

JUEGOS PARA 4-5 AÑOS

1. CARA-CASA
2. CÍRCULOS Y PALILLOS
3. FORMAS PLANAS
4. CUADRADOS DE COLORES
5. JUEGO SIMBÓLICO
6. PUZZLE “DAVID EL GNOMO”
7. LÁMINAS DE OBSERVACIÓN
8. LA RULETA DE LA SUERTE
9. LETRAS TRIDIMENSIONALES
10. PUZZLE DE VOCALES
11. PERSONAJES DE LOS CUENTOS
12. EL DADO DE COLORES (*)
 - 12.1. Cuento en imágenes
13. NÚMEROS Y CAMINOS
14. DOMINÓ GEOMÉTRICO
15. NÚMEROS Y FIGURAS
16. CIRCULACIÓN

1. CARA-CASA

Juego de composición de una cara y una casa con 7 elementos para el desarrollo de la atención.

2. CÍRCULOS Y PALILLOS

Juego sencillo de material pero que desarrolla grandes capacidades como la memoria, la imaginación creadora, atención, etc.

3. FORMAS PLANAS

Con diferentes piezas rectangulares de colores y tamaños, los niños realizan multitud de composiciones variadas para el desarrollo de los objetivos.

4. CUADRADO DE COLORES

Empleando solamente cuadrados se pueden estimular en los niños grandes capacidades cognitivas.

5. JUEGO SIMBÓLICO

Juego de competición –con fichas y dados- para el desarrollo de la función simbólica.

6. PUZZLE “DAVID EL GNOMO”

Juego muy atractivo basado en un cuento, para iniciar en el descubrimiento del espacio tridimensional mediante piezas perforadas para introducir personajes.

7. LÁMINAS DE OBSERVACIÓN

Se necesita una gran concentración y observación para completar estas láminas con tarjetas transparentes.

8. LA RULETA DE LA SUERTE

Interesante juego muy completo y creativo que estimula el juego cooperativo, además de profundizar en los conceptos básicos y asociación de ideas.

9. LETRAS TRIDIMENSIONALES

Manipulando estas letras en tres dimensiones el aprendizaje del alfabeto es una conquista fácil para los niños de 4 años.

10. PUZZLE DE VOCALES

El puzzle ayuda a retener las vocales de forma más estimulante y atractiva.

11. PERSONAJES DE LOS CUENTOS

Cualquier cuento se puede interiorizar y comprender mucho más cuando el niño participa en su composición aportando sus personajes o figuras.

12. EL DADO DE COLORES

Este juego, premiado y experimentado, despierta en los niños un gran interés para la iniciación del código escrito, sirviéndose de dados, puzzles de animales y un cuento.

13. NÚMEROS Y CAMINOS

Para lograr una buena escritura de los números, los pequeños se divierten con este material original, de tabillas y bolitas imantadas. Los caminos ayudan a escribir en la dirección correcta.

14. DOMINÓ GEOMÉTRICO

Juego del dominó que profundiza en las formas, lo que supone un alto nivel de atención en los pequeños.

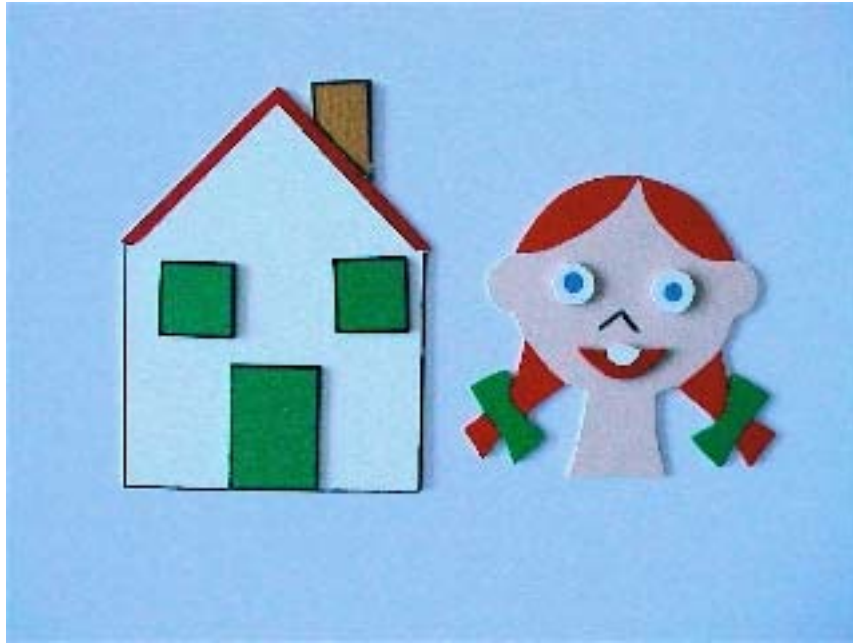
15. NÚMEROS Y FIGURAS

Juego inspirado en las Regletas de Cuisenaire. Esta adaptación tan original y atractiva la convierte en uno de los juegos preferidos por los niños.

16. CIRCULACIÓN

Juego premiado para iniciar a los niños en la circulación vial, el conteo y los colores. Este juego tan original y creativo, hace que los niños disfruten y compiten mientras aprenden.

1. CARA - CASA



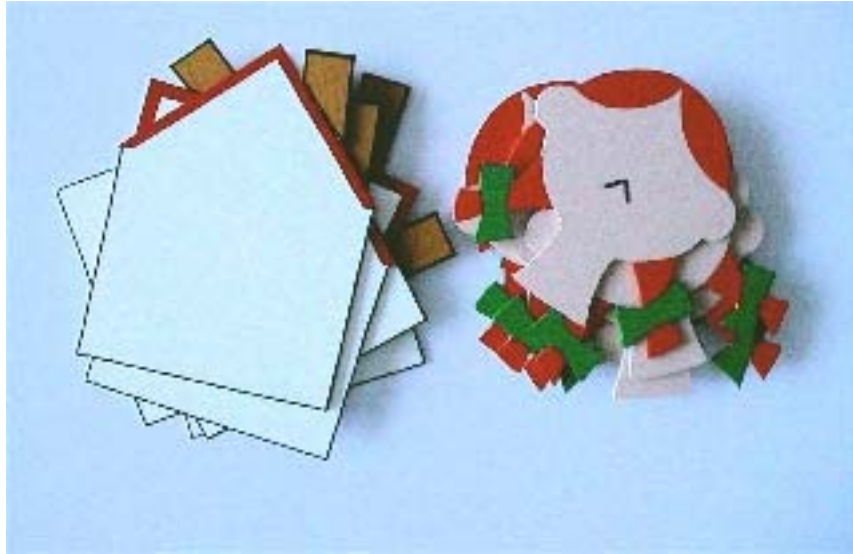
OBJETIVOS

- Desarrollar la atención.
- Favorecer la organización espacial y lateralidad.
- Descubrir semejanzas y diferencias.

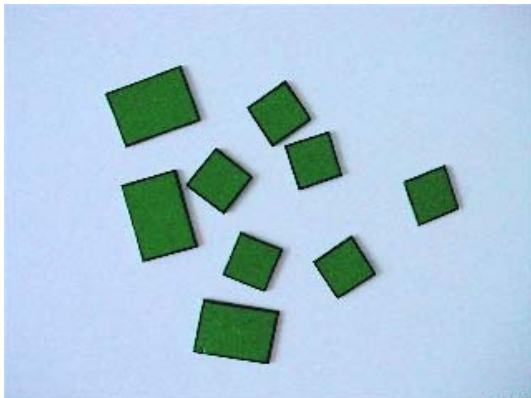
Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- 7 figuras -en madera- de las siluetas de unas caras de muñeca iguales, con la nariz dibujada.
- 7 figuras -en madera- de las siluetas de unas casitas iguales con la chimenea incorporada.

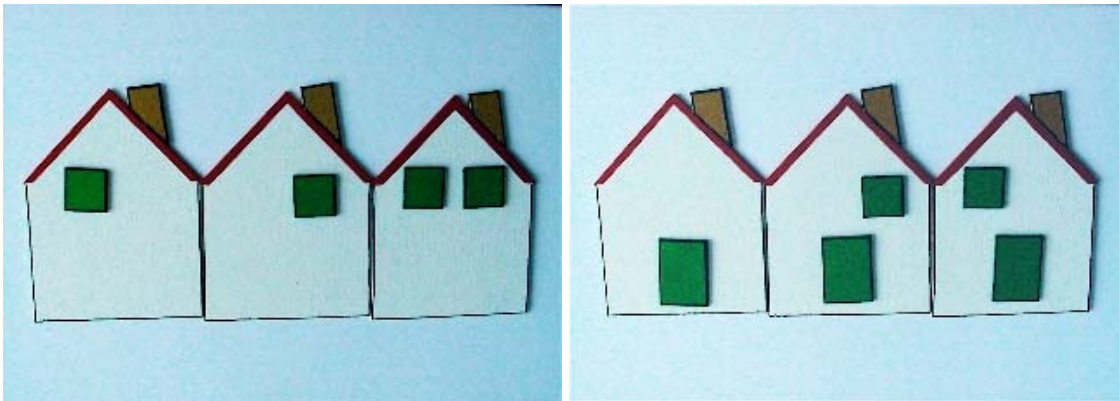


- 7 elementos -en madera- cuadrados para las ventanas y 3 rectangulares para las puertas.
- 7 elementos -en madera- circulares para las ojos y 3 alargados para las bocas.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en ir colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos.

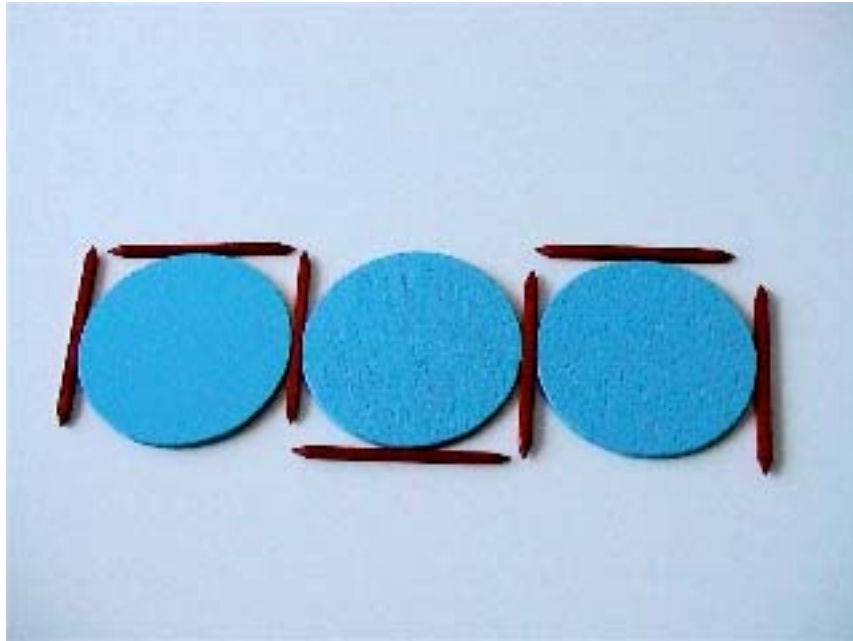


Del mismo modo se procede con las caras colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos.¹



¹ Depósito legal: M-2452-1991

2. CÍRCULOS Y PALILLOS



OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación creadora.
- Estimular la atención.
- Desarrollar la estructuración y organización espacial.
- Estimular la memoria.

Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Este material realizado en madera se compone de 8 círculos de madera de 6,5 cm. de diámetro en color azul y 20 palillos de la misma longitud en color rojo.

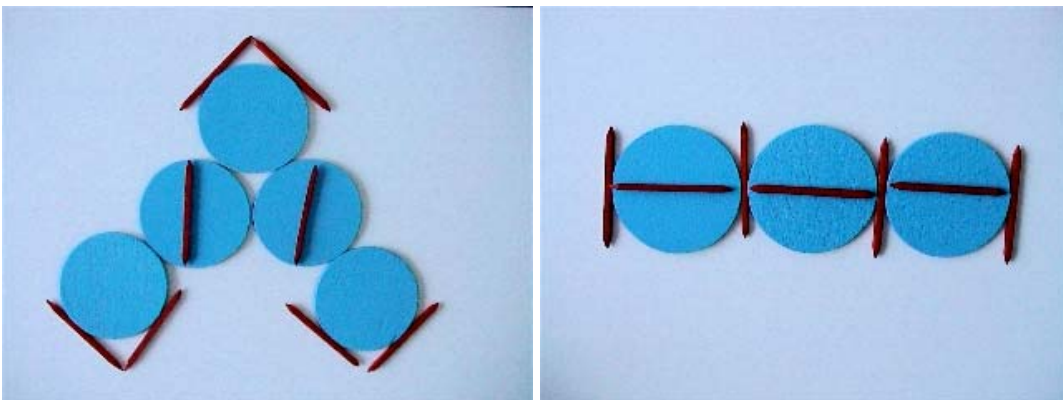


DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en realizar composiciones libres con el material, dejando a los niños usar su propia imaginación.

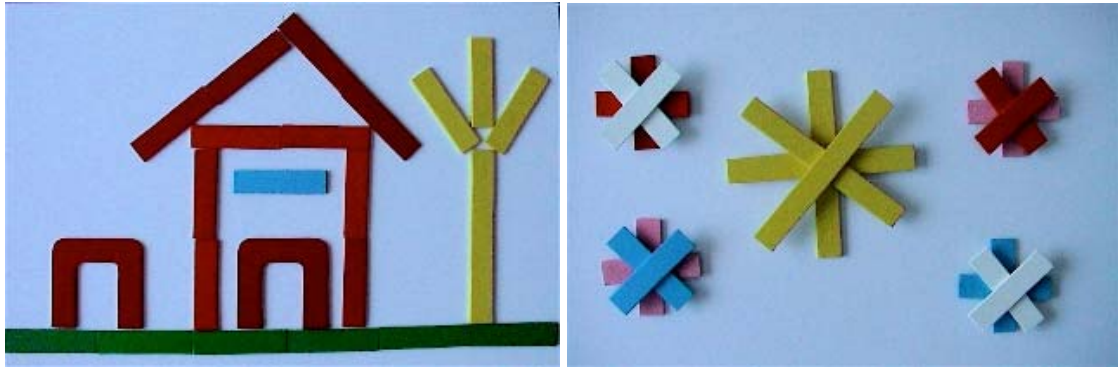
Posteriormente se pueden sugerir distintas actividades como las siguientes:

- Copiar un modelo dado. Dibujarlo en un papel.
- Imitar a un compañero y realizar lo mismo que él.
- Mostrar el modelo unos instantes y luego retirarlo. Reproducirlo después.
- Representar el modelo con gomets circulares².



² Depósito Legal: M-2452-1991

3. FORMAS PLANAS



OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación creadora.
- Iniciar en el descubrimiento de las letras y los números.
- Estimular el aprendizaje de los colores.
- Desarrollar la percepción visual y espacial.
- Estimular la memoria.

Nº DE JUGADORES: individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El material se compone de las siguientes piezas de madera de forma rectangular y de diferentes colores:

- 10 piezas de 7,5 cm. de largo por 2 cm. de ancho en los colores: amarillo, rosa, azul, naranja, rojo, verde, blanco.
- 10 piezas de 15 cm. de largo por 2 cm. de ancho en color amarillo.
- 10 piezas en forma de herradura de 7,5 cm. por 2 cm. de ancho en color rojo.

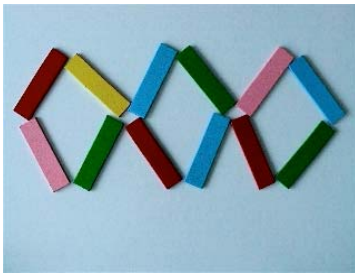


DESARROLLO DEL JUEGO

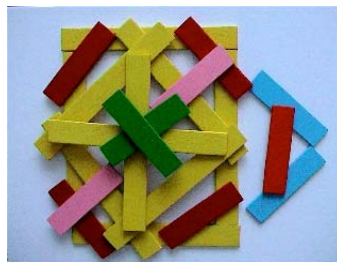
El juego consiste en realizar composiciones libres con el material, dejando a los niños usar su propia imaginación.

Posteriormente se pueden sugerir distintas actividades como las siguientes:

- Copiar un modelo dado.
- Imitar a un compañero y realizar lo mismo que él.
- Mostrar el modelo unos instantes y luego retirarlo. Reproducirlo después.

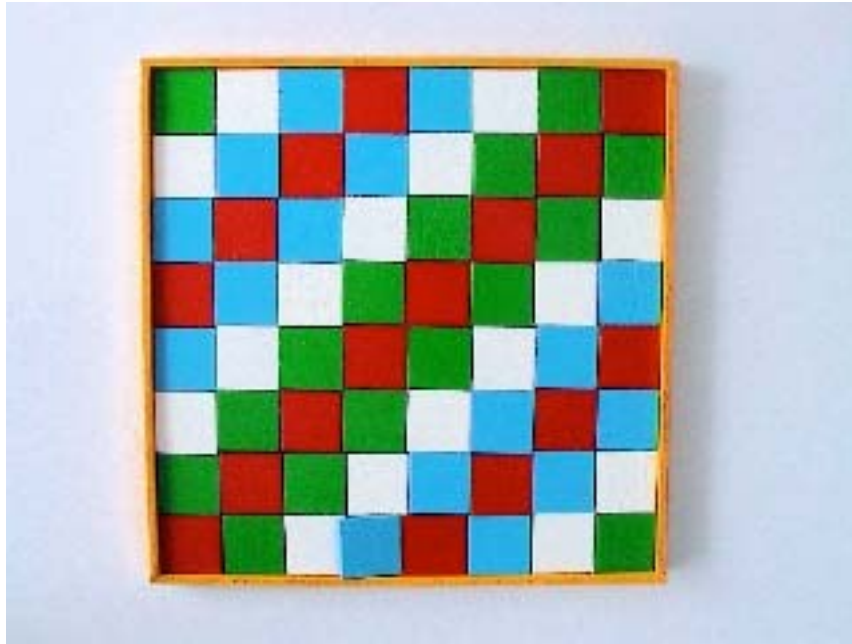


- Realizar el mismo modelo, pero cambiando los colores.
- Formar letras o números.
- Realizar letras o números, cambiando de color.
- Realizar estructuras en volumen.³



³ Depósito Legal: M-2452-1991

4. CUADRADOS DE COLORES



OBJETIVOS

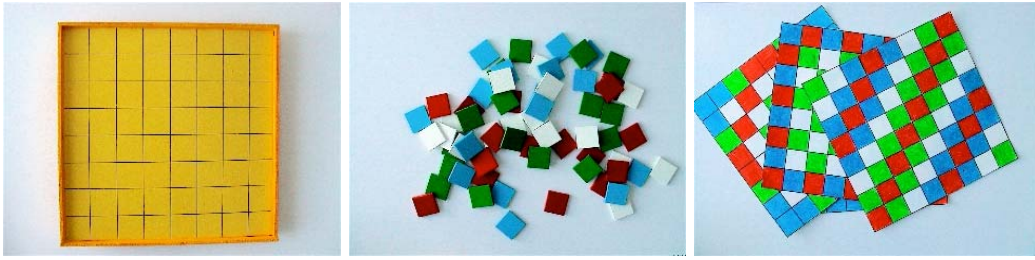
- Desarrollar la creatividad.
- Estimular la atención.
- Favorecer la capacidad de retentiva.

Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Este material realizado en madera y se compone de:

- El soporte: Una plataforma cuadrada, de 21,5 cm. de lado. Este soporte está bordeado para sujetar las piezas. El fondo amarillo es amarillo y está cuadrado con 64 cuadrados de 2,5 cm. de lado.
- Las piezas: 64 cuadrados en colores rojo, verde, azul y blanco, de 2,5 cm. de lado.
- Los modelos: 3 tarjetas de modelos realizadas en papel.



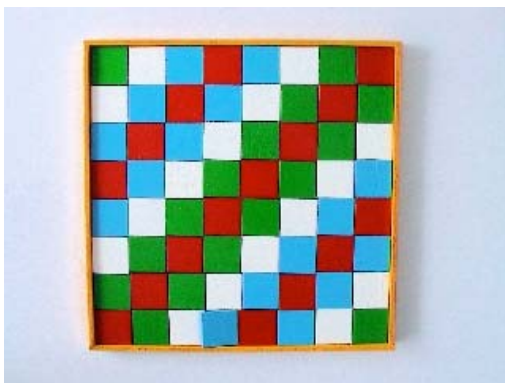
DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en colocar sobre la plataforma cuadrículada las piezas cuadradas de forma libre (Fig. 1).

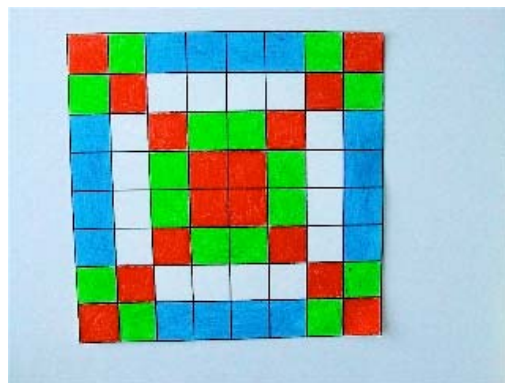
Posteriormente se presenta el modelo de la tarjeta para ser imitado (Fig. 2).

Igualmente se proponen actividades tales como:

- Órdenes verbales:
 - 1ª fila: 2 cuadrados verdes, 2 azules, 2 blancos, 2 rojos.
 - 2ª fila: 2 cuadrados azules, 2 blancos, 2 rojos, 2 verdes, etc.
- Formar una composición y mostrarla al niño unos instantes. Después se le sugiere realizarla de memoria.
- Para el trabajo en parejas, primero se ponen de acuerdo cómo se va a realizar la composición y luego se ejecuta.
- Se reparten las piezas entre dos niños y cada uno las coloca como desee⁴.



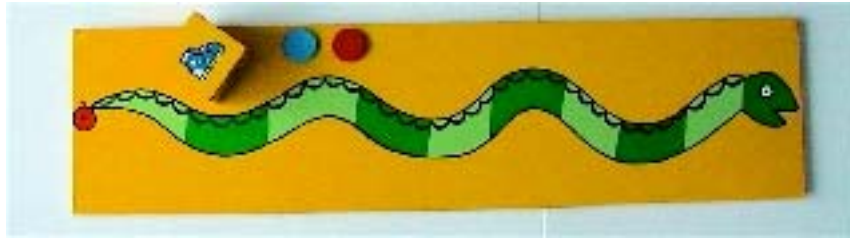
(Fig. 1)



(Fig. 2)

⁴ Depósito Legal: M-2452-1991

5. JUEGO SIMBÓLICO



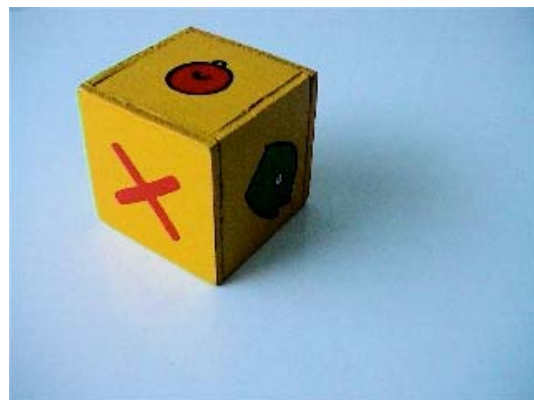
OBJETIVOS

- Desarrollar la función simbólica.
- Iniciar en la operación de contar.
- Aprender a ganar y a perder.

Nº DE JUGADORES: 2.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- El material consta de un tablero de madera de 60 cm. por 15 cm. en el que se ha pintado una serpiente en dos tonos de verde, dividida en diez partes.
- Un dado de madera de 5 cm. de arista en cuyas caras se ha pintado una imagen simbólica: un zapato, un cangrejo, un sapo, un cascabel, un aspa, una cabeza de serpiente.
- 2 fichas de un color diferente: azul y rojo.



DESARROLLO DEL JUEGO

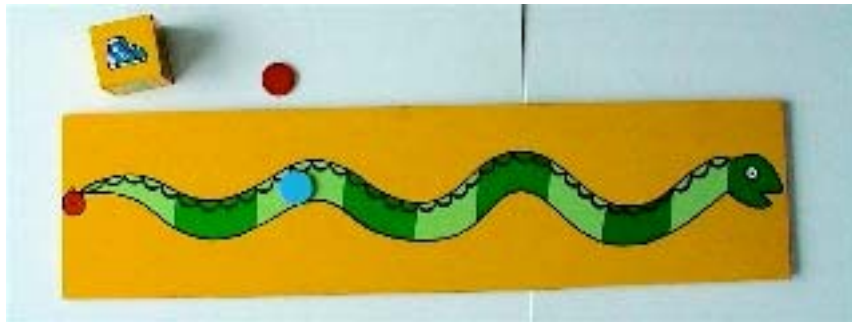
El juego se realiza con los dos jugadores. El jugador que salga elegido por sorteo, escoge su ficha y empieza el primero.

Se colocan las dos fichas fuera de la serpiente

Gana el juego el que primero llegue con su ficha a la meta (cabeza de la serpiente).

Tira el dado y ejecuta la orden que indica la cara del dado que ha salido en la parte superior. Estas órdenes o consignas son las siguientes:

- Imagen del zapato: avanzar un espacio.
- Imagen del cangrejo: retroceder un espacio.
- Imagen del sapo: saltar un espacio.
- Imagen del aspa: prohibido avanzar.
- Imagen del cascabel: volver al principio.
- Imagen de la cabeza: llegar a la meta⁵.



⁵ Depósito legal: M-2452-1991

6. PUZZLE “DAVID EL GNOMO”



OBJETIVOS

- Desarrollar la organización espacial.
- Iniciar en el descubrimiento del espacio tridimensional.
- Fomentar la interacción entre iguales.

Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- El puzzle está realizado con piezas de madera en las cuales se ha hecho una hendidura para introducir los personajes.

7. LÁMINAS DE OBSERVACIÓN



OBJETIVOS

- Desarrollar la observación de formas y colores.
- Favorecer la organización espacial.
- Iniciar en la comprensión de la lateralidad.

Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

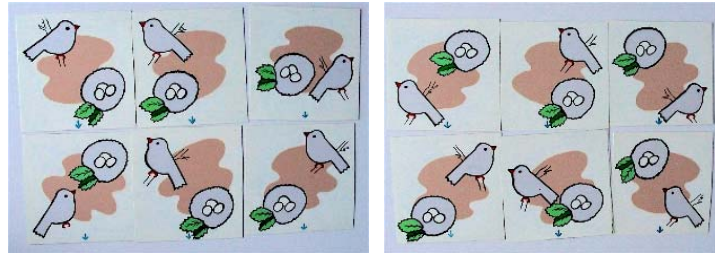
- Soporte. Presentamos 3 láminas -cuyo modelo se ha adquirido en el mercado- pero la elaboración de las láminas presentan como novedad que las imágenes están pintadas en un panel de madera, de tamaño 55 cm. de largo por 40 cm. de ancho. Cada lámina está dividida en 12 casillas con modelos diferentes.
- Tarjetas. 12 tarjetas para cada lámina, también presentan la originalidad de estar pintadas en acetato transparente y pintado sobre él las imágenes correspondientes.

JUEGOS PARA 4-5 AÑOS

Primera lámina



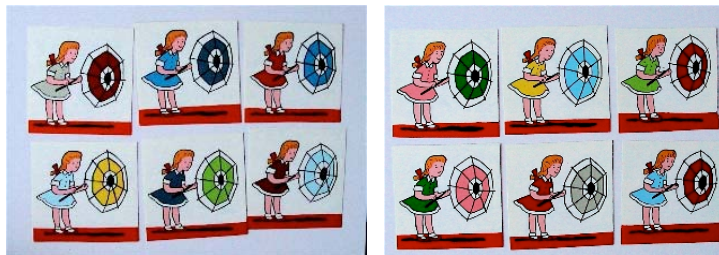
12 tarjetas



Segunda lámina



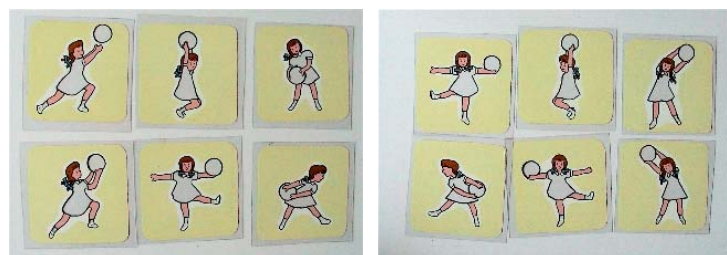
12 tarjetas



Tercera lámina

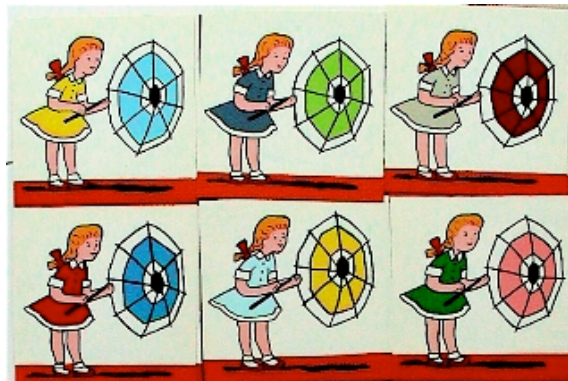
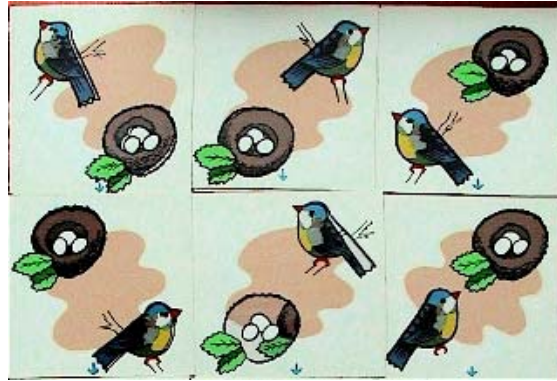


12 tarjetas



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en observar la tarjeta que corresponde y colocarla en su lugar. Veamos la colocación con 6 tarjetas de cada lámina.



8. LA RULETA DE LA SUERTE



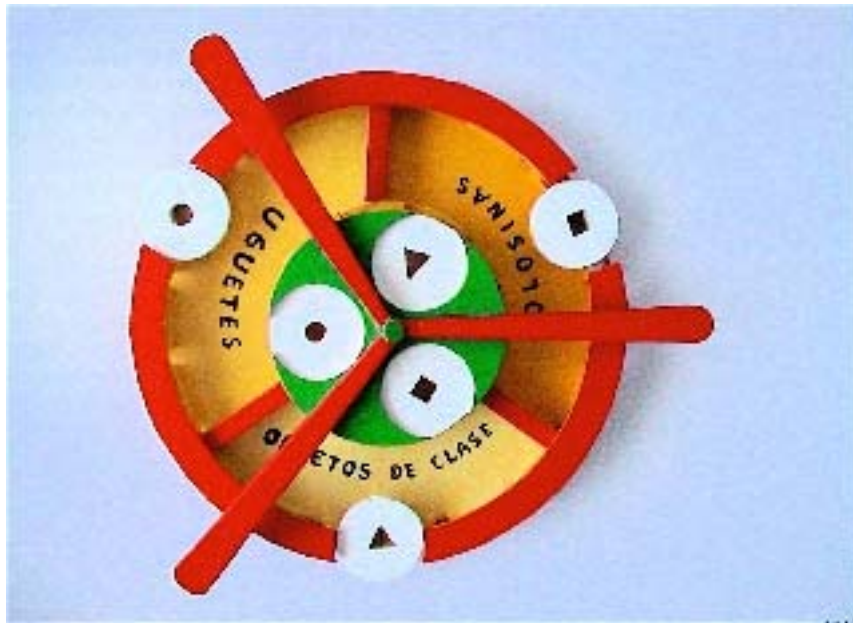
OBJETIVOS

- Potenciar los conceptos de: forma, tamaño y color.
- Favorecer la asociación de ideas.
- Estimular el juego cooperativo.

Nº DE JUGADORES: 2 ó 4.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Una ruleta circular realizado en madera con tres casillas radiales y sus correspondientes manecillas. En cada una de las casillas o compartimentos se ha incorporado un círculo con una perforación geométrica (triángulo, cuadrado, círculo), que coinciden con los tres círculos de la parte central de la ruleta.
- Una caja de ocho compartimentos en colores: verde, rosa, azul y blanco para los grupos de piezas de piezas de los mismos colores.



- 48 piezas circulares con un pivote central en el reverso, correspondiente a las perforaciones descritas. En las piezas se ha dibujado –en duplicado- imágenes de formas, tamaños, colores, así como imágenes para la asociación de ideas.
- 12 piezas en fondo verde, conteniendo las imágenes de una manzana y un plátano en tres tamaños: grande, mediano y pequeño.
- 12 piezas en fondo rosa, conteniendo las imágenes de seis animales y sus respectivos dibujos para la asociación de ideas.

JUEGOS PARA 4-5 AÑOS



- 12 piezas en fondo azul, conteniendo por duplicado las imágenes de flores de diferente color.
- 12 piezas en color azul y fondo blanco, conteniendo por duplicado figuras geométricas: cruz, estrella, triángulo, hexágono, círculo y cuadrado.



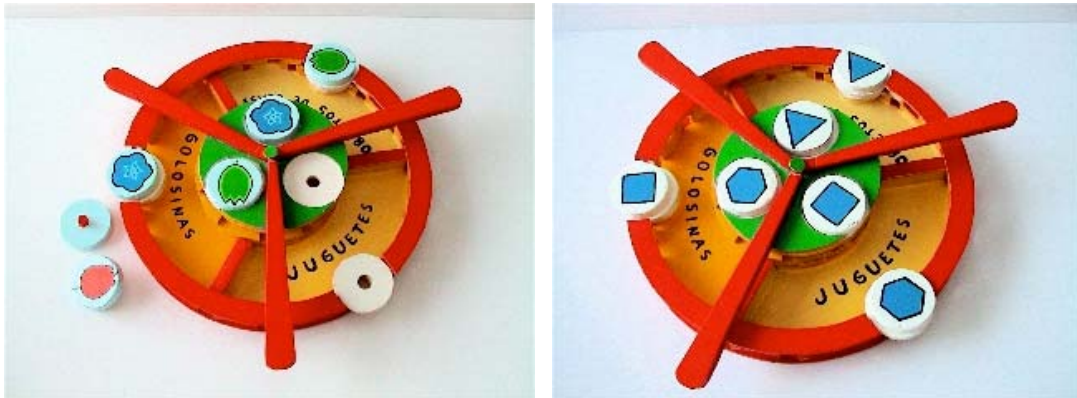
- 17 cromos en acetato, representando: juguetes, golosinas y objetos de clase.



Todas las piezas tienen por el reverso un pivote central o saliente con diferente forma: cuadrado, triángulo y círculo, que encaja con la misma forma del perforado de la ruleta.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego comienza colocando 6 de las piezas elegidas de cualquier compartimento de la caja en el lugar de la ruleta indicado mediante la perforación.



A continuación el primer jugador hará girar las manecillas de la ruleta y se observará dónde se ha detenido ésta. Si no coincide ninguna imagen, entonces se pierde y debe pasar el turno al siguiente jugador. Si una imagen coincide con su objetivo, es decir: forma con forma, tamaño con tamaño etc. el ganador cogerá un premio, que es uno de los cromos.

El segundo jugador procederá del mismo modo y así sucesivamente hasta agotar los cromos.⁶

VARIANTES

Si se desea pueden pegarse imágenes en las piezas circulares, en lugar de pintarlas.

Igualmente se pueden variar los conceptos a tratar: conceptos matemáticos, lingüísticos, etc. según requiera la edad y el momento evolutivo de los niños.

⁶ Depósito legal: M-2452-1991

9. LETRAS TRIDIMENSIONALES



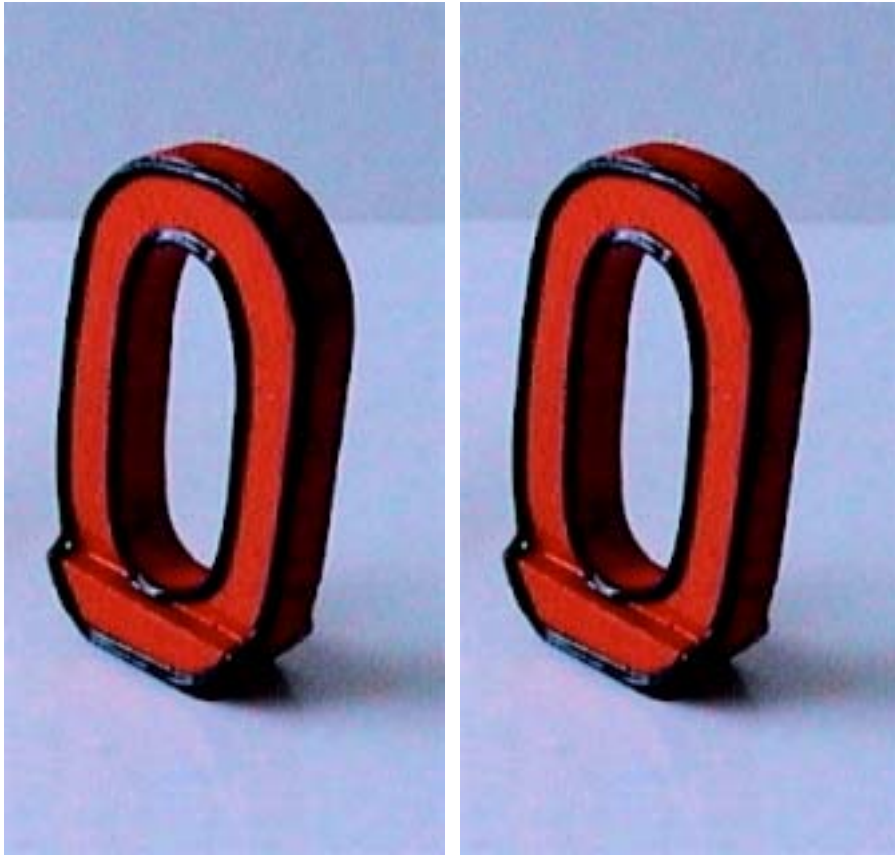
OBJETIVOS

- Iniciar en el aprendizaje de la letras mayúsculas.
- Diferenciar unas letras de otras.
- Reconocer las características de las letras.

Nº DE JUGADORES: Individual o colectivo.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Las letras mayúsculas del alfabeto realizadas en madera y en color. El tamaño de las letras es de 10 cm. de alto y el grosor de 2 cm. Todas están bordeadas o perfiladas en negro. La parte inferior posee un pequeño ensanchamiento para que se puedan poner de pie con mayor facilidad.



DESARROLLO DEL JUEGO

Con estas letras se pueden realizar muchas actividades, dependiendo de la maduración de los niños. Por ej.

- Reconocer la letra del propio nombre.
- Distinguir letras de los compañeros.
- Pensar nombres que empiecen por una letra cualquiera.
- Reproducir en papel una letra. Colorearla, recortarla, picarla, etc.
- Formar un nombre con todas las letras mayúsculas.
- Formar la primera sílaba del nombre.



10. PUZZLE DE VOCALES



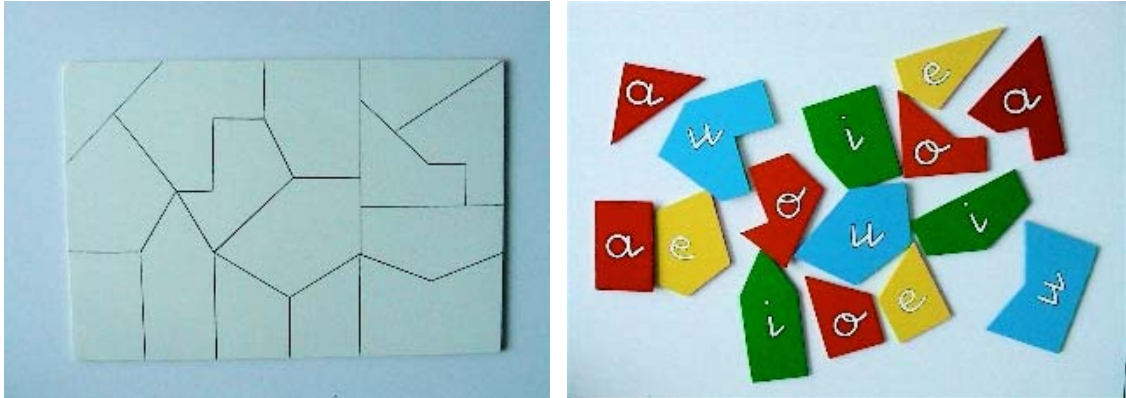
OBJETIVOS

- Iniciar en el aprendizaje de la letras vocales.
- Favorecer la lectura y escritura de las vocales.

Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- El soporte. Un puzzle de 15 piezas realizado en madera.
- Las piezas. En cada una de las piezas está dibujada una letra vocal. La correspondencia letra color es la siguiente: rojo para la letra a; amarillo para la letra e; verde para la letra i; naranja para la letra o; azul para la letra u.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se ejecuta como cualquier puzzle, colocando las piezas sobre la figura geométrica dibujada en el soporte. Como es un puzzle de marcado acento didáctico, se pueden realizar otras actividades sugeridas tales como:

- Colocar las letras que el adulto indique. Por ej. empezar por la parte derecha: e, a, o, i, u. (Fig. 1)
- Empezar colocando las letras del color amarillo, luego las del color verde, etc.
- Calcar las letras contenidas en las piezas sobre un papel.
- Contar las letras que hay de cada una de las vocales, etc.

(Fig. 1)



11. PERSONAJES DE CUENTOS



OBJETIVOS

- Favorecer la comprensión lingüística.
- Iniciar en la lectura global.
- Fomentar la participación colectiva.

Nº DE JUGADORES: Varios o la colectividad.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- El material consiste en preparar los elementos de los cuentos: - personajes, protagonistas, decorados, etc.- en entretela blanca y pintados en colores. Estos personajes pueden ser de los cuentos clásicos, o bien de cualquiera de las historietas propias de la edad. Para facilitar la clasificación de las figuras, puede escribirse un número detrás de cada pieza.

El material de entretela se puede adherir fácilmente sobre un franelograma.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se reparten entre los niños las figuras. Cada niño recibirá una figurita. El adulto va contando o leyendo el cuento elegido. Los niños irán adhiriendo las figuritas sobre el franelograma según corresponda.



VARIANTE

Con niños y niñas de mayor edad, pueden incorporarse en el franelograma viñetas escritas, para ser leídas de forma global, o aprendidas de memoria.



12. EL DADO DE COLORES



OBJETIVOS

- Desarrollar la percepción visual mediante los colores.
- Despertar el interés por el código escrito.
- Iniciarse en el juego reglado.
- Fomentar la sociabilidad.

Nº DE JUGADORES: 6

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Una caja.
- Un dado de 14,5 cms. de arista con el nombre y la imagen de un animal en cada cara. El fondo es de un color diferente.



JUEGOS PARA 4-5 AÑOS

Los nombres de los animales son:

- Elefante TROMPO (Fondo de color verde)
- Ratón GRUYER (Fondo de color rojo)
- Cerdo CHATÓN (Fondo de color amarillo)
- Perro DOMINÓ (Fondo de color malva)
- Oso ZARPAS (Fondo de color azul)
- Gata FELINA (Fondo de color rosa)



- 36 tablillas (6 para cada imagen) de 14 cm. de largo y 2,2, cm. de ancho.



- Un libro cuento para la interpretación del juego por los niños.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en colocar las tablillas de forma progresiva conforme indique el resultado del dado, el cual será tirado por cada uno de los jugadores por riguroso turno.

Ganará el jugador que primero complete el nombre de su animal.



a) Normativa del juego

Cada uno de los jugadores elige las tablillas correspondientes al color o animal preferido. Al azar, tira el dado el primer jugador. La imagen que salga en la cara superior del dado, corresponde a un animal que tiene uno de los jugadores. Éste dirá en alta voz el nombre del animal y a continuación colocará la primera tablilla delante de sí, diciendo en alta voz la letra correspondiente.

JUEGOS PARA 4-5 AÑOS

Del mismo modo procederán el resto de los jugadores, hasta completar el puzzle de 6 tablillas.

El primer ganador será el que haya completado primero su puzzle, el segundo ganador, el que lo complete después y así sucesivamente hasta el último ganador.



b) Reglas del juego

El jugador que diga una letra equivocada al nombrarla en alta voz, será anulado su turno.

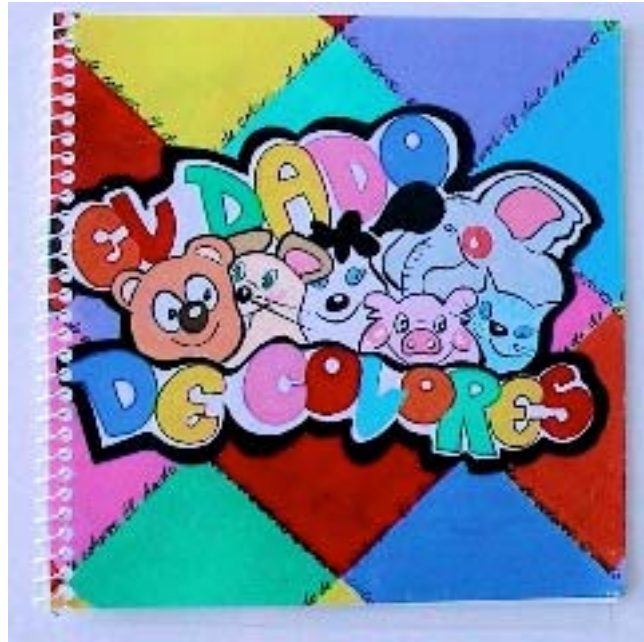
Igualmente perderá su turno el jugador que se salte alguna de las letras contenidas en el nombre del animal elegido⁷.

⁷ Depósito Legal: M-2452-1991

12.1. CUENTO EN IMÁGENES⁸

El cuento en imágenes es un pequeño folleto ilustrado que permite leer por parte de los niños las instrucciones del juego y el modo de jugar. Con él se despejan todas aquellas dudas que puedan surgir durante el juego.

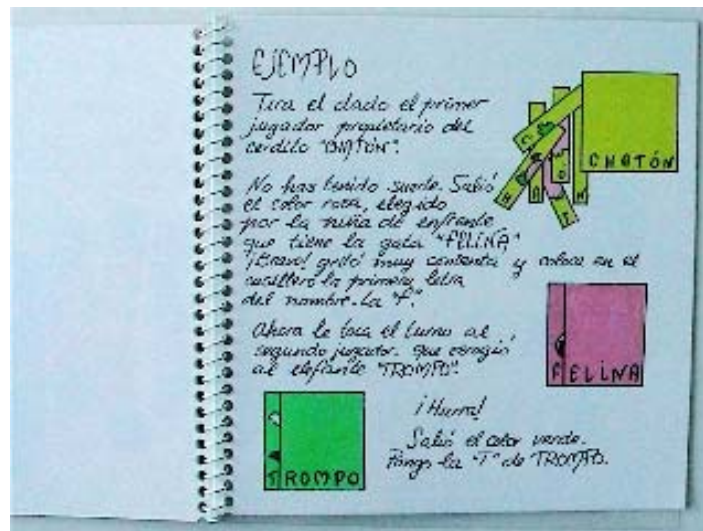
Es un librito de formato cuadrado. Está muy bien recibido por los niños ya que las ilustraciones son muy motivadoras y los textos sencillos.



⁸ Ilustradora: Carmen Rosa Redondo



JUEGOS PARA 4-5 AÑOS



13. NÚMEROS Y CAMINOS



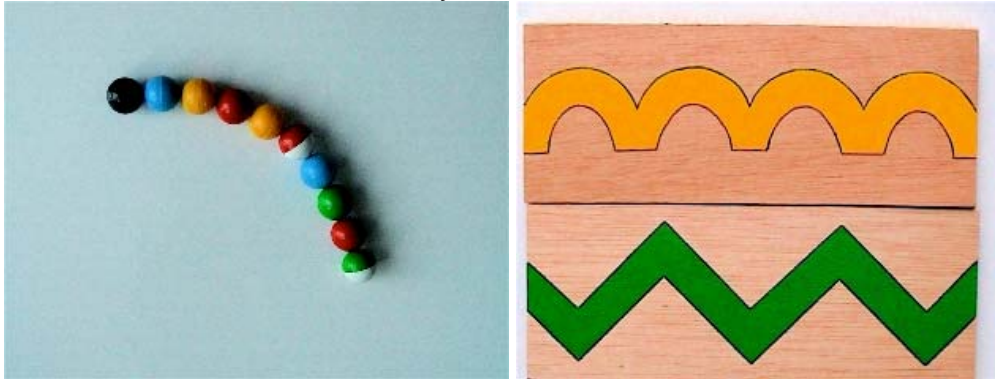
OBJETIVOS

- Desarrollar la organización espacial.
- Iniciar en la escritura del número y su direccionalidad.
- Aprender a contar.

Nº DE JUGADORES: Individual o grupal.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- 10 bolitas de colores imantadas.
- 9 tablillas rectangulares de 20 cm. de largo por 8 cm. de ancho. Cada tablilla representa un camino por el reverso y un número por el anverso. Cada camino es de un color y forma diferente.

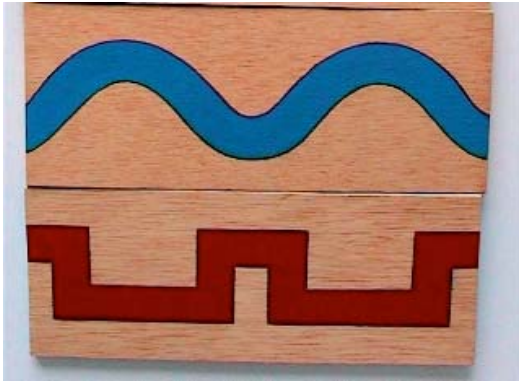


El anverso lleva un número dibujado en color, de textura porosa, delimitado con un borde en relieve. La tablilla también está bordeada con un relieve. Cada número posee unos triángulos metálicos, tantos como indica el guarismo y repartidos en la tablilla para soportar la bolita imantada. Una flecha al comienzo de cada número indica el punto de partida.



DESARROLLO DEL JUEGO

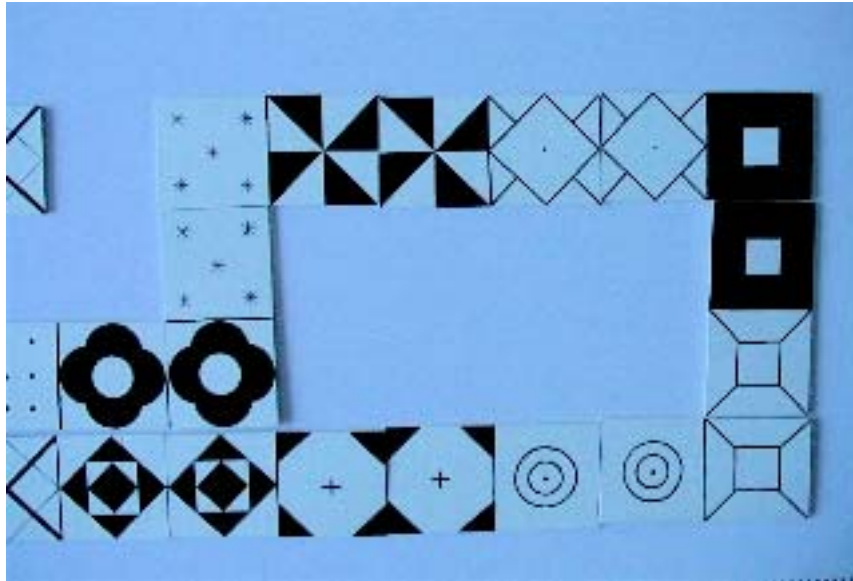
El juego consiste en coger una tablilla como soporte –colocarla en sentido horizontal- y comenzando por el reverso llevar el dedo por el camino, tantas veces como se desee, hasta adquirir correctamente la dirección. Después llevar con los dedos una bolita por el mismo camino. Si se desea se puede calcar el camino y realizarlo en papel.



A continuación se da la vuelta a la tablilla y se procede con el número. Primero se pasa el dedo sobre el número en sentido correcto, comenzando en el lugar de la flecha. Después llevando una bolita con los dedos, se pasa sobre el número en la misma dirección. Se pasarán tantas bolitas como represente el número elegido. Una vez pasada la bolita se coloca en el soporte metálico triangular y se coge otra bolita. Así por ejemplo el número seis tendrá 6 bolitas y el dos, 2 bolitas.



14. DOMINÓ GEOMÉTRICO



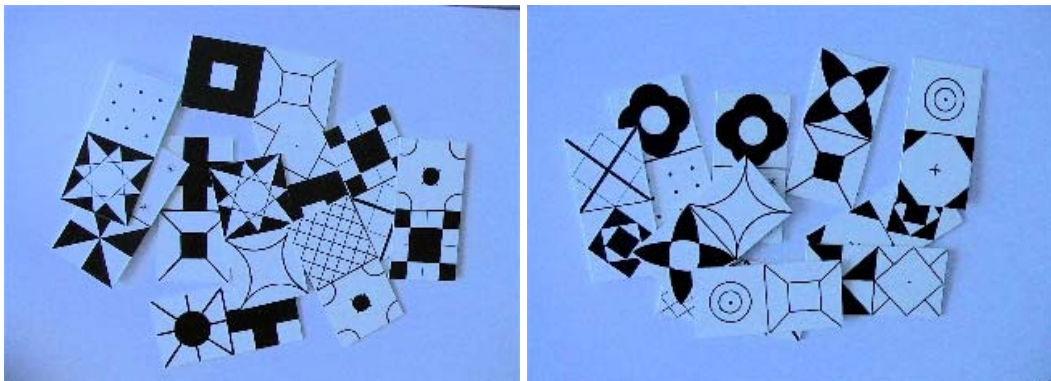
OBJETIVOS

- Desarrollar la constancia perceptiva visual.
- Fomentar las relaciones sociales y de reciprocidad.
- Favorecer la atención.

Nº DE JUGADORES: 2 ó 4.

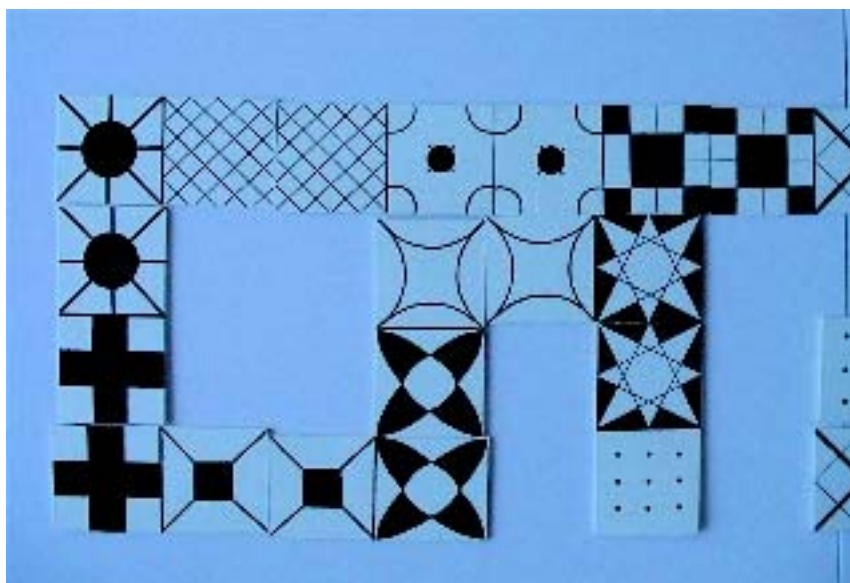
DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- El material consta de 20 piezas de madera rectangulares de 8 cm. de largo por 4 cm. de ancho. Fondo blanco e imagen geométrica y simétrica en negro. Las características de las piezas corresponden a las de un dominó, es decir, cada pieza posee dos imágenes.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se ejecuta repartiéndose las piezas entre los dos jugadores -colocadas éstas por el reverso-. Por sorteo comienza el primer niño poniendo una pieza del dominó y el segundo jugador deberá buscar la imagen que corresponda a la misma figura. Si no tuviera pasaría su turno. Ganará el jugador que antes termine con sus piezas.⁹



⁹ Depósito Legal: M-2452-1991

15. NÚMEROS Y FIGURAS



OBJETIVOS

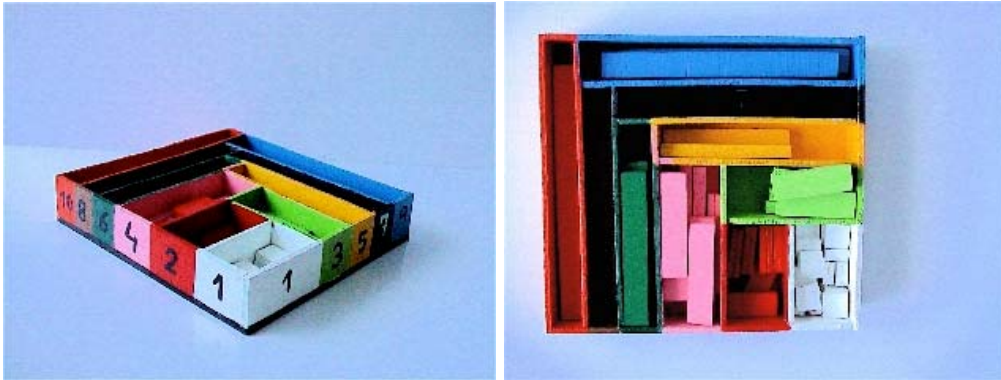
- Iniciar en la comprensión de la noción de número.
- Establecer comparaciones de magnitudes.
- Fomentar la creatividad.
- Establecer relaciones sociales.

Nº DE JUGADORES: Individual o por parejas.

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Una caja dividida en compartimentos de distintos tamaños con los números impresos en el lateral y el fondo. Los colores corresponden a los siguientes números: 1 blanco, 2 rojo, 3 verde claro, 4 rosa, 5 amarillo, 6 verde oscuro, 7 negro, 8 marrón, 9 azul y 10 naranja.¹⁰

¹⁰ Los colores de las tablillas coinciden con los sugeridos por G. Cuisenaire, en su material de “Las regletas”.

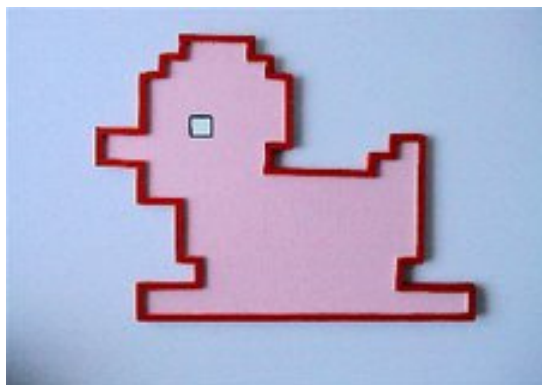


- Un conjunto suficiente de tablillas, de 2 mm. de grosor y forma rectangular, salvo la blanca que es cuadrada y corresponde al número 1. La longitud de las restantes tablillas van progresivamente aumentado según el número que les corresponda.
- Cuatro siluetas de madera con distintas formas, que hacen de soporte.
 1. Mariposa. El fondo lleva los colores de las tablillas.
 2. Pato. El fondo el de color rosa con un cuadradito blanco para el ojo.
 3. Coche. El fondo posee la forma y el tamaño de las tablillas.
 4. Barco. El fondo tiene impreso los números correspondientes

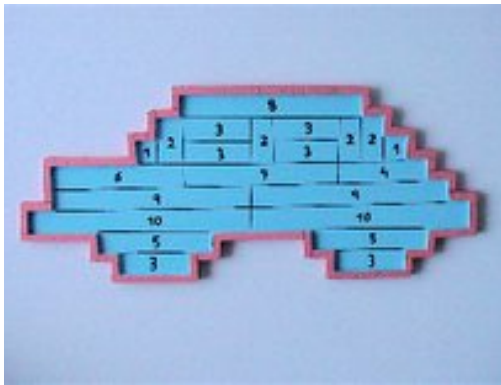
Mariposa



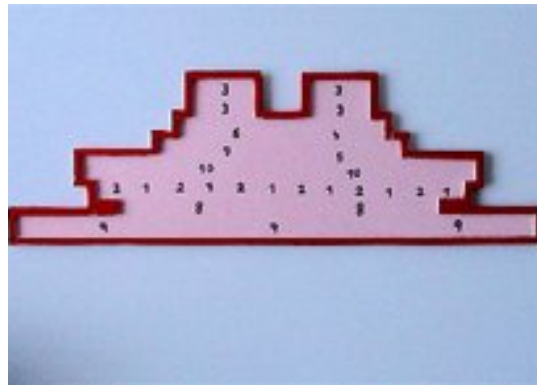
Pato



Coche



Barco



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en completar las siluetas con las tablillas. La metodología del juego aconseja que se comience con la silueta de la mariposa, colocando las tablillas sobre los mismos colores que tiene el soporte. A continuación se realiza la silueta del pato, colocando las tablillas libremente. Posteriormente se realiza el coche colocando las tablillas sobre los rectángulos numerados del fondo. Y finalmente se termina con el barco, cuya sola referencia es el de la numeración.¹¹

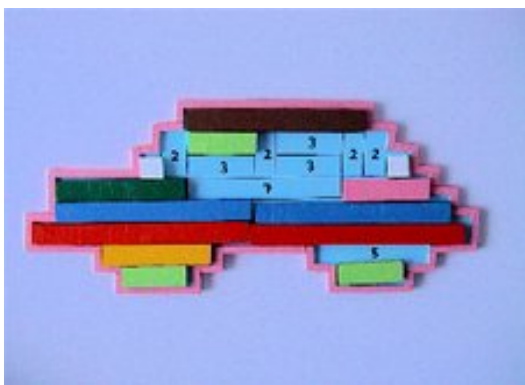
Primera



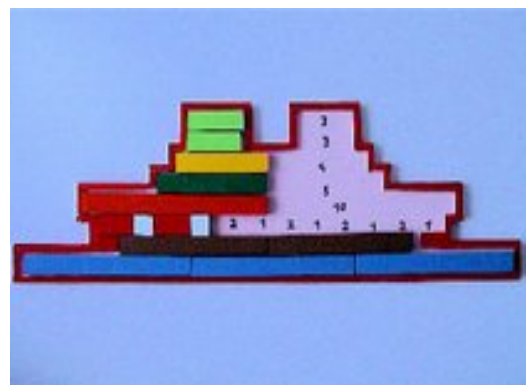
Segunda



Tercera

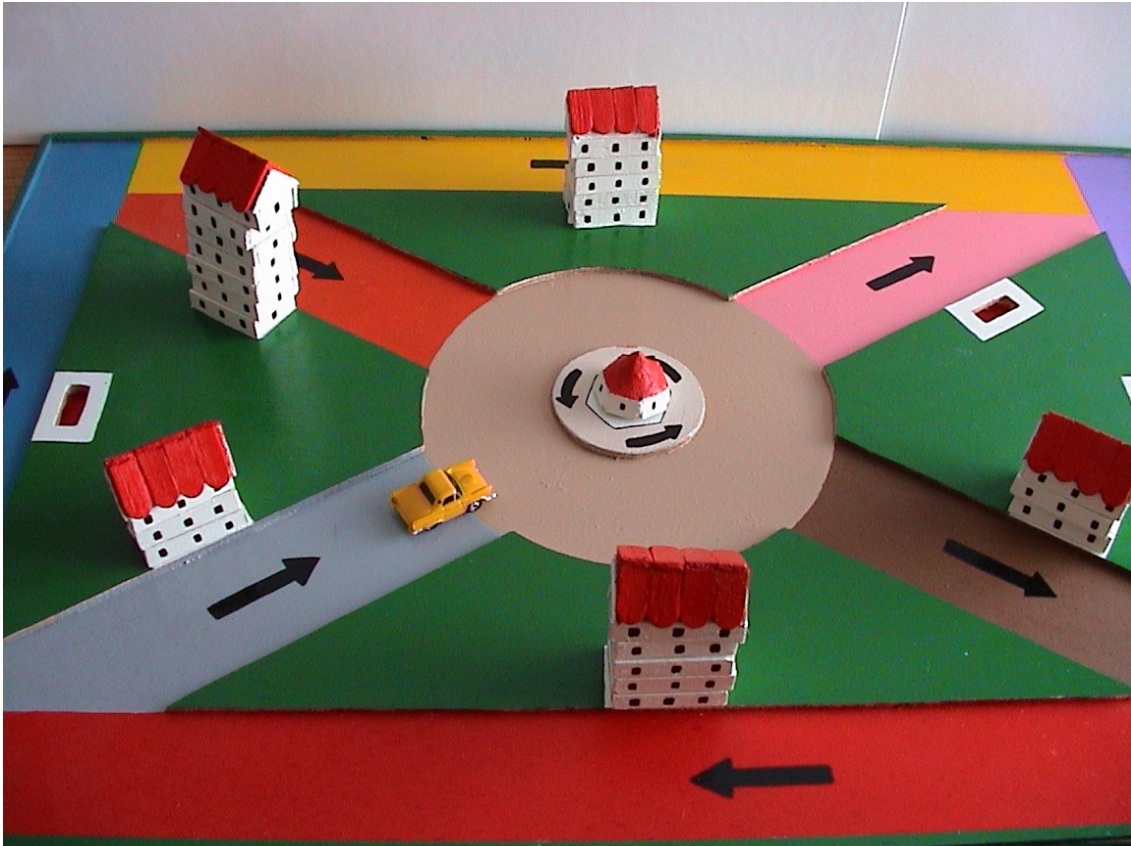


Cuarta



¹¹ Depósito legal: M-2452-1991

16. CIRCULACIÓN



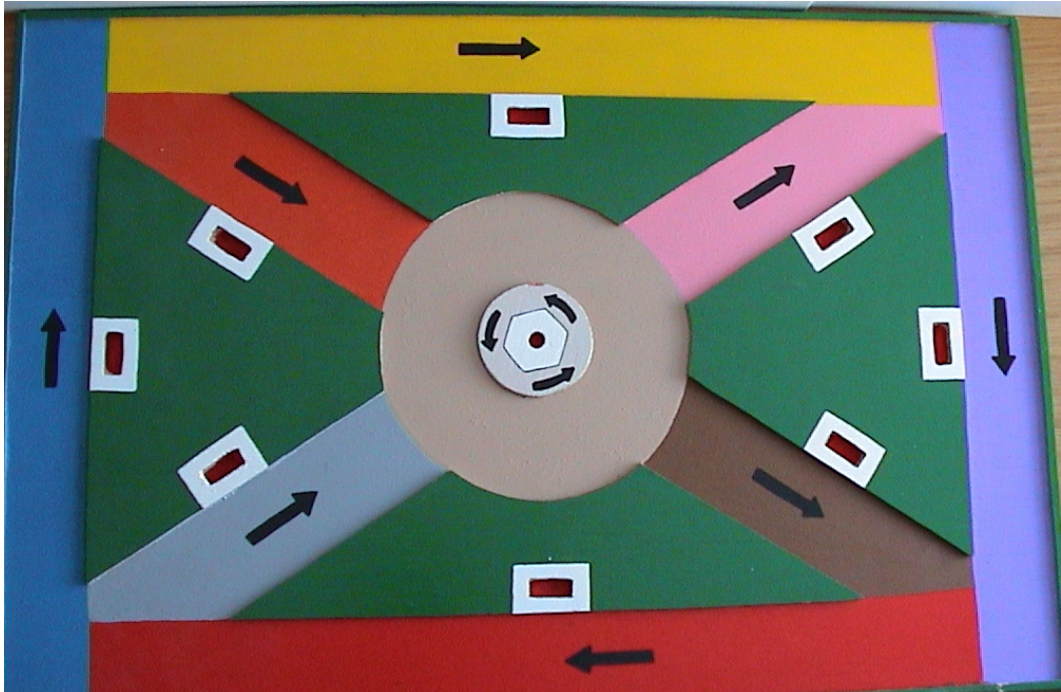
OBJETIVOS

- Iniciar en la circulación vial.
- Potenciar el sentido de direccionalidad.
- Fomentar las habilidades matemáticas mediante el proceso de contar y el aprendizaje de los colores.

Nº DE JUGADORES: 2 ó 4

DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

- Un plano de calles realizado en madera de tamaño rectangular de 60 X 40 cm. de lado. En el Centro una plaza circular de color beige con una rotonda elevada, perforada y flechitas en negro. La zona del césped, - algo elevada- en color verde, con perforaciones para la colocación de los mismos. El resto posee franjas de 8 colores diferentes para cada una de las calles: amarilla, azul, roja, violeta, rosa, marrón, gris y naranja.



- Una bolsita de tela conteniendo 8 fichas circulares de los mismos colores que las calles del tablero.
- Una bolsita de tela conteniendo 9 fichas circulares en blanco para cada uno de los números: del 1 al 9.



- Una caja de madera con 32 piezas blancas para encajar que representan los pisos de los edificios. 8 piezas con un tejadillo encima para el remate de las construcciones y 1 pieza hexagonal terminada en tejadillo para la rotonda.



- 2 cochecitos.
- 8 flechas sueltas de color negro impresas en el acetato.



DESARROLLO DEL JUEGO

El primer jugador saca una ficha de color de la bolsa correspondiente. Dicho color indica la calle a la que debe acceder con el coche, siguiendo la dirección marcada por las flechas.

Una vez localizada ésta, el jugador aparca el coche frente a la referencia - zona perforada en blanco- del edificio de dicha calle.

Después sacará una ficha de números de la 2ª bolsita. Esta ficha indica el número de pisos que debe construir. Si fuera el 3, el edificio tendrá tres pisos. En el caso del que saliera el número 1, entonces cogerá la pieza hexagonal de la rotonda.



A continuación le toca el turno al segundo jugador. Éste procederá del mismo modo y así sucesivamente hasta terminar todas las fichas de la bolsa. Ganará el jugador que al final haya construido el mayor número de pisos, o bien el que haya sacado las fichas con mayor número.

VARIANTE

Flechas superpuestas.

Los niños más aventajados, pueden utilizar las flechas de acetato para superponer en las calles. De este modo el coche puede recorrer las calles, siguiendo las direcciones que ellos mismos elijan.¹²

¹² Depósito Legal: M-2452-1991

NOTA ACLARATORIA

El juego señalado con un * y titulado DADO DE COLORES pertenece a la Colección de juegos premiados con Medalla de Oro en *Salon Mondial de l'Invention, de la recherche et de l'innovation* BRUSSELS EUREKA. Año 1991.

