



DEG
División
Educación
General

Canasta de gatos Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl





Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

Este juego está basado en el conocido juego del "Gato", pero acá, en los nueve cuadraditos que posee el gato (#), se ha escrito un número. Para poder marcar un cuadradito del gato (con una X o un O), el niño o niña deberá formar previamente, el número que está en el cuadradito, encestando bolitas de papel en tres canastas. Las canastas están colocadas en una muralla a una cierta distancia y rotuladas con los números 100, 10 y 1.



2. ¿CÓMO PREPARARLO?

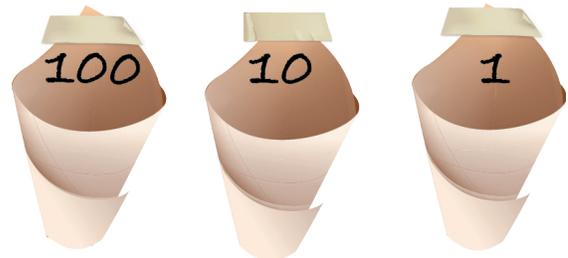
Necesitas construir, con la ayuda de otra persona, tres cestas cónicas de papel con los números 1, 10 y 100. Cada jugador deberá construirse 8 pelotitas de papel.

Materiales:

Hojas de periódico
Film de cocina o cinta adhesiva
Plumón
Hojas de cuaderno para registrar los resultados.

¿Cómo hacerlo?

Toma hojas de periódico, arma tres conos y numéralos con los valores 100, 10 y 1. Recorta el fondo para que salgan las pelotas que encestes.



Arruga con fuerza un pliegue de periódico hasta formar una pelota. Para evitar que se desarme se puede forrar con film de cocina o con cinta adhesiva. Haz lo mismo con otras hojas de periódico hasta tener 8 pelotas.

Busca un muro de la casa que esté despejado, asegurándote de que tengas un buen espacio para lanzar y que no sea peligroso. Para registrar los resultados, dibuja en una hoja de cuaderno un gato # y anota alguna de las combinaciones de números que se proponen más adelante.

Cuelga las tres canastas con cinta adhesiva a la pared a una altura cercana a la de tus ojos y pon una marca en el piso a un paso largo de distancia del muro. Esta distancia se puede ajustar en cada juego, según sea la habilidad de lanzamiento que muestren los jugadores.





Instrucciones

3. ¿CÓMO SE JUEGA?

MODALIDAD INTERMEDIO: "CANASTA DE GATOS"

Recomendado desde segundo año Básico en adelante.

Se juega con tres canastas numeradas con: 100, 10 y 1

En esta modalidad se puede acordar lanzar las bolitas desde una distancia de dos pasos grandes. Para esta modalidad del juego Los tableros de gato para esta modalidad, se escogen de los siguientes: En otra hoja de papel se escribe la tabla de anotaciones, con tres columnas, en las que van registrando las canastas.

3	112	300	301	210	202	211	22	310
400	13	22	102	121	21	40	113	30
111	4	31	120	30	130	220	30	300

203	122	211	5	140	33	122	30	302
212	500	320	111	600	401	14	410	220
410	4	50	204	222	14	51	121	221

¡Empieza el juego!

Al iniciar el juego, la jugadora y el jugador se ponen de acuerdo para ver quien empieza lanzando y quién hace de árbitro.

La jugadora lanza las ocho pelotas en las canastas, mientras que su compañero-árbitro registra las canastas que va anotando en la tabla de anotaciones. Las bolitas que no encestan, no aportan valor.

Una vez realizados los ocho lanzamientos, lanzadora y árbitro se juntan para revisar los puntos obtenidos. El resultado de la jugada se calcula sumando los puntos encestrados en cada canasta.

Si el resultado coincide con un número del tablero del gato que se escogió para jugar, la lanzadora tacha dicho número con una cruz. Si el resultado obtenido no está en el tablero no se anota nada.

301	210	22
102	121	21
<u>120</u>	30	130

100	10	1	
/		//	102

Ahora es el turno de que la lanzadora haga de árbitro y el árbitro haga de lanzador.

Si la suma de puntos obtenidos en los ocho lanzamientos coincide con un número del gato que todavía no esté tachado, el lanzador lo tacha con un círculo. Si no está el en tablero o bien ya está tachado no se anota nada.

Se vuelven a turnar árbitro y lanzadora. Gana el juego quien primero complete una línea horizontal, vertical o diagonal del gato.

301	210	22
102	121	21
<u>120</u>	30	130

301	210	22
<u>102</u>	121	21
<u>120</u>	30	<u>130</u>

Si les resulta muy fácil encestar, aléjense de las canastas para lanzar; si les resulta muy difícil acérquense un poco.



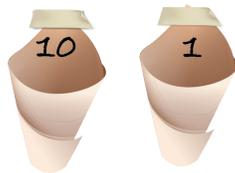
Instrucciones

MODALIDAD PRINCIPIANTE: "CANASTA DE GATITOS"

Recomendado desde primero básico o bien para quienes todavía no conocen bien las centenas.

Se juega con sólo dos canastas con los números 10 y 1.

Canastas		
10	1	
///	/	31



Registra las canastas, embocadas, en una tabla de anotaciones.

Usa alguno de estos tableros de combinaciones de números para el juego:

21	14	40
20	50	40
30	31	12

22	13	4
20	50	40
31	23	11

MODALIDAD DE JUEGO AVANZADO: "GATO DECIMAL "

Recomendado desde cuarto básico.

Si ya sabes sumar fracciones y números decimales puedes jugar al "Gato de fracciones y decimales"

Las reglas son las mismas, salvo que para esta versión necesitas 4 canastas, marcadas con los siguientes valores:



Si necesitan ayuda para el cálculo de los puntos obtenidos pueden usar la calculadora del teléfono.

2,2	1,03	1,7
0,52	0,71	1,6
1,51	0,8	3,5

Canastas			
1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{100}$
///		///	2,2

Otros tableros sugeridos:

1,5	1,05	1,03
1,52	0,71	1,6
0,05	1,61	0,61

0,75	1,04	2,5
4,02	1,41	4,5
3,51	2,6	0,7

0,05	0,4	4,5
3,03	1,61	1,04
0,8	3,22	0,06



DEG

**División
Educación
General**