



DEG
División
Educación
General

Quién arma 10 gana Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl

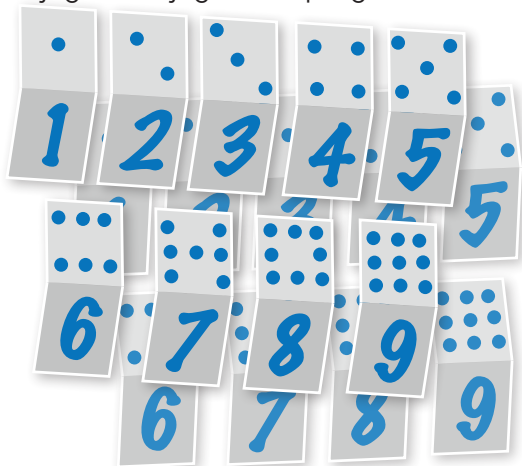




Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

En este juego hay que salir a buscar tarjetas escondidas. Cada tarjeta tiene un número del 1 al 9. El primer jugador que junta dos tarjetas que sumen 10, gana la ronda. Se vuelven a esconder las tarjetas y se empieza una nueva ronda. Gana la partida aquel jugador o jugadora que gana más rondas.



2. ¿CÓMO PREPARARLO?

Necesitas construir, con la ayuda de un adulto, 18 tarjetas dobladas por la mitad, con los números del 1 al 9 por un lado, y puntos por el otro.

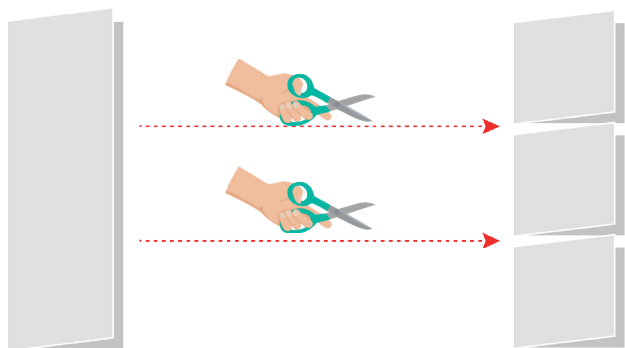
Materiales:

Tijeras

Plumón

Cajas de cartón o tres hojas de papel

10 tapas de bebida



Preparación:

Recorta la caja o las hojas para obtener 18 tarjetas (6 tarjetas de cada hoja) que puedas doblar por la mitad. Dobra cada tarjeta y escribe un número en un lado de la tarjeta, y puntos que lo representen por el otro. Hay que hacer dos tarjetas de cada número del 1 al 9, diez y ocho tarjetas en total.

Un adulto distribuye las 18 tarjetas por distintos lugares de la casa, sin que tú lo veas, de manera que la cara visible de las tarjetas sean sus números.



Las tapas de bebida se usan para llevar la cuenta de las rondas ganadas. Cada vez que alguien gana una ronda se le da una tapa. Al final del juego gana el jugador o jugadora que logró juntar más tapas. Se sugiere que los juegos duren entre 5 y 10 rondas.





Instrucciones

3. ¿CÓMO SE JUEGA?

Modalidad Principiante:

“Quién encuentra la siguiente gana”
Recomendado para Primer y Segundo Nivel de Transición.

En esta modalidad el objetivo del juego es encontrar lo más rápido posible la tarjeta con el número que sigue a la tarjeta que cada jugador o jugadora lleve.

Los niños y niñas salen a buscar tarjetas. Cada uno debe encontrar una, tomarla y llevarla consigo en la mano. Ahora tienen que encontrar la tarjeta que tiene el número siguiente.

El primer jugador o jugadora que la encuentra, junta las dos tarjetas y grita “¡Encontré el siguiente!”. En ese momento se detiene el juego y todos van a verificar si las dos tarjetas de ese jugador o jugadora es una la siguiente de la otra. Si es necesario, en la verificación pueden voltear las tarjetas para comprobar que la diferencia entre ambas sea de un punto. De ser así, entonces ese jugador gana la ronda, sin importar qué tarjeta encontró primero y se le da una tapa de bebida.

En el caso de que la tarjeta encontrada no sea la siguiente, ésta se devuelve al lugar donde estaba y se sigue jugando.

Cada 3 rondas un adulto vuelve a distribuir todas las tarjetas, cambiando los números de lugar y/o buscando nuevos lugares. El juego se puede jugar tantas rondas como los jugadores y jugadoras acuerden. Gana el juego aquel jugador o jugadora que logró juntar más tapas.

En el caso de que los jugadores o jugadoras ya se manejen en el juego con las tarjetas del 1 al 9, el juego puede ampliarse hasta el 20. Para ello, hay que añadir 11 tarjetas nuevas con los números del 10 al 20.

Para aquellos jugadores y jugadoras que todavía no están familiarizados con la representación de los números, se sugiere adaptar el objetivo del juego a que encuentren un determinado número, por ejemplo “Quién encuentra el 7 gana”.

Solitario :

Esta modalidad se juega contra el tiempo. Se programan tres minutos en un temporizador (puede usarse un celular). Durante ese tiempo, el jugador o jugadora tiene que tratar de armar “tantas parejas de tarjetas con un número y el que le sigue como pueda”. Cada vez que arma una pareja debe gritar “¡Encontré el siguiente!” y llevar la pareja de tarjetas donde está el temporizador, antes de salir a buscar otra pareja.

Finalizado el tiempo, el jugador o jugadora vuelve al temporizador y revisa las parejas que armó. Para ello, voltea las dos tarjetas de cada pareja y verifica que la diferencia entre ellas sea de un solo punto. Se cuenta la cantidad de parejas formadas por dos números consecutivos que logró armar.

El desafío consiste en armar la mayor cantidad de parejas posibles en los tres minutos que dura el juego. La cantidad de minutos puede ajustarse según las habilidades del jugador y de cómo estén distribuidas las tarjetas dentro de la casa.

Modalidad Intermedio:

“Quién arma 10 gana”

Recomendado para Segundo Nivel de Transición y Primero Básico.

El objetivo del juego es encontrar lo más rápido posible dos tarjetas cuyos números sumen 10. El juego se juega tal como muestra el video “Quién arma 10 gana”.



Instrucciones

Con las 18 tarjetas ya distribuidas por la casa, se anuncia que hay que armar 10 juntando dos tarjetas, y se da inicio al juego. Cada jugador o jugadora va en busca de una tarjeta. Cuando la encuentra, la toma y se la lleva. Una vez que ya tiene la primera tarjeta consigo, tiene que encontrar otra que le sirva para armar 10.

Cuando un jugador o jugadora encuentra la tarjeta que le sirve para armar 10, grita "¡Armé 10!". En ese momento se detiene el juego y todos van a verificar si las dos tarjetas de ese jugador suman 10. Si es necesario, en la verificación, pueden voltear las tarjetas para contar sus puntos. De ser cierto, ese jugador gana la ronda y se le da una tapa de bebida. Si los números de las tarjetas no suman 10, se devuelve la tarjeta al lugar donde estaba y se sigue jugando.

Cada 3 rondas un adulto vuelve a distribuir todas las tarjetas cambiando los números de lugar y/o buscando lugares nuevos. El juego se puede jugar tantas rondas como los jugadores acuerden. Gana el juego aquel jugador que logró juntar más tapas. Para aquellos jugadores o jugadoras que se inician en la modalidad intermedia de juego y presentan mucha inseguridad a la hora de escoger qué tarjetas les sirven, se puede adaptar el objetivo del juego a "Quién arma 5 gana".

En el caso de que los jugadores y jugadoras ya manejen todas las parejas que les permiten armar 10 de manera fluida, se sugiere adaptar la regla del juego a armar otro número entre el 11 y el 14. Por ejemplo "Quién arma 13 gana". Dicho número se puede ir variando cada dos o tres rondas, de manera de cubrir el 11, 12, 13 y 14. En esta modalidad los jugadores cuando encuentran una primera tarjeta no están obligados a recogerla. Pueden dejarla en su lugar y seguir buscando otra.

Solitario

Esta modalidad se juega contra el tiempo. Se programan tres minutos en un temporizador (puede usarse un celular). Durante ese tiempo el jugador o jugadora tiene que tratar de armar tantos 10 como pueda, juntando parejas de tarjetas que suman 10. Cada vez que logra armar una pareja debe gritar "¡Armé 10!" y dejar la pareja de tarjetas que encontró donde está el temporizador, antes de salir a buscar una nueva.

Finalizado el tiempo, el jugador o jugadora vuelve al temporizador revisa si las parejas que armó suman 10. Una vez revisadas, solo se cuentan aquellas que sumaron 10.

El desafío consiste en armar la mayor cantidad de 10 posibles en los tres minutos que dura el juego. La cantidad de minutos puede ajustarse según las habilidades del jugador y de cómo estén distribuidas las tarjetas dentro de la casa.

Modalidad Avanzado: "Quién arma 18 gana"

Recomendado para Primero, Segundo y Tercer año Básico.

El objetivo del juego es encontrar lo más rápido posible dos o tres tarjetas que sus números sumen una cantidad entre 15 y 20, definida al inicio del juego, por ejemplo "Quién arma 18 gana".

En esta modalidad el juego está compuesto de 24 tarjetas. A las 18 tarjetas que ya teníamos del juego armar 10, hay que añadir 6 tarjetas más con los números 6, 7, 8, 8, 9 y 9.

Con las 24 tarjetas ya distribuidas por la casa, se anuncia el número que hay que armar, por ejemplo "Quién arma 18 gana". En esta modalidad, para armar el número, se pueden usar dos o tres



Instrucciones

tarjetas. Se da inicio al juego y los jugadores y jugadoras van en busca de las tarjetas. Cuando un jugador o jugadora encuentra una tarjeta no están obligado a llevársela. Puede dejarla en su lugar y seguir buscando otra. Una vez que un jugador o jugadora haya recogido sus dos primeras tarjetas, las tiene que llevar consigo e ir en busca de una tercera que le sirva para armar el 18.

Cuando un jugador o jugadora logra armar el 18, grita "¡Armé 18!". En ese momento se detiene el juego y todos van a verificar si los números de las tarjetas suman efectivamente 18. Si es necesario, en la verificación, pueden voltear las tarjetas para contar sus puntos. De ser cierto, ese jugador o jugadora gana la ronda y se le da una tapa de bebida. Si los números de las tarjetas no suman 18, se devuelve una de las tarjetas al lugar donde estaba y se sigue jugando. Si un jugador logra armar el número solicitado usando solo dos tarjetas, por ejemplo con dos 9, igual gana la ronda.

Cada 3 rondas un adulto vuelve a distribuir todas las tarjetas cambiando los números de lugar y/o buscando lugares nuevos. El juego se puede jugar tantas rondas como los jugadores o jugadoras acuerden. Gana el juego aquel jugador que logró juntar más tapas.

En esta modalidad de juego, se recomienda variar el número que hay que armar cada o tres rondas, de Juego en solitario:



Solitario

Esta modalidad se juega contra el tiempo. Se programan tres minutos en un temporizador (puede usarse un celular). Durante ese tiempo el jugador o jugadora tiene que tratar de armar tantos 18 como pueda, juntando parejas o tríos de tarjetas que suman 18. Cada vez que logra armar un trio debe gritar "¡Armé 18!" y dejar el trio de tarjetas que encontró donde está el temporizador, antes de salir a buscar un nuevo trio o pareja.

Finalizado el tiempo, el jugador o jugadora vuelve al temporizador revisa si las parejas y/o tríos que armó suman 18. Una vez revisadas, solo se cuentan aquellas que sumaron 18.

El desafío consiste en armar la mayor cantidad de 18 posibles en los tres minutos que dura el juego. La cantidad de minutos puede ajustarse según las habilidades del jugador y de cómo estén distribuidas las tarjetas dentro de la casa.

Modalidad: "Multinivel"

Recomendado cuando los jugadores son de distintas edades y se encuentran entre Transición y Segundo Básico.

En caso de jugar niños y niñas de distintas edades, en un mismo juego, se puede establecer un objetivo distinto para cada jugador.

Por ejemplo si juega un niño de cuatro años, con una niña de cinco y, otra de seis y un niño de siete, en una misma ronda, al niño de cuatro años se le pide "encontrar el 6", a la niña de cinco que "encuentre el siguiente", mientras que a la niña de seis y el niño de siete años se les puede pedir que "armen el 13". El primer jugador o jugadora que logra el objetivo que se le fijó gana la ronda y se lleva una tapa de bebida.

Al final gana la partida el jugador o jugadora que logró juntar más tapas.



DEG

**División
Educación
General**