

# Comodines de figuras

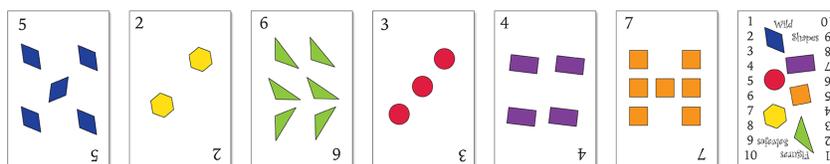
Jugadores 2-5    Edades 5+    5-10 min

## OBJETIVO

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas. Este juego sigue reglas similares a los juegos de "Crazy 8s" y de "Uno".

## CARTAS QUE SE USAN

Baraja de Cartas de figuras con los 4 comodines de figuras

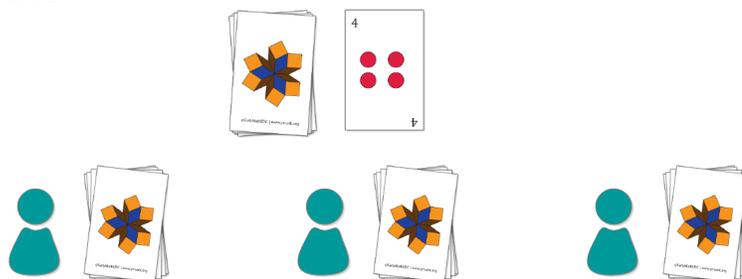


## CÓMO SE JUEGA

1. Baraje las cartas.

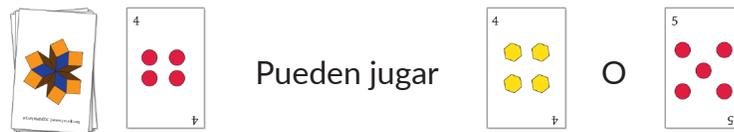


2. Reparta 5 cartas boca abajo a cada jugador. Coloque las cartas restantes boca abajo para formar una pila de robo. Voltee la carta superior de la pila de robo, para comenzar una pila de descarte.



3. Los jugadores miran sus cartas. Cuando les toca el turno, los jugadores intentan hacer coincidir la carta superior de la pila de descarte, bien sea de acuerdo a **la figura** o **al número**, con una de las cartas en su mano.

Si puede hacer una coincidencia, el jugador coloca su carta boca arriba en la parte superior de la pila de descarte y dice cuál es la coincidencia, por ejemplo, “4” o “hexágonos”. Esa carta se convierte en la nueva carta superior y entonces le toca el turno al siguiente jugador.



4. Sin embargo, si un jugador no puede hacer una coincidencia, pero tiene un comodín en la mano, puede jugar esa carta y nombrar de qué figura (por ejemplo, rombo azul) y de qué número (por ejemplo, cuatro) tiene que jugar el siguiente jugador.
5. Si los jugadores no pueden hacer una coincidencia y no tienen un comodín, deben sacar del mazo hasta que puedan hacer una coincidencia.
6. Cuando solo les queda una carta en la mano, los jugadores dicen “¡Una carta!”.
7. Se sigue jugando hasta que un jugador no tenga más cartas. Si se quedan sin cartas en el mazo, vuelva a barajar la pila de descarte.

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Durante los primeros juegos, pueden jugar con las cartas boca arriba y hablar en voz alta sobre sus posibles jugadas. Apoye a cada niño por turno, haciendo que los niños hablen sobre sus opciones.
- Puede ser muy difícil para los niños pequeños sostener cartas en la mano de una manera que no permita que los demás jugadores las vean. Pueden usar una caja de zapatos u otra caja pequeña, para que coloquen sus cartas destapadas sin tener que sostenerlas todas en la mano.

- Si un jugador no puede hacer una coincidencia y no tiene un comodín, en lugar de que los jugadores saquen del mazo hasta que obtengan una carta que puedan jugar, pídeles que saquen una carta y luego el turno pasa a la siguiente persona.
- Si necesitan terminar el juego antes de tiempo, pueden declarar empate y tener una revancha otro día.

## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- En este juego, los niños practican el reconocimiento de números y figuras, pero sus cerebros trabajan en mucho más que eso. Deben prestar atención a las cartas que tienen en la mano y al cambio de reglas. A veces querrán hacer coincidir el número y, a veces, querrán hacer coincidir la figura, dependiendo de las cartas en su mano y de la carta superior en la pila de descarte. Cuál será la “mejor” jugada cambia constantemente, y los niños deben prestar atención a su juego y al de los demás jugadores.
- A medida que adquieran más experiencia, los niños comenzarán a prestar atención a la estrategia: ¿De qué carta será más fácil o más difícil deshacerse? ¿Cuándo debo jugar el comodín?
- Los niños practican habilidades como tomar turnos, encontrar parejas o coincidencias, llevar la cuenta y contar cartas. Estas habilidades son importantes de por sí, porque les permiten a los niños tener oportunidades adicionales de jugar juegos de cartas, como “Crazy 8s”, Uno, “Go Fish” y “Top It (War)”.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Figuras y Geometría

Clasificar y Atributos

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Comodines de figuras”.