



1. A quiénes puede gustar este juego.

Este juego vale para todas las edades y lugares de juego. Por ser tanto un juego de mesa como un material educativo es útil para poder usar tanto en

- el aula como fuera de ella
- casa o en la calle
- en una mesa o sobre el pupitre
- con familia o con amigos

Dentro del aula puede usarse

- como material lúdico-educativo o en actividades formales diseñadas por el profesor con objetivos específicos
- en momentos de recreo y entretenimiento puro

2. Características del juego

El juego ha sido probado con niños de distintas edades tanto a nivel individual como en grupo en el marco del aula y esta experiencia nos indica que ha sido calificado como

- adictivo
- educativo
- ágil
- flexible
- muy versátil
- divertido
- novedoso
- motivador
- para usar, tanto a nivel individual como en juego colectivo
- permite individualizar actividades en el aula, según capacidad e intereses de los alumnos

3. Tipos de cartas

La baraja consta de un total de 60 cartas numeradas, en su borde inferior central, desde el 1 al 60, en tamaño pequeño. Las cartas son de dos tipos: Cartas para jugar y cartas complementarias.

Cartas para jugar

Del número 1 al 56 inclusive. Estas cartas incluyen cuatro grupos (palos o equipos de fútbol) diferenciados por su color y personaje representativo:

Equipo verde (personaje niña *Geeky*). Del número 1 al 13.

Equipo morado (personaje niño *Sporty*). Del número 1 al 26.

Equipo azul (personaje perrita *Dana*). Del número 27 al 39.

Equipo rojo (personaje joven *Silvy*). Del número 40 al 52.

Estos cuatro palos-equipos se complementan con las cartas numeradas desde el 53 al 56. La carta 53 no pertenece a ningún equipo y es común a todos ellos.

Las cartas 54, 55 y 56 son cartas de dinero, válidas para todos los equipos. ¡El dinero no tiene color!

Cada palo-equipo de fútbol consta de 13 cartas, numeradas en tamaño grande en las esquinas, como en el juego clásico del póquer, del 1 al 10 más las cartas J, Q y K.

Cartas complementarias

Del número 57 al 60 ambas inclusive.

Las cartas 57 y 58 no se utilizan normalmente en el juego básico. Son comodines o jokers clásicos que pueden usarse en cualquier variante del juego donde se estime necesario, por ejemplo pueden representar eventualmente una cantidad de dinero para agilizar el juego.

La carta 59 contiene las soluciones a los valores de las cinco prendas deportivas de cada una de las cuatro equipaciones, correspondientes a los cuatro equipos de fútbol.

La carta 60 contiene, de forma abreviada, las reglas del juego básico y de dos variantes del mismo.

Las cartas del juego (numeradas del 1 al 56) son, a su vez, de dos tipos:

Cartas de dinero

Son las siguientes:

1, 2, 4, 5 y 10 (del equipo verde-Geeky).

14, 15, 17, 18 y 23 (del equipo morado-Sporty).

27, 28, 30, 31 y 36 (equipo azul-Dana).

40, 41, 43, 44 y 49 (del equipo rojo-Silvy).

A las anteriores de cada equipo hay que añadir las cartas 54, 55 y 56.

Cartas de información

Son el resto de las cartas y contienen información matemática sobre el precio de las distintas prendas deportivas.

4. Reglas y objetivos del juego

Objetivos del juego

Objetivo 1

Calcular el valor de las cinco prendas de un mismo equipo y poder demostrarlo al final de la partida.

Objetivo 2

Reunir el dinero necesario para comprar la equipación completa (5 objetos) por valor de 30 unidades monetarias o más.

Forma de juego

1. Se barajan las 56 primeras cartas de la baraja (mazo) y se reparten 7 cartas a cada uno de los jugadores (ver observaciones).
2. El montón (mazo) se coloca boca abajo y se descubre la 1ª carta del mismo que se convierte en la primera descartada.
3. Por turnos, cada jugador elige una carta entre la última descartada y la superior del montón, y se descarta de una de las 8 cartas para volver a tener 7.
4. La partida termina cuando un jugador consigue los objetivos del juego.

Observaciones

Para modificar el ritmo del juego puede

- usarse o no la carta nº 53
- usarse los jokers o comodines
- jugarse con 8 cartas

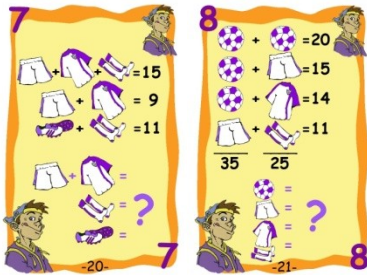
Combinaciones ganadoras de 2 cartas

Ejemplo 1



La carta nº 6 permite calcular fácilmente los valores de 4 objetos. Sustituidos estos valores, en la carta nº 5, nos lleva a calcular el que faltaba, el balón.

Ejemplo 2



La carta nº 21 permite calcular fácilmente los valores de 4 objetos. Por otro lado, la carta nº 20, nos lleva a calcular el valor de las botas.

Ejemplo 3



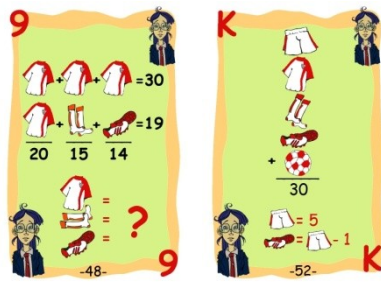
La carta nº 8 permite calcular fácilmente los valores de 4 objetos. Sustituidos estos valores, en la carta nº 53, nos lleva a calcular el que faltaba, el pantalón.

Ejemplo 4



1. La carta nº 38 permite calcular fácilmente los valores de 2 objetos, el balón y el pantalón.
2. La carta nº 33 permite obtener el valor de las medias y la camiseta.
3. Sustituyendo el valor del balón en la carta nº 33 se obtiene el valor que faltaba, el pantalón.

Ejemplo 5



1. La carta nº 48 permite calcular fácilmente los valores de 3 objetos. Falta saber los valores del balón y del pantalón.
2. La carta nº 52 permite obtener el valor de las botas.
3. Sustituyendo los valores conocidos en la carta nº 52 se obtiene el valor que faltaba, el balón.

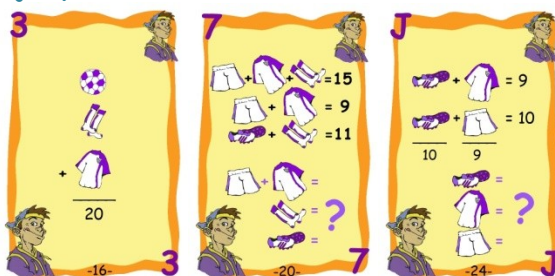
Combinaciones ganadoras de 3 cartas

Ejemplo 6



1. La carta nº 12 permite calcular fácilmente los valores de 3 objetos.
2. Sustituidos estos valores, en la carta nº 3, nos lleva a calcular el valor del balón.
3. Al sustituir el valor del balón en la carta nº 53 obtenemos el valor del pantalón.

Ejemplo 7



1. La carta nº 24 permite calcular fácilmente los valores de 3 objetos.
2. La carta nº 20 nos lleva a calcular entre otros el valor de las medias.
3. Sustituyendo el valor de las medias y la camiseta en la carta nº 3 se obtiene fácilmente el valor que faltaba, el del balón.

5. Consejos para el juego

Conviene no decidirse de forma temprana, en las primeras rondas, por un equipo y esperar a ver si entran otras cartas con más posibilidades de combinación.

Es bueno no acaparar una excesiva cantidad de dinero, en detrimento de la posibilidad de que entren cartas de información que generen posibilidades de obtener una combinación ganadora.

A veces favorece la posibilidad de encontrar una carta de dinero más valiosa descartándose de otra de dinero de poco valor.

Una vez que se ha optado por un equipo, se restan posibilidades a los jugadores contrarios el descartarse de cartas del mismo, toda vez que es menos probable que todos los jugadores hayan optado por el mismo equipo.

6. Variantes del juego

Dado el carácter flexible y versátil de la baraja, el conjunto de las cartas o una parte de ellas puede usarse para improvisar otros juegos, tanto para la enseñanza de las Matemáticas como de cualquier otro tipo. Así por ejemplo, las cartas de dinero pueden usarse para actividades de compras supuestas de material deportivo o de otro tipo. Asimismo, el conjunto de cartas excluidas las de dinero puede usarse de forma similar al juego principal pero de forma mucho más ágil. A título sólo de ejemplo pueden citarse estas dos variantes:

Variante 1

Objetivo del juego

Formar combinaciones ganadoras (conjunto de 2 ó 3 cartas que permitan calcular el valor de las cinco prendas de un equipo cualquiera).

Reglas y forma de jugar

Se excluyen las cartas de dinero.

Se reparten 3 cartas por cada jugador

Se deja una carta boca arriba en la mesa (1ª carta descartada).

Por turnos, cada jugador elige una carta, entre la superior del montón y la última descartada para formar combinaciones ganadoras.

Los jugadores han de guardar en su poder las combinaciones ganadoras conseguidas.

El ganador será quien tenga más cartas cuando se haya agotado el montón.

Variante 2

Objetivo del juego

Formar combinaciones ganadoras (conjunto de 2 ó 3 cartas que permitan calcular el valor de las cinco prendas de un equipo cualquiera).

Reglas y forma de jugar

Se reparten 2 cartas por cada jugador.

Se dejan 4 cartas boca arriba en la mesa.

Cada jugador, por turnos, puede tomar de las 4 cartas boca arriba cuantas quiera para formar, conjuntamente, con las 2 que ya tiene en su poder combinaciones ganadoras.

A continuación, cada jugador toma las cartas necesarias, de tal manera que haya siempre en su poder 2 cartas y 4 más en la mesa.

7. Ampliación del juego. Más allá de las cartas. Web de apoyo para profesores

El juego educativo de Matemáticas *Mi equipo de fútbol* es un verdadero manual práctico de aritmética e introducción básica a los conceptos del álgebra, en menos de 60 cartas con formato de póquer.

La gran utilidad de la baraja es la posibilidad de ampliar el conjunto de actividades con el apoyo de la web www.otrasociedad.es/cartas/

En esta web puede encontrarse:

- Un número ilimitado de actividades, además de la posibilidad de añadir las que vayan diseñando otros profesores.
- Un *editor de fichas didácticas* que permite generar, con suma facilidad, actividades añadiendo dibujos de todo tipo, clasificados por temática. Este editor contiene, a su vez, un gran número de
 - Carpetas con dibujos para añadir.
 - Viñetas ilustradas con diálogos para generar cómics por los alumnos.

- Distintos tipos de encabezamiento para elegir según estética y uso.
- Módulos con viñetas ilustradas para construir murales en el aula con personajes de la pandilla de *Geeky* y *Sporty*.
- Muchas otras que irán añadiéndose con las iniciativas y sugerencias del profesorado, alumnos y padres.