

# JUEGOS CON CARTAS PARA CASA CON NIÑOS

Da igual que la baraja sea española o de póker, la cantidad de juegos con cartas que podéis practicar si sabéis usarla, es ilimitada y va más allá de la clásica brisca, el tute o el cinquillo. ¡Ahí van unas ideas!

Este virus COVID - 19 es un fastidio para todos y quizá a los más pequeños de la casa les empieza a pesar, ya que no les deja disfrutar plenamente de su libertad. Anima estos momentos de aburrimiento casero con uno de estos juegos para compartir en familia. ¡Son muy divertidos!

## 1. El Cinquillo

Originalmente el cinquillo es un juego para 4 personas, aunque se puede jugar 2 ó 3. En la primera ronda siempre empieza el jugador que tiene el **5 de oros**.

Las cartas sobre el tapete se agrupan por palos (oros, copas, espadas y bastos).

En su turno el jugador debe:

- Tirar una carta del mismo palo siguiendo la escalera más alta o más baja que las cartas que hay sobre la mesa. (por ejemplo, 5, 6, 7, Sota...)
- Tirar un "5" de otro palo.
- Pasar el turno en caso de que no pueda tirar. Si hay mazo también debe robar una carta (sólo 2 jugadores).

En las siguientes rondas, empezará el jugador situado a la derecha del que empezó la ronda anterior. Está obligado a salir con un **"5" de cualquier palo**. En caso de que no poder tirar, pasará el turno.

## 2. ¡Va de farol!

Reparte todas las cartas entre los jugadores. El que empieza, coloca una boca abajo e indica su valor, por ejemplo, un seis. El resto de participantes, en turnos sucesivos, deben ir completando la baraja. Si no tiene la carta adecuada, puede mentir pero, si uno sospecha, debe decirle: **"¡Vas de farol!"**, y levantarla. El mentiroso debe recoger todos los naipes de la mesa e incorporarlos al montón con que está jugando. Si dijo la verdad, es el delator quien se los lleva. Gana el juego **quien se quede antes sin cartas**.

## 3. Pequeños constructores

No es tarea fácil. Construir una **torre de naipes** requiere habilidad y paciencia, pero el resultado es espectacular. Para conseguirlo, coloca dos cartas formando un triángulo equilátero con respecto a la base, añadiendo a continuación más cartas, siempre en parejas. Cuando tengas la base, edifica el suelo del siguiente piso colocando nuevos naipes. En cada nivel de ascenso deberás colocar un triángulo menos para que tu torre vaya decreciendo. Empieza con **tres pisos** y ve ampliando tu construcción poco a poco.

## 4. La más alta

El tradicional juego de la **carta corrida** puede entretenerles una tarde completa. Da una a cada pequeño colocándola siempre boca abajo; sólo él puede verla. Como el objetivo de la partida es lograr el naipé más alto –siendo el as la de superior valor, después el rey, la reina y así sucesivamente–, si considera que el suyo es bajo, puede intercambiarlo con el jugador de la derecha. Dale unos céntimos de euro para que el que pierda, pague.

## 5. Una jungla en el salón

Para este juego necesitarás una baraja de cartas y algunas monedas de céntimo de euro. Cada jugador elige **el sonido de un animal** diferente. Una vez que os hayáis aprendido todos, repartiréis cartas de una en una. Cuando dos jugadores tengan naipes iguales –dos sotas, dos sietes o dos ases– cada uno de ellos tendrá que hacer **el ruido del contrario**. El que lo haga antes le quita una moneda al otro. Ganará **el que más monedas** obtenga cuando se hayan repartido todas las cartas.

## 6. La triste sota

Coge una baraja española y saca todas las sotas salvo **la de copas** y reparte todas las cartas entre los jugadores. Cada uno forma el máximo número de parejas que pueda con sus cartas y las coloca encima de la mesa. Por turnos, cada jugador roba una carta del jugador que está a su derecha. Si puede, forma una nueva pareja y roba otra vez. Si no, le toca al jugador que está a su izquierda robar una de sus cartas. El perdedor es el que se queda con la sota de copas.

## 7. ¡A cazar!

Haz dos parejas de dos jugadores cada una. Con tu compañero de equipo, **inventa una señal secreta** (toser, tocarse la oreja, tararear una canción...) y ponte frente a él. El otro equipo hace lo mismo. Reparte cuatro cartas a cada uno. El resto formará un montón para robar. Distribuye cuatro cartas de ese montón encima de la mesa, cara arriba: cada uno roba las cartas que pueda (cuanto más rápido sean, mejor), pero siempre devuelve el mismo número de cartas que cogió. Cuando ya nadie quiere intercambiar cartas se recogen las cuatro cartas y se colocan debajo del montón. Cuando un jugador reúne cuatro cartas iguales, emite la señal pactada con su compañero, que debe dar un golpe en la mesa y gritar "**¡gané!**". Si el contrario adivina que van a gritarlo, puede bloquear su victoria gritando "**¡pillado!**".

## 8. El relojito

Reparte todas las cartas entre los participantes. Los niños se colocan en círculo con su montón de cartas **sin mirarlas**. Por turnos, van tirando cartas de una en una al montón repitiendo **su orden en la baraja**: "as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey". Si un pequeño tiene la mala suerte de que su carta coincide con la que le toca enunciar, coge todo el montón y lo incorpora a las que ya tiene. El juego comienza de nuevo. Pierde el último que se queda sin cartas.

## 9. Parejas disparatadas

Pon a prueba la imaginación de los niños con este juego de cartas. Dadle dos cartas cualesquiera para que haga una pareja, todo vale siempre que sea **coherente o divertido**: "las dos son de oros", "las dos son doses", "un dos de copas y un rey por las dos copas que se tomar el rey"... Si no es capaz de encontrar relación se queda con las cartas y suma otras dos a la siguiente ronda.

## 10. Las siete y media

Un clásico muy fácil para los niños. Las figuras de la baraja –**sota, caballo y rey**– valen medio punto; el resto valen el número que tengan. Reparte una carta a cada jugador y después ve dándoles tantas cartas como quiera. El objetivo es sumar siete puntos y medio. Si te pasas, quedas eliminado. Cuando todos los jugadores tienen sus cartas les dan la vuelta y gana el que tenga **7,5 o más se haya acercado**