



Matemáticas

1.º de Primaria

Juegos de sumas y restas

Seis juegos con dados, cartas y fichas para practicar el cálculo sin cuaderno. Con instrucciones y solucionario.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

En 1.º el cálculo se aprende **repitiendo**, y repetir en el cuaderno cansa enseguida. Con un juego se hacen cincuenta operaciones sin que nadie las cuente. Todo lo que hace falta cabe en un cajón: **dos dados**, una **baraja** sin figuras (quedan las cartas del 1 al 7) y unas **fichas** o garbanzos. Los juegos de esta ficha se pueden jugar en **cinco minutos** y en pareja. No hacen falta más.

Trucos

Un juego enseña más si al terminar se **habla de él**. La pregunta que más rinde es «¿por qué te ha salido eso?», y no «¿cuánto es?». Deja que **cuenta con los dedos** todo lo que necesite. Los dedos se abandonan solos cuando los resultados se memorizan; quitárselos antes solo hace que cuente a escondidas y más despacio. Juega **tú también**, y equivócate alguna vez a propósito. Un niño que corrige a un adulto está comprobando el resultado, que es justo lo que queremos. Y cuando un juego se le quede fácil, **súbelo**: tres dados en vez de dos, o cartas hasta el 10. Es la forma de que dure todo el curso. Para el adulto. Cinco minutos diarios rinden mucho más que media hora el domingo. El cálculo mental es memoria, y la memoria se construye con repeticiones cortas y frecuentes.



Juego 1. La carrera de los dados

Hace falta: dos dados y una hoja. **Cómo se juega:** por turnos, tira los dos dados y suma. Anota el resultado. Gana quien llegue antes a **50** puntos. **Variante:** en vez de sumar, resta el menor del mayor. Gana quien llegue antes a 20.

1. Juega cinco tiradas y anota aquí tus sumas.

Juego 2. Los amigos del diez

Hace falta: cartas del 1 al 9.

Cómo se juega: reparte las cartas boca arriba. Busca **parejas que sumen 10** y quédatelas. Gana quien reúna más parejas.

$$\begin{array}{r} \text{+} \quad \underline{\quad\quad} \\ \underline{\quad\quad} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{+} \quad \underline{\quad\quad} \\ \underline{\quad\quad} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{+} \quad \underline{\quad\quad} \\ \underline{\quad\quad} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{+} \quad \underline{\quad\quad} \\ \underline{\quad\quad} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{+} \quad \underline{\quad\quad} \\ \underline{\quad\quad} \\ \hline \end{array}$$



2. Escribe las cinco parejas que suman 10.

Juego 3. Diana

Hace falta: dos dados.

Cómo se juega: antes de tirar, cada jugador dice un número del 2 al 12. Tira los dos dados y suma. Quien haya dicho ese número gana un punto.

$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$
$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$
$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{ } \\ + \text{ } \\ \hline \text{ } \end{array}$

3. Antes de jugar, contesta: ¿qué número dirías tú? ____ ¿Por qué? ____

Juego 4. Quita y queda

Hace falta: veinte fichas o garbanzos.

Cómo se juega: pon 20 fichas en la mesa. Por turnos, cada jugador quita 1, 2 o 3. Quien coja la **última** pierde.



4. Escribe qué pasa. Si quedan 4 fichas y te toca a ti, ¿puedes ganar?

Sí [] No [] ¿Por qué? _____

Juego 5. El número escondido

Hace falta: cartas del 1 al 9 y algo para tapar.

Cómo se juega: pon tres cartas boca arriba y di su suma en voz alta. El otro cierra los ojos, tú tapas una y él tiene que adivinar cuál.

5. Practica. Si las cartas suman 15 y ves un 4 y un 6, la tapada es _____

Si suman 12 y ves un 3 y un 2, la tapada es _____

Juego 6. Sube y baja

Hace falta: un dado y una hoja.

Cómo se juega: empiezas en 20. Tira el dado: si sale par, **sumas**; si sale impar, **restas**. Gana quien llegue antes a 30 o a 10.

6. Empiezas en 20 y sacas 4, 3, 6, 1 y 2. ¿Dónde acabas?

20 → _____ → _____ → _____ → _____ → _____



El reto

Inventa **tu propio juego** de sumar o restar.

1. Escribe qué hace falta.

2. Escribe las reglas en tres frases.

3. Escribe cómo se gana.

Después júégalo con alguien y contesta: ¿ha funcionado a la primera? ¿Qué regla has tenido que cambiar mientras jugabais?



Solucionario

Ejercicio 1: respuesta abierta; con dos dados los resultados van del 2 al 12. Ejercicio 2: **1+9, 2+8, 3+7, 4+6, 5+5**. Son cinco y siempre las mismas: por eso se llaman los amigos del diez y por eso conviene sabérselas de memoria. Ejercicio 3: el mejor número es el **7**, y merece la pena razonarlo. El 7 sale de seis maneras (1+6, 2+5, 3+4, 4+3, 5+2, 6+1) y el 2 solo de una (1+1). No se espera que un niño de 1.º lo calcule, pero sí que **note jugando** que unos números salen más. Ejercicio 4: **sí** se puede ganar. Si quedan 4 y te toca, quitas 3 y dejas 1: el otro está obligado a cogerla y pierde. El mismo truco vale con 4, 8, 12 y 16 fichas. Ejercicio 5: **5** y **7**. Este juego es hallar el sumando que falta, que es la operación inversa: se está restando sin decirlo. Ejercicio 6: 20 → **24** → 21 → **27** → 26 → **28**. Acaba en **28**. El reto: respuesta abierta. Casi siempre hay que cambiar alguna regla al jugar, y esa es la parte más interesante: escribir instrucciones obliga a no dar nada por sabido. Se da por conseguido si identifica qué regla falló, aunque el juego no funcionara.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Suma dos dados con soltura. C [] EP [] NC []
2. Se sabe los amigos del diez. C [] EP [] NC []
3. Nota que unos resultados salen más que otros. C [] EP [] NC []
4. Halla el número que falta. C [] EP [] NC []
5. Encadena sumas y restas seguidas. C [] EP [] NC []
6. Explica las reglas de un juego con claridad. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. El 5 es el juego que más rinde de los seis, porque hallar el sumando que falta es la operación inversa y aquí aparece disfrazada de adivinanza. Un niño que la resuelve jugando está restando aunque no lo llame así. El 3 no se puede exigir en 1.º como cálculo, pero sí como **observación**: si después de veinte tiradas dice que el 7 sale mucho, ha hecho estadística sin saberlo. El 6 es el único que se corrige leyendo, no jugando. Si las reglas que escribe hay que interpretarlas para poder jugar, el trabajo pendiente es de expresión escrita.