



FOOD AND NUTRITION

“¿De dónde vienen los alimentos?”

Ref. 20551



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

¿DE DÓNDE VIENEN LOS ALIMENTOS?

Ref. 20551



CONTENIDO:

Juego compuesto por un total de **35 fichas**: **5 fichas** hexagonales cada una con el dibujo de un contexto diferente del origen de los alimentos (dónde crecen y de dónde vienen: raíces, plantas, árboles, mar y animales) + **30 fichas** de fotografías de alimentos (6 fichas de alimentos por hexágono) + **1 dado**.

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 6 años.

CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS:

Juego de ASOCIACIÓN para aprender a **clasificar los alimentos según su procedencia**. Permite aprender de dónde vienen y dónde crecen los distintos alimentos:

- En las **raíces/ bajo tierra**: patatas, cacahuetes, rábanos, zanahorias, ajos y cebollas.
- En las **plantas y arbustos**: tomates, lechuga, melón, pepino, maíz y trigo.
- En los **árboles**: manzanas, peras, naranjas, limones, melocotones y olivas.
- En el **mar**: merluza, atún, gambas, sardinas, almejas y pulpo.
- De los **animales**: huevos, carne, pollo, salchichas, jamón york y derivados lácteos.

OBJETIVOS PSICOPEDAGÓGICOS:

- Mejora las habilidades de identificación, discriminación y clasificación.
- Desarrollo y ampliación de vocabulario básico.
- Mejora de la coordinación psicomotriz al manipular las fichas y unirlas correctamente.
- Favorece el desarrollo de la observación y la descripción de los dibujos y fotografías.
- Amplía el conocimiento y clasificación de los alimentos según dónde crecen y de dónde vienen.

SISTEMA DE JUEGO Y RECOMENDACIONES DE USO:

- Pueden jugar **hasta 5 NIÑOS**.
- Dotado de SISTEMA AUTOCORRECTOR en el reverso. Permite al niño la



- manipulación libre de las fichas y su propia corrección para saber si lo ha hecho bien.
- El profesor ha de formular preguntas como: ¿De dónde viene la leche, los huevos, el atún, etc.? ¿Dónde crecen las zanahorias, los tomates, el trigo, etc.? (Ej. ¿Dónde crecen las patatas? Las patatas crecen bajo tierra; ¿Dónde crecen las manzanas? Las manzanas crecen en los árboles)
 - Antes de dar comienzo, se recomienda que el profesor compruebe que los alumnos han comprendido el sistema de juego y el sistema auto-corrector.
 - Si al lanzar el dado sale la cruz, se pasa el turno al siguiente jugador.

Juego cooperativo

- (1) Se reparten las fichas hexagonales entre los alumnos. En el centro de la mesa se dejan boca arriba las fichas cuadradas con los diferentes alimentos.
- (2) Los alumnos colocan alrededor de cada ficha hexagonal los 6 alimentos que provienen del contexto dibujado en el hexágono. También se puede utilizar el dado: por turnos cada jugador lanza el dado y según el contexto que le salga ha de buscar y colocar una ficha cuadrada (alimento) relacionada a ese contexto.
- (3) Finalmente, mirar el reverso de las fichas para comprobar que los alimentos se han colocado en el hexágono correcto.

Juego con dados

- (1) Colocar las 5 fichas hexagonales boca arriba en el centro de la mesa, y repartir las otras fichas cuadradas entre los jugadores.
- (2) Por turnos, cada jugador lanza el dado y según el contexto que salga en el dado va completando con una de sus fichas el hexágono correspondiente. En caso de no tener ningún alimento del contexto que indique el dado, se pasa el turno al siguiente jugador.
- (3) Gana el jugador que antes se quede sin fichas.

