

Actividad: **1, 2, 3, SOTA, CABALLO Y REY**

OBJETIVOS

- Trabajar la concentración y la atención
- Desarrollar la memoria y la rapidez de reflejos
- Compartir un rato con la familia

DURACIÓN

El tiempo que estimen oportuno los jugadores

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 4 años

MATERIAL

- Una baraja de cartas española

DESARROLLO

Hoy os propongo un juego muy sencillo de cartas para que podáis jugar con toda la familia. Para ello, solo necesitamos una baraja de cartas española. También se podría jugar con otras barajas de cartas como las del póker u otras.



1. Primero se reparte toda la baraja de cartas entre todos los jugadores. Cada jugador cogerá su baraja de cartas colocada boca abajo.
2. Por turnos, cada uno va echando una carta al centro de la mesa, boca arriba, mientras dice alternativamente “1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota, caballo y rey”.
3. Si lo que dices, coincide con la carta que estas colocando en el medio en ese momento, los participantes del juego rápidamente tendrán que poner la mano en el centro. El último en hacerlo, se lleva todas las cartas que se han ido echando hasta ese momento.
4. ¡CUIDADO! También puede llevarse todas las cartas quien, por un descuido, ponga la mano en la mesa cuando no se debe.
5. El participante que se quede antes sin cartas será el ganador.

Hay otra alternativa, en la que puedes realizar el juego tú solo con la baraja de cartas, en este caso, la española.

1. Coge todas las cartas boca abajo y ve echando una a una boca arriba mientras vas diciendo: “1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota, caballo y rey”.

2. Tienes que fijarte bien, ya que si coincide lo que dices con la carta que en ese momento estas echando en el medio, te llevas todas las cartas y ¡VUELTA A EMPEZAR!

3. Tu objetivo es conseguir deshacerte de toda la baraja de cartas sin que coincida ni una sola carta con lo que vas diciendo.



¿Cómo modificar la dificultad de esta actividad?

1. Si quieres hacerla más fácil, elimina el requisito de poner la mano en el centro. Así cada participante tendrá su tiempo para darse cuenta de si la carta que está echando, coincide con lo que dice o por el contrario no.
2. Si por el contrario quieres que sea más complicado, cuantas más personas participen más complicado será que todo el mundo esté atento de poner la mano en la mesa o no.
3. También se pueden añadir reglas que aumenten la dificultad. Por ejemplo: Cada vez que salga un as hay que dar una palmada, y quien no lo haga se lleva todas las cartas que hay en ese momento en la mesa.

