



DEG
División
Educación
General

Atrapa al Ratón

Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl





Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

Para los más pequeños de la casa, es de gran ayuda asociar las actividades diarias a procesos matemáticos para comenzar a comprender su funcionalidad y utilidad en la vida diaria. A través de este juego de mesa podrán no solo reunirse en torno a una actividad recreativa, sino que además podrán aprender más y practicar las sumas y restas. Este divertido juego se trata de atrapar al ratón si eres gato antes de que llegue a su guarida, y si eres ratón, llegar a tu guarida antes que los gatos te atrapen

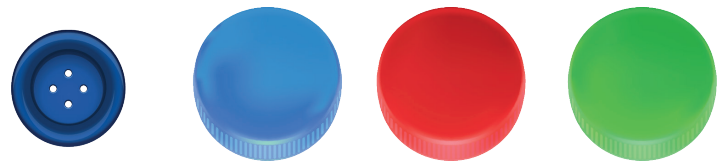
2. ¿CÓMO PREPARARLO?

Necesitas tener un tablero con 50 casillas para avanzar y al menos un dado (si tienes 2 dados es mejor disponer de ambos) que lanzará cada jugador cuando sea su turno.

→	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Partida										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	
40										
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
										Guarida

Materiales:

- Hoja para el tablero, lápiz y regla.
- Tapas de bebidas para fichas de gato y botones para fichas de ratones.



Preparación del juego

Para preparar el tablero debes considerar que requieres que este cuente con al menos 50 casillas para llegar a la meta, como el modelo que se muestra al final de este instructivo. Para el caso que lo desees, puedes imprimirlo. Si no quieres armar tu propio tablero, utiliza el de otro juego que tengas, procura resguardar que cumpla la condición mencionada.

Para representar a los gatos puedes usar tapas de bebida, y para representar al ratón, utiliza porotos, botones u otro elemento que sea de menor tamaño que las tapas.

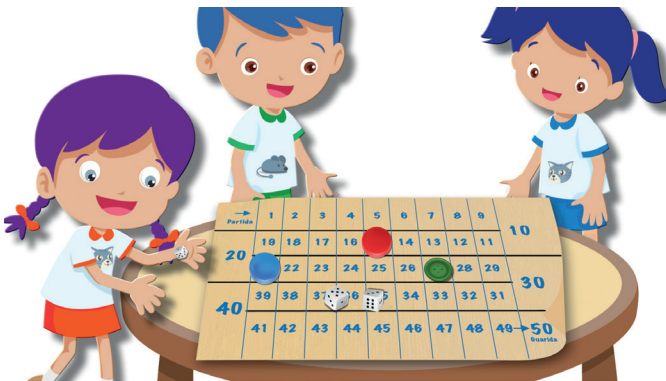
Si tienes ganas de darle firmeza al tablero, te sugerimos pegar la hoja de papel con el tablero dibujado sobre un cartón o cartulina gruesa. Incluso puedes darle colores a las casillas o personalizarlo con un diseño que permita distinguir las casillas y ver el número en cada una de ellas.

Pueden jugar hasta 4 personas, distribuyendo los roles según las características de los jugadores y la modalidad que se decida jugar. Se sugiere probar la primera partida con un jugador "ratón" y 3 jugadores "gatos".





Instrucciones



3. ¿CÓMO SE JUEGA?

MODALIDAD PRINCIPIANTE: "Que no se escape"
Recomendado para Segundo Nivel de Transición.

En este juego deberás lanzar el dado para avanzar y lograr tu objetivo. Este juego tiene un doble objetivo pues dependerá del rol que tengas en la partida. Para el caso de los ratones, estos deberán llegar a la meta sin ser atrapados por un gato, mientras que, para el caso de los gatos, su objetivo es atrapar al ratón antes de que éste logre llegar a la meta.

Para comenzar el juego se define quién tendrá el rol de "ratón", este jugador pondrá su ficha (poroto) en la casilla 20 para comenzar. El resto de los jugadores tendrá el rol de gato, y deberán posicionar su ficha (tapas de bebida) en la casilla "Inicio". Para hacerlo más entretenido se puede variar el número de ratones y gatos en cada jugada.

Comienza el jugador "ratón" lanzando un dado. Para avanzar, deberá identificar el número de casillas que se moverá y recorrerlas en el tablero. Los jugadores "gatos" lanzarán el dado 2 veces en cada turno (o pueden usar 2 dados si es que contarán con ellos) y tendrán la posibilidad de elegir si usar uno o ambos según cuán conveniente sea el movimiento para determinar el número de casillas que se moverán en dicha jugada.

En esta modalidad, cada vez que alguno de los jugadores debe mover su ficha, se debe anunciar la casilla que se alcanzó, por ejemplo, el jugador "ratón" parte en la casilla 20 y obtiene 4 en el dado, luego de mover su ficha debe anunciar "¡llegué a la casilla 24!".

En cada jugada, los jugadores (ratón o gatos) tendrán la posibilidad de decidir si avanzar o retroceder el número de casillas correspondiente. Esta decisión dependerá de la ubicación en que se encuentren en el tablero en relación con los otros jugadores y el rol que cumple en la partida.

Para cazar al ratón, los gatos deben llegar exactamente a la misma casilla donde se ubica el ratón, no la anterior ni la posterior, ¡pero cuidado! si el ratón cae en la casilla donde se encuentra un gato se intercambian los roles y los jugadores deberán seguir el juego con las fichas intercambiadas y su nuevo objetivo de juego.

MODALIDAD INTERMEDIO: "Atrapa al ratón"
Recomendado de Primer año Básico.

En este juego deberás lanzar el dado para avanzar y lograr tu objetivo. Esta es la modalidad que se muestra en el video que, al igual que las otras dos, tiene un doble objetivo pues dependerá del rol que tengas en la partida. Para el caso de los ratones, estos deberán llegar a la meta sin ser atrapados por un gato, mientras que, para el caso de los gatos, su objetivo es atrapar al ratón antes de que éste logre llegar a la meta.

Para comenzar el juego se define quién tendrá el rol de "ratón", este jugador pondrá su ficha (poroto) en la casilla 20 para comenzar. El resto de los jugadores tendrá el rol de gato, y deberán posicionar su ficha (tapas de bebida) en la casilla "Inicio". Para hacerlo más entretenido se puede variar el número de ratones y gatos en cada jugada.



Instrucciones

Comienza el jugador "ratón" lanzando un dado. Para avanzar, deberá identificar el número de casillas que se moverá y recorrerlas en el tablero. Los jugadores "gatos" lanzarán el dado 2 veces en cada turno (o pueden usar 2 dados si es que contaran con ellos) y tendrán la posibilidad de elegir si usar uno o ambos según cuán conveniente sea el movimiento para determinar el número de casillas que se moverán en dicha jugada.

En esta modalidad, cada vez que alguno de los jugadores debe decir cuál será el movimiento (avanzar 7, retroceder 3, por ejemplo) y una vez movida la ficha, debe decir la casilla que alcanzó, por ejemplo, el jugador "ratón" parte en la casilla 20 y obtiene 4 en el dado, dice "Avanzo 4" y luego de mover su ficha debe anunciar "¡llegué a la casilla 24!".

En cada jugada, los jugadores (ratón o gatos) tendrán la posibilidad de decidir si avanzar o retroceder el número de casillas correspondiente. Esta decisión dependerá de la ubicación en que se encuentren en el tablero en relación con los otros jugadores y el rol que cumple en la partida.

Para cazar al ratón, los gatos deben llegar exactamente a la misma casilla donde se ubica el ratón, no la anterior ni la posterior, ¡pero cuidado! si el ratón cae en la casilla donde se encuentra un gato se intercambian los roles y los jugadores deberán seguir el juego con las fichas intercambiadas y su nuevo objetivo de juego.

MODALIDAD AVANZADO: "¿Dónde estará el ratón?"
Recomendado para Segundo y Tercer año Básico.

En este juego deberás lanzar el dado para avanzar y lograr tu objetivo. Este juego tiene un doble objetivo pues dependerá del rol que tengas en la partida. Para el caso de los ratones, estos deberán llegar a la meta sin ser atrapados por un gato, mientras que, para el caso de los gatos, su objetivo es atrapar al ratón antes de que éste logre llegar a la meta.

Para comenzar el juego se define quién tendrá el rol de "ratón", este jugador pondrá su ficha (poroto) en la casilla 20 para comenzar. El resto de los jugadores tendrá el rol de gato, y deberán posicionar su ficha (tapas de bebida) en la casilla "Inicio". Para hacerlo más entretenido se puede variar el número de ratones y gatos en cada jugada.

Comienza el jugador "ratón" lanzando un dado. Para avanzar, deberá identificar el número de casillas que se moverá y recorrerlas en el tablero. Los jugadores "gatos" lanzarán el dado 2 veces en cada turno (o pueden usar 2 dados si es que contaran con ellos) y tendrán la posibilidad de elegir si usar uno o ambos según cuán conveniente sea el movimiento para determinar el número de casillas que se moverán en dicha jugada.

En esta modalidad, cada vez que alguno de los jugadores debe mover su ficha, tendrá que decir la cantidad de casillas que avanzará o retrocederá y anticipar la casilla que alcanzará. Por ejemplo, si el jugador "gato" se encuentra en la casilla 16 y obtiene 3 y 6 en los dados, el jugador deberá decir "avanzaré 9 y llegaré a la casilla 25". Esto lo comprueba haciendo el movimiento con su ficha la que tendrá que devolver a la casilla inicial de esta jugada en el caso que se equivoque.

En cada jugada, los jugadores (ratón o gatos) tendrán la posibilidad de decidir si avanzar o retroceder el número de casillas correspondiente. Esta decisión dependerá de la ubicación en que se encuentren en el tablero en relación con los otros jugadores y el rol que cumple en la partida.

Para cazar al ratón, los gatos deben llegar exactamente a la misma casilla donde se ubica el ratón, no la anterior ni la posterior, ¡pero cuidado! si el ratón cae en la casilla donde se encuentra un gato se intercambian los roles y los jugadores deberán seguir el juego con las fichas intercambiadas y su nuevo objetivo de juego.



Instrucciones

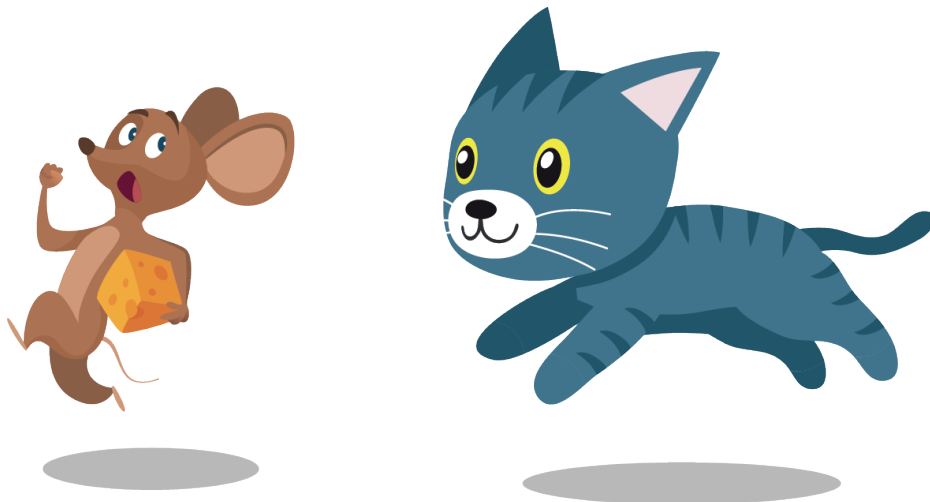
MODALIDAD MULTINIVEL

Recomendado cuando los jugadores son de distintas edades y se encuentran entre Segundo Nivel de Transición y Tercer año Básico.

En caso de jugar niños de distintas edades, en un mismo juego, se puede establecer que cada jugador juegue según las reglas de la modalidad que se ajuste a sus capacidades. Se recomienda que quienes tengan mejor manejo de las combinaciones aditivas tomen el rol de "gato".

Se puede asignar el rol de gato a la hermana mayor, o bien, es posible que además juegue un adulto quien podrá tomar adicionalmente el rol de gato. En cualquier caso, es importante considerar las condiciones y reglas que debe seguir cada jugador, pues pueden jugar según las normas de alguna de las 3 modalidades, no necesariamente todos en la misma modalidad.

Esto implica que las hermanas pequeñas pueden solo decir la casilla donde caen en cada jugada, mientras que la hermana mayor deberá anunciar el número de casillas que se avanzará o retrocederá y anticipar la casilla donde caerá.





DEG

División
Educación
General