Càtedra de Didàctica de les Matemàtiques M. Antònia Canals

GAMAR

4a Jornada “MESTRES DE LA MARIA ANTÒNIA CANALS”

EXPERIÈNCIES MATEMÀTIQUES IMPLEMENTADES A L’AULA

LES CARTES COM A RECURS DIDÀCTIC

Bea Cruset Ballart

Girona, 13 de novembre de 2025

Universitat de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament d’Educació
i Formació Professional

Ajuntament de Girona

Jocs de cartes

L'origen, com molts jocs, és la Xina
Arriben a Europa, Itàlia, pels croats
S'adapta la simbologia xinesa i surten les Cartes franceses (o americanes) i les cartes espanyoles.
Simbologia:
Els oros i els diamants representen els reis, la riquesa.
Les copes i els cors representen l'església.
Les espases i els trèvols l'exèrcit, els cavallers.
Els garrots i les piques els treballadors, el poble.

Jocs de cartes

El rellotge

Memoritzar la sèrie numèrica fins al 12.
Reconeixer i expressar la sèrie numèrica fins al 12
Associar quantitats amb quantitats.
Treballar la lateralitat
Noció d'atzar
https://docents.cat/juguem-i-aprenem-amb-els-jocs-de-cartes-tradicionals/#El_rellotge

El rellotge

Jugadors: 2 a 12

Desenvolupament del joc:

Es reparteixen les cartes entre tots els jugadors. Es donen tapades i els jugadors no les poden mirar.
Cal que tinguin el pom de les cartes a la mà.

El primer jugador tirarà la primera carta del seu pom oberta i dirà ‘un’, el segon jugador farà el mateix i dirà ‘dos’ i així successivament fins a arribar al 12. Després es continua tornant a l’un. Quan el número que diu el que tira la carta coincideix amb el de la carta que deixa, si un altre jugador ho nota, el que ha tirat la carta s’ha de quedar amb tot el piló que hi ha obert sobre la taula. L’ha de col·locar sota les cartes que té a la mà. Si el següent jugador tira la seva carta a sobre de la qual havia coincidit, en aquest cas, si els altres ho veuen, és ell que s’ha de quedar el piló.
En cas que els companys no notin que coincideixen la carta i el número cantat, el joc continua amb el següent jugador i fins que coincideixi un altre cop i algú ho noti i ho indiqui.

Guanya el primer jugador que es queda sense cartes.
Si juguen molts jugadors cal jugar amb dos o més jocs de cartes.

La Mona

Identificar la sèrie numèrica fins al 12.
Reconèixer números idèntics: aparellar per descartar.
Associar quantitats amb imatges.
Treballar la lateralitat

https://docents.cat/juguem-i-aprenem-amb-els-jocs-de-cartes-tradicionals/#La_mona

La mona

Jugadors: a partir de 3 jugadors, si no, no té gràcia. Si són molts cal fer servir més d'un joc de cartes.

Desenvolupament del joc:

Primer es treu una carta del piló i s'amaga (cal que les cartes siguin senars). Es reparteixen les cartes entre tots els jugadors. Es donen tapades. .
Cada jugador mira les seves cartes i "descarta" les parelles del mateix número: dos 12 o dos 3… evidentment no seran del mateix pal.
Quan tothom ha descartat les seves cartes els jugadors es queden amb un grup reduït de cartes a la mà.
El que obre el joc, segons el que s'hagi decidit (el més petit, el més gran…) ofereix les seves cartes tapades al jugador de la seva dreta que n'agafarà una. Si la que agafa coincideix amb alguna de les que té a la mà, les podrà descartar, si no es queda amb una carta més.
Un cop fet això el segon jugador oferirà les seves cartes tapades al jugador de la seva dreta, i així successivament.
Perd, és a dir, queda "mona" el jugador que es queda amb l'última carta a la mà que no pot descartar. És la carta que s'aparellaria amb la que s'ha separat abans de començar a jugar.
Si juguen molts jugadors cal jugar amb dos o més jocs de cartes.

Tocino o Burro

Reconèixer la sèrie numèrica fins al 12.
Associar quantitats amb imatges.
Reconèixer números idèntics
Treballar la lateralitat

https://ca.wikipedia.org/wiki/Burro_(joc_de_cartes)

Tocino o Burro

Jugadors: Entre 3 i 12

Desenvolupament del joc:

S'agafen quatre cartes del mateix número per cada jugador (una de cada pal) i es barregen totes juntes.

Es reparteixen quatre cartes a cada jugador.

Per torns, molts cops amb una cantarella per fer-ho tots alhora (1, 2, 3, ja!), cada jugador passa una carta boca avall al jugador de la dreta i en rep una del de l'esquerra.

L'objectiu és aconseguir les quatre cartes del mateix número, quan un jugador ho aconsegueix posa la mà al centre i crida (Tocino!, o Burro!, depèn de la versió) La resta de jugadors han de col·locar la mà a sobre, i el darrer a posar la mà perd.

Robar pilons

Reconèixer la sèrie numèrica fins al 12.
Comptar/sumar fins a 48 o fins a 312
Associar quantitats amb imatges.
Reconèixer números idèntics: robar les cartes del mateix número.
Interioritzar la sèrie numèrica per fragments.
Estratègi i previsió jugades
Treballar la lateralitat

Robar pilons

Jugadors: de 2 a 10, però el número ideal són 4.

Desenvolupament del joc:
Es reparteixen 4 cartes tapades a cada jugador, que sí que les pot mirar es posen 4 cartes obertes al mig de l'espai de joc. .

El primer jugador mira si té una carta que sigui del mateix número de les que hi ha obertes a sobre de la taula, si passa això, col·loca la seva carta a sobre de la taula i se les queda totes dues obertes a davant seu, És el seu piló (o "botiga" a l'Empordà). També pot emportar-se més cartes que vagin seguides a la sèrie numèrica: si tenia un 4 pot agafar el 4 de l'espai de joc, i també el cinc si és que hi fos. Això es pot fer amb tots els números correlatius que hi ha a la taula. La carta que queda a sobre del piló és la carta que ha servit per començar a agafar.
Si un jugador tingués davant seu un piló amb un número correlatiu, també es pot agafar "robar". Per poder robar primer s'ha d'agafar una carta del mig de l'espai de joc, i no es pot robar un piló si hi ha una carta del mateix número a l'espai de joc,
Si un jugador no té cap carta igual de les que hi ha al tauler de joc, ha de tirar-ne una.

Cada vegada que s'acaben les cartes, es van repartint de quatre en quatre o el que es pugui per repartir les mateixes a tothom.

Guanya el jugador que té més cartes o el que té més punts si es fa sumar el valor de les cartes.

Cinquillo

Memoritzar la sèrie numèrica fins al 12.
Memoritzar la sèrie numèrica per fragments.
Associar quantitats amb imatges.
Interioritzar la sèrie numèrica per fragments.
Estratègi i previsió jugades
Treballar la lateralitat: esquerra/dreta; dalt /baix; major/menor.

https://docents.cat/juguem-i-aprenem-amb-els-jocs-de-cartes-tradicionals/#El_cinquillo

Cinquillo

Jugadors: de 2 a 10, però el número ideal són 4.

Desenvolupament del joc:

Es reparteixen totes les cartes entre els jugadors. Es reparteixen tapades.

Comença a jugar, tira a sobre la taula, el que té el 5 d'oros.
El següent jugador ha de col·locar el 4 o el 6 d'oros. També pot col·locar un cinc d'un altre pal.
Es tracta d'anar col·locant les cartes ordenades.

Si un jugador no pot col·locar cap carta "passa" i perd el torn. Només es pot pasar si no pots col·locar cap carta, si en pots col·locar alguna no pots decidir no fer-ho.

Guanya el primer jugador que es queda sense cap carta. .

La brisca

(també la bescambrilla)

Identificar la serie numerica fins el 12
Reconeixement de pals identics.
Jerarquitació de les cartes numericament.
Jerarquitació de les cartes segons un criteri arbitrari: “pal que guanya”.
Sumar mentalment.
Estratègia

https://ca.wikipedia.org/wiki/Brisca

La brisca

(també la bescambrilla)

Jugadors: de 3 a 6, però el número ideal són 4.

Desenvolupament del joc:

Un cop barrejades les cartes se'n reparteixen tres a cada jugador. Es reparteixen tapades.
Es treu una carta del piló que es posa visible a sota del piló i és el pal que mana en aquella partida.
El primer jugador tira una carta qualsevol i els altres van tirant quan els hi arriba el torn. El pal que tira el primer jugador és el que mana en aquella mà. Guanya la mà i es queda les cartes que s'han tirat el que ha tirat la carta més valuosa del pal que mana en aquella mà o bé el pal que mana la partida.

L'objectiu és guanyar el màxim de punts que es poden obtenir. El valor de les cartes és:
Nº 1-----11punts nº 3-----10 punts nº 10-----2 punts nº 11-----3 punts nº 12-----4 punts

Guanya el jugador que ha aconseguit més punts.

Altres possibilitats: ordenar

Identificar la sèrie numèrica fins al 12
Interioritzar la sèrie numèrica fins al 12 per fragments
Estratègia i previsió jugades
Treballar la lateralitat: esquerra/dreta; dalt /baix; major/menor.
Temptejar la millor opció: possibilitats

Altres possibilitats: ordenar

Jugadors: 2

Desenvolupament del joc:

Segons la dificultat agafarem més o menys cartes.

L'opció més senzilla seria agafar les 12 cartes d'un coll. Barrejar-les i posar-ne quatre arrenglerades, tapades, a davant de cada jugador. L'objectiu és acabar amb les cartes destapades i ben ordenades.
El primer jugador dona una carta de les seves al segon jugador, que ha de decidir quin lloc li pot correspondre. Si és un 1 o un 12 és fàcil, però si és un 5 o un 7 costa més decidir quin lloc li pot correspondre. Es van intercanviant les cartes fins que totes estan destapades i es veu si s'han pogut o no ordenar.

Es pot complicar posant més cartes o altres condicions.
Guanya el jugador que ha aconseguit ordenar les seves cartes.

Altres possibilitats: “memory”

Identificar la sèrie numèrica fins al 12.
Memoritzar la sèrie numèrica per fragments.
Organització i memòria espacial.

Valorar la millor opció: estratègia

Altres possibilitats: “memory”

Jugadors: 2

Desenvolupament del joc:

Segons la dificultat agafarem més o menys cartes. Es pot començar amb dos jocs de cartes i agafar 6 cartes del mateix pal de cada joc. Amb això tenim 12 cartes que posarem tapades a la taula. Les podem posar ordenades com a la imatge o escampades.

El primer jugador destapa una carta i després una altra. Si són iguales se les queda, si no ho són les deixa tapades en el mateix lloc que estaven.
Així es va fent fins que s’acabin les cartes que hi ha exposades.

Es poden posar les 12 cartes del mateix coll dels dos jocs, o sigui, 24 cartes.
Es complica si hi poses cartes de dos pals diferents, perquè cal parar més atenció.
Només cal tenir present que cal que totes les cartes tinguin parella.

Càtedra de Didàctica de les Matemàtiques M. Antònia Canals

GAMAR

MOLTES GRÀCIES!

Bea Cruset Ballart
(bcruset@gmail.com)

4a Jornada "MESTRES DE LA MARIA ANTÒNIA CANALS"

EXPERIÈNCIES MATEMÀTIQUES IMPLEMENTADES A L'AULA

Girona, 13 de novembre de 2025

Universitat de Girona

Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació i Formació Professional

Ajuntament de Girona