

## Matemática

### Actividades para primer grado

#### Guerra del 10<sup>1</sup>

##### Materiales

- Cartas (pueden ser las españolas) del 1 al 9
- Papel, lápiz y goma



**Reglas del juego:** se mezclan las cartas y se reparten todas equitativamente entre los dos jugadores, quienes las apilarán boca abajo.

En cada jugada, los jugadores muestran una carta al mismo tiempo. Si las cartas suman 10, gana el primer jugador que cante 10 y se lleva las dos cartas. Si las cartas no suman diez las dejan sobre la mesa y vuelven a jugar.

Se continúa jugando hasta que se terminen de mostrar todas las cartas o alguno de los jugadores no tenga más cartas. Gana el que logra juntar más cartas.

**Importante:** anota cada una de las jugadas en una hoja.

**Después de jugar,** ¿te animas a completar la siguiente tabla? Pide a un miembro de tu familia que revise.

Si en una carta sale	¿Qué tiene que salir en la otra carta para cantar 10?
3	
4	
2	

Si en una carta sale	¿Qué puede salir en la otra carta para que no se cante 10?
3	
4	
2	

---

<sup>1</sup> Dirección General de Cultura y Educación. Juegos que pueden colaborar en el trabajo en torno al cálculo mental. Versión preliminar. Provincia de Buenos Aires.