jugador 1 rueda de nuevo y obtiene un 4 y un 3, lo que le da 7 puntos más. Ahora están en 16 puntos porque  $9 + 7 = 16$ .

Deciden terminar su turno y quedarse con los 16 puntos.

El jugador 2 saca un 6 y un 6 por 12 puntos.

El jugador 2 vuelve a lanzar y obtiene un 1 y un 4.

Obtienen 0 puntos por su turno porque sacaron un 1.

Cómo ganar: ¡Quien alcance los 100 puntos primero gana!

Dice War! (Guerra de dados)  
Grados 1-3

Jugadores: 2

Preparación:

1. 2 dados
2. Papel y lápiz para llevar la puntuación

Instrucciones:

Suma (1-2 grado)

- El jugador 1 lanza ambos dados y encuentra la suma
- El jugador 2 lanza ambos dados y encuentra la suma
- Quien tenga la suma mayor obtiene un punto por esa ronda
- ¡Juega tantas rondas como quieras!

Resta (1-2 grado)

- El jugador 1 lanza ambos dados y encuentra la diferencia
- El jugador 2 lanza ambos dados y encuentra la diferencia
- Quien tenga el número menor obtiene un punto por esa ronda
- ¡Juega tantas rondas como quieras!

Multiplicación (3er grado)

- El jugador 1 lanza ambos dados y encuentra el producto
- El jugador 2 lanza ambos dados y encuentra el producto.
- Quien tenga el producto más grande obtiene un punto por esa ronda
- ¡Juega tantas rondas como quieras!

Cómo ganar: ¡Quien tenga más puntos gana!



Make 10! (Haz 10)  
Grados 1-2 \*\* Kinder si está listo\*\*

Jugadores: 2

Preparacion:

1. 2 dados
2. Papel y lápiz para llevar la puntuación

Direcciones:

- El jugador 1 lanza solo 1 dado y encuentra el número necesario para hacer 10
- Por ejemplo, si sacan un 3, dirían que 7 y 7 es su puntuación.
- El jugador 2 rueda y encuentra el número necesario para hacer 10
- Por ejemplo, si sacan un 2, dirían que 8 y 8 es su puntuación.
- El jugador con mayor puntuación es el ganador y obtiene un punto para esa ronda.
- ¡Juega tantas rondas como quieras!

Cómo ganar: ¡Quien tenga más puntos gana!