

## (\*) Títol: El Mémori i la Mona del 10

## Objectius (\*)

- Conèixer i treballar la descomposició numèrica dels 12 primers nombres.
- Desenvolupar l'agilitat mental en descompondre els 12 primers nombres naturals.
- Treballar l'orientació espacial i la memòria (en els mémoris).

## Descripció de l'activitat (\*)

## Mémori del 10

El mémori del 10 està pensat a partir del típic joc en què cal aixecar dues cartes i si les dues corresponen a la mateixa imatge la persona que les ha descobert se les queda. En aquest cas, però, en lloc d'imatges hi ha quantitats que cal aparellar.

Podem jugar amb cartes espanyoles, de poker o amb cartes de constel·lacions.

Es juga amb totes les cartes, els 4 pals i de l'1 al 9.

Abans de col·locar les cartes, cada nen/a agafa una carta per veure qui començarà la partida. Comença el que treu la carta més alta o més baixa, com s'acordi o us sembli millor. Com en tots els jocs de cartes l'ordre durant la partida és al revés de les agulles del rellotge.

Un cop ja sabem qui comença a jugar passem a col·locar totes les cartes al damunt de la taula, una al costat de l'altra. De forma que totes quedin cara avall i exposades sobre la taula.

El joc consisteix en què, cada jugador i en el seu torn, ha d'aixecar un parell de cartes, només girades i sense moure-les del lloc, i veure si corresponen a una parella que faci 10 ( $7+3$ ,  $6+4$ ,  $8+2$ , ...). Si la parella fa 10, es quedarà amb les dues cartes i tornarà a tirar. Si no fa deu, deixa les cartes de cap per avall i en el mateix lloc on estaven i el torn passa a la següent persona. És molt important que tots els jugadors i jugadores hagin pogut veure bé les cartes, i que es deixin exactament al mateix lloc on eren.



## ARC

La partida s'acaba quan s'han trobat totes les parelles existents i per tant s'han agafat totes les cartes de la taula.

Un cop aparellades totes les cartes, cada nen/a ha de comptar les parelles de 10 que ha pogut agafar. Guanya la partida el nen/a que hagi trobat més parelles del 10.

## La Mona del 10

Hi podem jugar amb cartes espanyoles, de poker o amb cartes de constel·lacions.

Es juga amb totes les cartes, els 4 pals i de l'1 al 9 més un 10 (el que vulgueu, serà la mona).

Es reparteixen totes les cartes. I abans de començar a jugar, cada nen/a en el seu torn es descarta de totes les parelles que sumin 10. En fer-ho les anirà posant damunt de la taula i les mostrarà als companys perquè facin la comprovació. Un cop tots els nens/es s'hauran descartat de les parelles que sumin 10, comença la partida.

Comença el nen/a que estigui a la dreta del que ha repartit les cartes i ho fa "robant" sense mirar una carta al nen/a que tingui a la seva dreta. Si pot aparellar la carta que ha agafat amb alguna de les que ja tenia a les mans (cal que les dues sumin 10), es descartarà, igual que haurem fet al principi posant la parella damunt la taula perquè els companys facin la comprovació. Si no la pot aparellar amb cap altra se la quedarà amb les que ja té. Després d'això segueix la partida el següent jugador que repeteix els passos exposats abans.

El nen/a que es queda sense cartes està salvat i la partida la segueixen els altres nens/es.

D'aquesta manera s'aniran descartant totes les parelles que facin 10 fins el moment que només quedaran dos nens/es i tres cartes, una d'elles el 10 (La Mona). Seguint els passos que hem explicat abans, algun dels nens podrà fer la parella que fa 10 i l'altra es quedarà amb el 10 (La Mona). En aquest moment acaba la partida.

Tant en el Mémori com amb la Mona, és molt important que acabades les partides feu una conversa de no més de 5-10 minuts per a parlar de les



## ARC

diferents estratègies utilitzades pels nens i nenes en el joc i per a repassar les diferents descomposicions treballades.

### **Aspectes didàctics i metodològics (\*)**

El mémori del 10 ens permet treballar la descomposició del 10, però aquest joc permet moltes possibilitats depenent de la descomposició que vulgueu treballar.

Podeu jugar al mémori de l'11 traient tots els dotzes de la baralla, o al mémori del 9 traient els deus, onzes i dotzes. I així ho podeu fer amb tots els nombres fins el 12.

La Mona del 10 ens permet treballar la descomposició del 10, però com el mémori, també permet moltes possibilitats depenent de la descomposició que vulgueu treballar.

Si volguéssiu jugar a la mona del 8, hauríeu de treure tres vuits de la baralla i deixar-ne un a la pila, aquest 8 seria la mona. A més a més hauríeu de treure tots els nous, deus, onzes i dotzes.

Alguns jocs de cartes són, en molts aspectes, matemàtiques en si mateixos. Està prou bé, que molts mestres utilitzin els jocs a classe de matemàtiques com un premi quan un nen/a ha après o ha fet el que es treballa a l'aula. Però en podem treure molt més profit si fem del joc l'eix principal de la sessió de treball. El joc ens pot ser molt útil per a presentar continguts matemàtics, per treballar-los o/i per finançar-los.

A més a més hem de tenir en compte l'aspecte motivador que ens ofereixen els jocs, així com la possibilitat de despertar en els nens i nenes l'interès pels aspectes matemàtics, pel desenvolupament de la creativitat i per l'adquisició d'habilitats per a resoldre problemes.

### **Alumnat a qui s'adreça especialment**

Aquesta activitat va adreçada a nens i nenes de 1r de primària, tot i que podem introduir-la a P5 començant amb memoris o mones de nombres més petits.

També és molt recomanable per a Aules de suport o d'Educació Especial.