

Aprendizaje de las tablas de sumar y multiplicar a través del juego

por

NOELIA BELTRÁN PORTERO; BEATRIZ SÁNCHEZ VALLS; ALBERTO ARNAL BAILERA Y MÓNICA ARNAL PALACIÁN
(Universidad de Zaragoza)

El juego es una práctica innata en los niños y niñas de edades tempranas, que permite el desarrollo integral de estos ya que considera todos los aspectos del ser humano (Osorio, 2020). A través del juego, el alumnado se involucra activamente (Edo, 2014), se capta la atención del discente (Vásquez, 2019) produciendo un aprendizaje (Rivas, 2020), especialmente significativo (Condori y otros, 2023). Gracias al juego, el alumnado puede crear su propio razonamiento, partiendo de sus nodos de conocimientos y construyendo el nuevo conocimiento (Ausubel, 1968), a través de diversas oportunidades de aprendizaje de manera autónoma, aunque con la ayuda del profesorado (Condori y otros, 2023).

El juego en sí mismo no solo tiene una finalidad lúdica, sino que también tiene un valor y poder psicopedagógico y educativo (Llulluna y otros, 2024), ya que permite trabajar diversos contenidos curriculares, participar en el desarrollo social del discente, creatividad, afectividad emocional, construcción de la personalidad, morales (en cuanto al seguimiento de las normas) (Bones y otros, 2023).

Es por tanto que el juego debe ser un intermediario en el aprendizaje, y más en matemáticas, ya que existe una gran relación entre procesos implicados en el juego y en la resolución de problemas (Edo y otros, 2008). Sin embargo, esto no significa que tengamos que desarrollar juegos que únicamente trabajen contenidos matemáticos, sino que existen diversos tipos de juegos. Por una parte, están los juegos de azar, donde se puede trabajar conceptos aritméticos como la suma de los resultados de un dado. Por otro lado, hay juegos de estrategia o que tienen una estrategia favorecedora (Edo, 2014). Estos también trabajan las matemáticas, dado que el procesamiento y deducción de las estrategias está vinculado al proceso lógico-matemático (Gardner, 1983) a través de la resolución de problemas (Edo y Deulofeu, 2007).

Por ello, presentamos dos propuestas para trabajar a través del juego contenidos aritméticos que pueden resultar monótonos, como la memorización de las tablas de la suma y multiplicación.

Juego para el aprendizaje de las tablas de la suma

Este recurso responde a una dificultad relacionada con las técnicas orales y las estrategias de memorización de la tabla de la suma, puesto en práctica con una alumna cuyo nivel curricular es de 2.º de Educación Primaria, que presenta un nivel de recitado de cadena numerable bidireccional y una buena comprensión y desarrollo de problemas de estados, comparaciones y transformaciones. Sin embargo, cuando hemos dedicado tiempo al trabajo de las técnicas orales se muestra insegura, desmotivada y titubeante ante las diferentes actividades planteadas. A raíz de esto se detectó la necesidad no solo de trabajar este contenido matemático sino centrar esfuerzos en la elaboración de un material desde un punto de vista más lúdico. Los objetivos con dicho recurso son:

- Favorecer el aprendizaje de las técnicas orales desde una perspectiva lúdica.
- Poner en juego las estrategias de la tabla de la suma.
- Favorecer la memorización de la tabla de la suma.

Desarrollo del material

Para ello hemos creado el juego de cartas «Más y Mejor», pensado para dos personas y con el que se trabajan los contenidos aritméticos siguientes:

- Las técnicas orales de suma: conmutación, descomposición y compensación dependiendo de la escogida para esa suma concreta. Es decir, previo a la decisión de los dos números elegidos, la tarea exige pensar diferentes maneras de sumar ese número.
- Estrategias mentales para recordar la tabla de sumar utilizando estrategias como conmutar términos, buscar dobles, completar a diez o cinco. Nuevamente, dependiendo de la cifra que toque sumar en el juego.

El juego consta de dos mazos (véase anexo A). Uno que contiene el rango de números del 1 al 9, habiendo diferentes copias de los mismos. Por ejemplo, existen más cartas del 9 que del 3. El otro mazo tiene cartas del 10 al 18. Este se sitúa en el centro de la mesa, boca abajo, y se escoge la primera de ellas. Este número indicará el resultado de nuestra suma y deberemos jugar con las combinaciones posibles para conseguir este número.

En cuanto a las consignas, se leyeron conjuntamente las siguientes normas:

- El juego consta de diferentes rondas hasta que no sea posible realizar más sumas con las cartas restantes. Entonces se contarán los números de las cartas (no la cantidad de cartas) que hayan quedado en nuestro poder.
- Cada ronda empieza una persona diferente.
- No está permitido repetir la combinación realizada por la otra persona.
- Está permitido utilizar más de una carta para obtener el resultado. Por ejemplo, $9+2+5=16$.

Además, realizamos unas fichas para el registro del mismo (Véase anexo B) y poder anotar las combinaciones, así como cada uno de los números que aparecen en cada una de las rondas con el objetivo de favorecer el control y desarrollo del juego.

Comentar que, además del propósito citado anteriormente, el juego ofrece oportunidades de trabajar otros contenidos matemáticos relacionados con la descomposición de cada uno de los números del 10 al 18, la oportunidad de elegir una carta (por ejemplo, el 18), que la otra persona elija una de las suyas (el 7) y nuevamente, la pareja, tenga que coger el número que indique el resultado de esa resta.

En definitiva, al ser un material compuesto por cartas con números del 1 al 18 consideramos que lo hace un material flexible y versátil para trabajar manipulativamente otros contenidos del área.

Intervención

De manera breve, tras haber llevado a cabo la intervención del mismo con la alumna de 2.º de Educación Primaria, aunque escolarizada en 3.º, cuya dificultad ha inspirado la creación del recurso, se pueden extraer los siguientes puntos que consideramos importantes.

Inicialmente, se le presentó el juego como algo llamativo y especial, algo alejado de la rutina que se seguía durante el resto de las sesiones. Este punto ya atrajo su atención y tenía ganas de descubrir a qué se iba a jugar. Además, en la mesa disponíamos del ábaco ya que eso le aportaba seguridad por si necesitaba recurrir a él en alguna ocasión. Aunque solamente se utilizó al inicio, considerábamos fundamental dejárselo cerca, manteniendo parte de la rutina diaria.

En las partidas iniciales necesitó el ábaco para ir probando combinaciones que obtuviesen el 14, primer número que apareció. En este momento decidimos no quitárselo para permitir que cogiese confianza y seguridad en una tarea que le suponía mayor esfuerzo que el recitado o la realización de problemas.

Otro de los puntos que se ha mejorado, más allá de los contenidos aritméticos, es el esfuerzo y la atención, aspectos que influyen directamente en el aprendizaje de cualquier materia y que es necesario trabajar también.

Cabe señalar que, en la baraja de números del 1 al 9 disponíamos de 4 cartas del número 9 y del número 2, 3 cartas de los números 1, 5 y 6 y el resto, con dos cartas cada una. Tomamos la decisión de incluir más cartas del número 9, ya que así le exigía mayor trabajo con ese número, el cual solía costarle más sumarlo a otras cantidades.

Esto era debido a que no podía poner en práctica la estrategia de compensación. De esta manera, si tenía que sumar $9+3$, aprendió que era más sencillo darle uno para conseguir el 10 y sumarle dos, calculando rápidamente el 12. Nuevamente, el progreso lo pudimos observar conforme avanzábamos en el juego, no en las primeras rondas en las que tuvimos que intervenir para que conociese y aplicase dichas técnicas.

Valoración de la intervención

A grandes rasgos, la intervención puso de manifiesto que el material elaborado cumple con los propósitos y objetivos marcados, adaptándose al ritmo de aprendizaje de la alumna. Como se ha ido comentando, la potencialidad en la propuesta de las cartas permite introducir variantes pese a tratarse de un juego sencillo. Por ejemplo, cartas especiales que obliguen a utilizar determinados números, la posibilidad de un mazo en el que robar u otras más especiales como saltar turno, una carta comodín..., y de esta manera, ganar dinamismo y versatilidad.

Uno de los puntos débiles del mismo es la necesidad de que, al menos en las primeras veces, haya un adulto en el juego porque hay ocasiones en que las sumas no son correctas y la alumna no se da cuenta por sí misma de que está realizando la suma mal.

Esperamos mediante este material, haber contribuido a que se enfrente a dicho contenido de una manera más motivadora y predispuesta a aprender y poder utilizar las cartas siempre que considere como elemento motivador en su día a día. Y así ver que las matemáticas también pueden convertirse en algo entretenido.

Juego para el aprendizaje de las tablas de la multiplicación

Se ha intervenido con un alumno de 4.º de Educación Primaria que mostraba una gran capacidad de comprensión, pero fallaba en aquellas actividades o contenidos matemáticos que requerían de memorización, como las tablas de la suma, de la multiplicación, la interiorización de estrategias de cálculo oral, además de funciones ejecutivas como la atención y metacognición. Sin embargo, decidimos trabajar con las tablas de la multiplicación puesto que le favorecería más en el aprendizaje y desarrollo curricular, evitando así la indefensión aprendida hacia la asignatura, ya que el propio discente había expresado sentirse «frustrado» y «cansado» de tener malas notas, a pesar de disfrutar con las matemáticas. Con todo ello, nos dispusimos a plantear un juego donde pudiese trabajar todo aquello en lo que veía que mostraba más dificultades con los objetivos de: aprender las tablas de la multiplicación a través del desarrollo de un juego motivante, aprender y mejorar en estrategias de cálculo oral multiplicativo y aditivo, y fomentar la atención sostenida.

Como resultado, desarrollamos un juego llamado «El Combate Multiplicativo» donde se requería de conocimientos matemáticos sobre las tablas de multiplicar y divisibilidad, estrategias de cálculo oral, o ciertas funciones ejecutivas como la atención sostenida.

Desarrollo del material

A modo de resumen, los materiales del juego (véase Anexo C) son: un tablero con los números del 1 al 10, 100 cartas con los resultados multiplicativos de las tablas del 1 al 10 y dos fichas para marcar los factores en el tablero. Además, consta de una ayuda visual en la que pondrá el color de la carta y la tabla a la que está asociada como pista e índice. Conforme el alumno vaya aprendiendo las tablas de multiplicar se irá quitando dicha ayuda. Se permitía el uso de papel y bolígrafo o centicubos para saber qué operación correspondería a ese resultado multiplicativo.

El juego consiste en que cada jugador tiene 5 cartas con los diferentes resultados multiplicativos del 1 al 10 y el objetivo es marcar los factores con las fichas en el tablero para descartarse una carta con dicho resultado multiplicativo. Pero únicamente se podía mover un centicubo cada vez. El primero que se quedase sin cartas ganaba, o en su defecto el que tuviese menos cartas. El juego, a su vez, estaba formado por diversas normas que complicaban o favorecían el desarrollo de diversas estrategias. Entre ellas, podemos encontrar la norma del «me la sé». Esta norma consistía en que cualquier jugador, independientemente del turno en el que está, si conoce otra multiplicación no mencionada por el jugador que se descarta dicha carta, podrá decir «me la sé» y colocar la mano encima

del tablero. En este caso, no valía decir la operación conmutada o con un factor uno. Como consecuencia, el resto de los jugadores que no han dicho «me la sé» deberán robar una carta del mazo central. Otra norma es que en caso de que un jugador diga mal la operación, no podrá descartarse la carta. Para más información sobre las normas del juego véase el anexo D.

Intervención

Lo más interesante del juego no fue tanto el propio material, sino la intervención con el alumno. Gracias a este juego, se observó cómo, dejando aún margen de mejora, el discente lograba la motivación suficiente como para aprenderse las tablas de multiplicación de memoria, además de algunas estrategias de cálculo oral como la conmutatividad. El tiempo de implementación fue de 5 sesiones de unos 10 minutos cada una, aproximadamente.

La enseñanza del juego fue progresiva, comenzando con el aprendizaje de unas pocas normas, y conforme se iba familiarizando con el juego, se iban añadiendo más normas. Esta forma progresiva de introducir las normas favoreció la comprensión y motivación ya que suponía aún más reto, la atención, aprendizaje y la memoria en el contexto lúdico del juego.

Asimismo, no se jugó desde el principio con todas las tablas de multiplicar, sino que se fueron introduciendo estas de manera progresiva, para ir favoreciendo el aprendizaje gradual de las mismas. Conforme se consideraba que se iba aprendiendo más tablas, se iban incorporando más cartas. Además, en este sentido, también se iban quitando las ayudas visuales. Sin embargo, en todo momento, pudo usar centicubos, papel y bolígrafo, si deseaba representarlo. En muchas ocasiones se le instaba a que usase los centicubos y el papel y bolígrafo, con el soporte de la ayuda visual.

Ejemplificación: Compara el reverso de la carta. ¿En qué tabla está? ¿Qué número multiplicado a 3 da 24? Puedes usar centicubos. ¿Qué acciones tenemos que llevar a cabo?

El siguiente día (dos días más tarde de la fecha de introducción del juego), se había memorizado los resultados multiplicativos de otra tabla de multiplicar, a pesar de no tener ningún examen de matemáticas durante esos días. Esto nos indicó que le había servido como fuente de motivación para el aprendizaje de las tablas de multiplicar, y por tanto, considerar que había logrado su objetivo. Conforme se iba aprendiendo las tablas de multiplicar, introducíamos más cartas hasta su totalidad, llegando a esta el penúltimo día de clase.

Además, este segundo día se le indicaron otras normas que permitían desarrollar estrategias de cálculo como la conmutatividad o descomposición.

Ejemplificación: Hemos marcado el dos por seis que es igual a doce. ¿Qué otras multiplicaciones se te ocurren que den doce? ¿Si cambiamos el orden de los factores en una multiplicación, cambia el resultado? Vamos a verlo con los centicubos.

Ejemplificación: Si hemos dicho que dos por seis y seis por dos dan doce. ¿Qué otras multiplicaciones pueden dar doce? ¿Si el seis es 2 por 3, podré agrupar los doce centicubos en grupos de tres y me saldrá un número exacto? ¿Está el doce en la tabla del tres?

A lo largo de los días, se observó un gran progreso (como no se había visto hasta el momento durante las clases) en la memorización de las tablas de multiplicar de manera desordenada.

Valoración de la intervención

Para concluir, queremos destacar que ha resultado ser una intervención bastante satisfactoria, sí que es cierto, que sigue necesitando mejorar en el aprendizaje de algunas tablas de multiplicar. Conoce todas las estrategias, pero le cuesta aplicarlas de manera autónoma, para lo cual se le entregó un resumen de «tips» matemáticos con explicaciones y ejemplificaciones de todas las estrategias de cálculo oral, el cual comenzó usando continuamente, y conforme mejoraba en sus conocimientos, dejaba de usarlo.

Ejemplificación: «Sé que está en la tabla del 3, pero no sé qué número multiplicado por 3 me puede dar 21». Entonces se le contestaba: «si sabes que está en la tabla del 3, ¿te suena ese número en alguna otra tabla?» A lo que el discente respondía: «sé que está en otra, pero no sé en cuál. Espera, si 3×5 es 15, entonces 3×6 es 18 y 3×7 es 21».

Por otro lado, aunque su objetivo principal fuera la memorización de las tablas de multiplicar, también sirvió para desarrollar y mejorar sus conocimientos en relación con las estrategias de cálculo oral para la suma y la resta.

Ejemplificación: Sabía que 5×9 es 45, pero no sabía cuánto era 6×9 . Entonces, lo que hizo fue decir en voz alta: «Vale, 45 más 10 son 55 y menos una son 54. ¡54 es 6×9 !».

Con todo ello, observamos que además de superar sus dificultades en relación a la memorización de las tablas de multiplicar, también avanzó en sus conocimientos de uso de las técnicas de cálculo oral. Además, aprendió muy bien a manejar el material que necesitase de manera autónoma (centicubos, billetes y el ábaco).

Sin embargo, dadas las limitaciones en el tiempo, seguía mostrando dificultades en la memorización de las tablas de multiplicar, a pesar de haber mejorado enormemente. Un punto a mejorar en el juego sería cambiar el diseño para que no fuera necesario realizarlo con personas que vayan indicando si es correcta o no la operación realizada. Una posibilidad sería diseñar un software que se autocorrigiera y permitiera jugar *online*.

Con todo ello, nos gustaría concluir diciendo que el material de este juego permite llevar a cabo variantes o utilizarlo para otros juegos. Por ejemplo, se puede realizar con las cartas destapadas, de manera que los jugadores deban pensar, analizar y reconocer las multiplicaciones cuyo producto corresponde a los resultados de sus cartas y de las cartas de los otros jugadores, aplicando así estrategias diferentes. Asimismo, al ser cartas con números escritos en ellas, también se puede trabajar con las fichas y buscando la descomposición factorial. Por otro lado, se pueden trabajar solo algunas tablas de multiplicar, se pueden trabajar en vez de multiplicaciones, sumas (cambiando los resultados de las cartas), o indicando, en vez de una multiplicación que dé dicho resultado, una división. También se podrían usar las cartas para sacar el mínimo común múltiplo de todas ellas. En resumen, tiene diversas variantes.

Conclusiones

Con el presente trabajo queremos mostrar que en una sociedad vista desde la perspectiva neurodivergente, donde las diferencias no significan patologías o limitaciones, sino como una variación natural más dentro del espectro de la humanidad (Singer, 1999), debemos considerar diversas formas de enseñanza.

El juego, además de ser una parte importante de la vida y del desarrollo del niño o la niña, puede ser usado desde una perspectiva educativa. De esta manera, además de favorecer el desarrollo integral del discente, y de nutrirse de todas las ventajas de esta metodología, el alumnado aprende. Es más, disfruta aprendiendo. Esto provoca que sus aprendizajes sean significativos, y por tanto, más duraderos.

Con ambos juegos expuestos y a través del análisis y observación de la intervención con nuestros discentes, hemos podido concluir que, a veces, un simple cambio metodológico hacia enfoques más activos y lúdicos, genera un cambio sustancial en la forma de afrontar la actividad por parte del alumnado.

Referencias

- AUSUBEL, D. P. (1968), *Educational psychology: A cognitive view*, Holt, Rinehart & Winston.
- BADILLO, E. R., y OTROS (2007), «Juego y matemáticas: Un taller para el desarrollo de estrategias en la escuela», en M. I. Berenguer (Ed.), *Actas XIII JAEM, Jornadas para el Aprendizaje y la Enseñanza de las Matemáticas*, 1 ed., 1-6.
- BONES, S. B. A., M. M. E. ACOSTA, E. DEL R. MORALES y M. A. E. GUAMANÍ (2023), «El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática», *Revista multidisciplinaria de desarrollo agropecuario, tecnológico, empresarial y humanista*, 5(3), Article 3.
- CONDORI, F. W. A., L. E. A. SALCEDO, G. L. G. SILVERA y M. J. R. ALVARADO (2023), «El rol del juego en la enseñanza de las matemáticas», *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5682>.
- EDO, M., y J. DEULOFEU (2007), «Investigación sobre juegos, interacción y construcción de conocimientos matemáticos», *Enseñanza de las Ciencias. Revista de investigación y experiencias didácticas*, 24(2), 257-268. <<https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.3804>>
- EDO, M., J. DEULOFEU, E. BADILLO y M. BAEZA (2008), «Estudio del paralelismo entre las fases de resolución de un juego y las fases de resolución de un problema», *UNIÓN – Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 4(14) recuperado el 17 de abril de 2026 de <<https://revistaunion.org.fespm.es/index.php/UNION/article/view/1195>>.
- GARDNER, H. (1983), *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books.
- LLULLUNA, M. V. C., A. P. ONOFA, V. M. P. SIMBA y D. L. N. AGUIRRE (2024), «La Importancia del Juego en el Desarrollo de Habilidades Matemáticas Tempranas en la Educación Primaria Inicial», *Polo del Conocimiento*, 9(5), Article 5. <<https://doi.org/10.23857/pc.v9i5.7257>>.
- OSORIO, E. (2020), *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*, Universidad Peruana Unión, Lima.

SINGER, J. (1999), «Why Can't You Be Normal for Once in Your Life?» From a “Problem” to a “Culture”, en M. Corker y S. French (Eds.), *Disability Discourse*, Open University Press, 59-67.

VÁSQUEZ, F. A. (2019), «El juego en el aprendizaje de las matemáticas», *Educación*, 25(1), 55-58, <<https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n1.1768>>.

Anexo A: Fichas del juego para el aprendizaje de las tablas de la suma

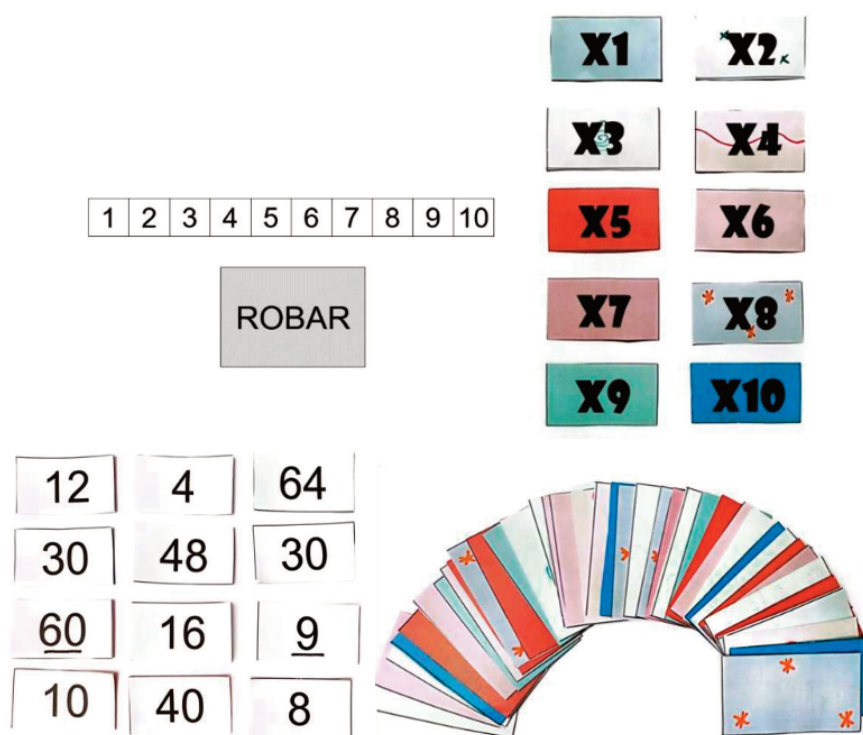


Anexo B: Registro de las partidas del juego para el aprendizaje de las tablas de la suma

REGISTRO JUEGO "MÁS Y MEJOR"

RODA	JUGADORA	NÚMERO DE CARTAS RESTANTES	NÚMEROS SUMADOS
1			
2			
3			

Anexo C: Tablero y cartas del juego para el aprendizaje de las tablas de la multiplicación



Anexo D: Normas del juego para el aprendizaje de las tablas de la multiplicación

¿Quién empieza el juego?

Primero se deben barajar todas las cartas y, sin mirar los números de las cartas, repartir 5 cartas a cada uno de los jugadores. La persona que tenga la carta más alta debe decir una multiplicación cuyo resultado da el de su carta. Si el jugador la dice correctamente empieza él descartándose esa carta y colocando ambas fichas en los factores de la multiplicación. Si la dice incorrectamente, pasa el turno al contrincante con la siguiente carta más alta hasta que alguno de los participantes acierte. Si todos fallan, comenzará aquella persona cuya carta más alta sea la más baja entre todos los jugadores.

¿Cómo se empieza?

Una vez determinado quién empieza, el jugador que le toca comenzar la partida deberá colocar las dos fichas en dos factores para dar inicio al juego.

¿Cómo se sigue?

Para continuar con la partida, el siguiente jugador deberá mover una sola ficha para generar otra multiplicación que tenga como resultado una de sus cartas de la que se descartará. Si falla al colocar la ficha o hacer la multiplicación, pasa el turno sin poder descartarse.

Si el siguiente jugador no puede descartarse una carta, porque no tiene ningún resultado entre sus cartas que esté en la tabla de alguno de los factores en los que están situadas las fichas, deberá robar una carta. Una vez robada, puede descartarla moviendo una sola ficha y realizando la operación correcta. Si la realiza de manera incorrecta, entonces pasará el turno, no se descartará la carta y las fichas deberán mantenerse donde las había colocado (incorrectamente) este jugador. Si tampoco puede descartarse la carta robada, entonces deberá pasar turno.

Si no puede robar una carta porque no quedan cartas que robar, véase apartado «¿Qué pasa si no quedan cartas que robar?».

¿Entonces, cómo se descarta una carta?

Para descartarse una carta, deben estar las dos fichas en los factores (números del tablero) cuyo producto genera el resultado escrito en la carta.

¿Qué pasa si no puedo descartar una carta?

Si un jugador no se puede descartar deberá robar del mazo central. Después de robar puede intentar descartarse la carta robada. Si no puede, debe decir «paso» y el turno pasará al siguiente jugador, que moverá solamente una ficha.

¿Cómo se gana?

Quien primero se quede sin cartas, gana. O en su defecto, el jugador que tenga menos cartas tras un tiempo pre-establecido.

Si hay más de un jugador con el mismo número de cartas, uno de los jugadores (cualquiera), cogerá una carta al azar del mazo de robar sin mirar (o en su defecto, si no quedan cartas por robar, se robará de las descartadas tras haber revuelto todas las cartas y sin mirarlas). Luego, se colocará bocaabajo en el centro del tablero (de manera que no se vea el resultado multiplicativo). Los jugadores deberán colocarse las manos tras la espalda. Se contará 3 segundos y se le dará la vuelta a la carta seleccionada. La primera persona en poner la mano encima de la carta deberá decir bien una multiplicación que dé como resultado esa carta. Si se equivoca se pasará el turno al segundo jugador que haya colocado la mano y así sucesivamente. En el caso de que todos la digan incorrectamente, se sacará otra carta del mazo hasta que haya un ganador.

¿Qué pasa si no quedan cartas que robar?

Si no puede robar una carta porque no quedan cartas que robar, se cogerá el mazo de cartas desechadas, se volverán a barajar y se usará como nuevo mazo de robar.

¿Qué pasa si una carta tiene varias multiplicaciones que dan el mismo resultado?

Si una carta tiene varias multiplicaciones, cualquier jugador puede decir «me la sé» a la vez que poner la mano sobre la carta. El jugador que diga «me la sé» y coloque antes la mano, deberá decir otra multiplicación que dé como resultado esa carta. Si la dice incorrectamente deberá ser él quien robe la carta. Si la acierta, el resto de jugadores deberán robar una carta. En caso de que solamente se diga como alternativa la multiplicación de uno mismo por uno (por ejemplo, si es 27, decir 27×1 o 1×27). Se dará por correcto, pero no implicará que el resto de los jugadores robe otra carta. También se aplica si se dice la operación conmutada. Es decir, si para el 21 se dice 3×7 y el jugador que dice: «me la sé» indica 7×3 , se dará por correcto pero no implicará que el resto de jugadores roben una carta.

¿Qué pasa si es mi turno y me equivoco?

Si cometes un error y los demás jugadores se dan cuenta, se deberá simular el sonido de un error. Todas las personas que hayan notado el error deberán decir la multiplicación correcta al unísono o ponerlo por escrito. Además, el jugador que ha dicho incorrectamente la multiplicación deberá robar.

Si la persona que dice que es un error (y está en lo cierto) pero no se sabe la respuesta correcta, deberá también ser penalizado robando una carta del mazo. Antes de pasar de jugada, entre todos los jugadores deberán buscar la solución correcta.