



Seguro que te habrás preguntado muchas veces que hacen nuestras mascotas en casa cuando no estamos. ¿Se llevarán bien entre ellas? ¿Se enfadarán si algún nuevo miembro se incorpora a nuestra familia? Te mostramos la receta mágica para que nuestras mascotas no terminen “como perros y gatos”

**Nº de Jugadores:** 2 - 8

**Edad:** desde los 6 años.

**Tiempo:** 15-20 min.

**Público:** Infantil/Familiar

**Materiales de juego:** 61 cartas (reducibles a 55) y 25 marcadores (6 perros / 3 gatos / 21 números)

**Modos de juego:** 3 niveles de dificultad con 3 lugares o fases.

**Extra:** ¡MODO ALTERNATIVO de rapidez visual!

### *Preparación de la partida:*

Colocamos los marcadores de perros en el centro de la mesa formando 2 filas de tres animales. Al perro *Domi* se le coloca el marcador con el número 10 encima. Elegimos la/las localizaciones a jugar (ver objetivo del juego), barajamos las cartas y las colocamos bocabajo al alcance de todos.

Según el nivel de dificultad se añadirán unos marcadores u otros.

**Normal:** se reparten al azar los marcadores de números **azules** al azar entre los demás perros.

**Difícil:** se reparten al azar los marcadores de números **rojos** al azar entre los demás perros.

**Extremo:** se reparten al azar los marcadores de números (aleatoriamente entre **azules** y **rojos**). Se coloca una tercera fila con los marcadores de gato y se le coloca un marcador **verde** a cada uno de los gatos al azar. (La imagen de abajo es un ejemplo de modo normal)



### *Objetivo del juego:*

Ser el mejor cuidador/a de mascotas obteniendo el mayor número de cartas al final del juego. Dependiendo de la edad de los participantes o la extensión de tiempo del juego se puede optar por jugar sólo las cartas de una localización, dos o tres.

Localización 1: Cartas de mascotas en casa (2- 3 perros. No hay gatos)

Localización 2: Cartas de mascotas en el parque (3-4 perros. Puede haber 1 gato)

Localización 3: Cartas de mascotas en la calle (4-5 perros. Puede haber 1 o 2 gatos)



Nivel 1: Casa



Nivel 2: Parque



Nivel 3: Calle

### *Cómo jugar:*

El jugador que tenga más mascotas en casa será el responsable de voltear las cartas y colocarlas a la vista de todos.

En cada turno se saca del mazo una carta. Los jugadores, al mismo tiempo, tendrán que calcular el resultado y decirlo lo más rápido posible. El jugador que lo diga más rápido y coloque su mano encima de la carta se la llevará como punto siempre que el resultado sea correcto.

### **¿Cómo se calcula el valor de cada carta?**

En la preparación de la partida todos los perros tienen un número asignado. Los perros siempre suman sus valores y los gatos siempre restan **1** (a menos que juegues en modo **Extremo**)



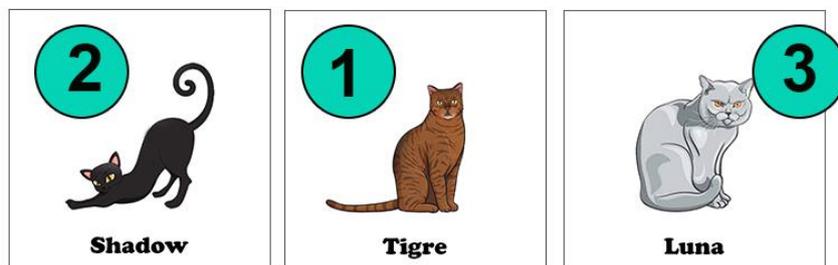
Ejemplo de valor de los perros en una partida



En esta carta habría que responder 4: Lucy (1) + George (3)



En esta carta habría que responder 17: Andy (5) + Domi (10) + George (3) – Gato (1)



En este caso, jugando en modo **Extremo**, habrá que decir 15: Domi (10) + Arper (2) + George (3) + Canela (2) – Shadow (2).

## *Elementos especiales*

En algunas cartas nos encontramos algunos elementos especiales como pueden ser un hueso o un ser humano.

Si en la carta hay un humano se juega de manera normal, pero al conseguir la carta el ganador debe intercambiar los marcadores de dos perros (menos el de *Domi*).



Si en la carta hay un hueso (parte superior izquierda) el perro con el marcador de mayor puntuación no contaría. Si hay dos marcadores de hueso los dos mayores no contarían (a los perros les encantan los huesos e irían corriendo a atraparlos).



En este caso habría que decir 3 (Canela + Lucy) y no 8 ya que Andy (5) no contaría por tener el número mayor asignado.

## *Fin de la partida:*

Cuando el mazo de cartas de animales se termine (de una a tres localizaciones distintas) el **ganador o ganadora** será el que haya conseguido mayor número de cartas. Como seguro que quieren jugar otra partida el encargado/a de voltear las cartas y de colocar los nuevos marcadores a los animales será el que menos cartas ha conseguido.



### *Modo Extra:*

Se disponen en una cuadrícula de 3x5 o 5x3 las cartas en las que sólo haya dos perros (localización: casa). Los marcadores de perros se colocan bocabajo y se mezclan. A la cuenta de tres, **dos** jugadores levantarán un marcador de perro. En ese momento los jugadores tendrán que buscar la carta donde se encuentren esos dos perros volteados. Quien los encuentre primero se llevará un punto. Ganará la partida el jugador que consiga 5 puntos antes que nadie.

Nota: para construir la cuadrícula elimina las cartas donde aparezcan el mismo perro repetido



### *Aplicación es didácticas:*

**Razonamiento lógico, visopercepción, atención, memoria, velocidad de procesamiento, lenguaje matemático, diálogo, concienciación con el mundo social y animal...**

El punto fuerte del juego es la discriminación visual y el cálculo mental. Al tener varios niveles de dificultad y de numeración es fácilmente adaptable a cualquier edad de jugadores. Esta diversidad de niveles y combinaciones favorece el poder desarrollar de forma paulatina y divertida la resolución de operaciones algebraicas de primer orden. Es un buen material para llevarlo de forma directa al aula ya que podemos quitar el componente competitivo si el objetivo es hacer de forma correcta la operación (de forma verbal o trasladando la expresión matemática al papel). ¡Sin olvidar el respeto y amor por los animales!

