

ATRAPA AL RATÓN



EDAD SUGERIDA
Desde los 6 años



DURACIÓN ESTIMADA
30 y 45 minutos



META
Fortalecer la adición y sustracción, además de estrategias de cálculo mental.



IDEAS CLAVE para esta actividad

- Invita al niño o niña a seleccionar los materiales y elaborar los recursos necesarios para el juego.
- Cada vez que supere un obstáculo, incentiva y potencia en él o ella la confianza y seguridad que necesita para lograr el objetivo.
- Una vez finalizado el juego, invita a cada participante ganador a explicar la estrategia que puso en práctica para lograrlo, argumentando y evaluando la efectividad de ella.

¡COMENCEMOS!

MATERIALES

- Hoja o cartón para el tablero
- Lápiz o plumón
- Regla
- Tres tapas de bebida (una de cada color)
- Un botón
- Uno o dos dados

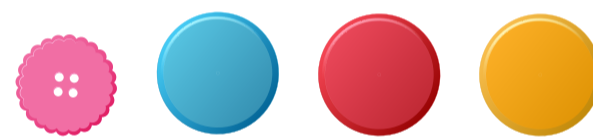


PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 Dibuja en una hoja o cartón 50 casillas para llegar a la meta, como lo muestra el ejemplo.

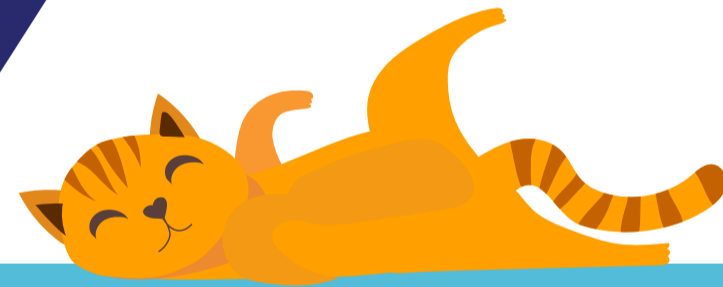
Partida	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	19	18	17	16	15	14	13	12	11	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	39	38	37	36	35	34	33	32	31	
4	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
										Guarda

- 2 Para representar a los gatos utiliza 3 tapas de bebida (de distinto color) y el ratón con un botón de menor tamaño.



- 3 Pueden jugar hasta 4 personas, 3 en el rol de gatos y 1 en el rol de ratón.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR



PASO 1

Para iniciar el juego, se define quién tendrá el rol de "ratón". Este jugador o jugadora pondrá su ficha (botón) en la casilla 20 del tablero. El resto de los y las participantes jugarán como "gatos" y deberán posicionar sus fichas en la casilla "Inicio".

PASO 2

Para cazar al ratón, los gatos deberán llegar exactamente a la misma casilla donde se encuentra el ratón. ¡Cuidado! Si el ratón cae en una casilla donde se encuentre un gato, se intercambian los roles y deberán continuar el juego con las fichas intercambiadas y un nuevo objetivo.

PASO 3

En cada jugada, tanto el ratón como los gatos tendrán la posibilidad de decidir si avanzan o retroceden el número de casillas que corresponda, decisión que dependerá de la ubicación en que se encuentren en el tablero y el rol que están cumpliendo.

PASO 4

Cada participante debe decir en voz alta sus movimientos y la casilla que alcanzó. Por ejemplo, si el ratón parte en la casilla 20 y obtuvo un 6 al lanzar el dado, dice "avanzo 6" y luego indica "llegué a la casilla 26" cuando se haya movido a ella.

PASO 5

Comienza el ratón lanzando un dado. Para avanzar, deberá identificar el número de casillas que se moverá y luego recorrerlas en el tablero.



PASO 6

Los gatos lanzan los dos dados (si tienen un dado, lo lanzan dos veces por turno) y tendrán la posibilidad de elegir su estrategia, utilizando una de las caras obtenidas o ambas, haciendo sumas o restas, dependiendo del número de casillas que necesiten avanzar o retroceder.

PASO 7

Gana el juego el ratón que llegue primero a la casilla "Guarda".



PREGUNTAS PARA CONVERSAR CON EL NIÑO O NIÑA AL TERMINAR EL JUEGO



- ¿Qué es lo que te pareció más fácil y difícil del juego? ¿Cómo lo hiciste en esas situaciones?
- ¿Cuál estrategia te pareció más útil para lograr el objetivo?