



GUÍA DIDÁCTICA

Contenido:

4 tableros reversibles y 36 fichas.

Introducción:

Con los tableros de imágenes fotográficas, los más pequeños/ñas se divertirán asociando las imágenes iguales y seguirán con facilidad las reglas del juego.

Más adelante podrán aumentar la dificultad del juego, utilizando el reverso de los tableros, con fotografías de detalles, más difíciles de identificar. Así deberán hacer un mayor esfuerzo de observación y asociación lógica. Jugando los niños/ñas se iniciarán en el respeto a las reglas y desarrollarán su sociabilidad.

Los padres, las madres y educadores/ras, además de explicar el funcionamiento, podrán ser también excelentes compañeros/ras, ampliando el valor educativo del juego.

¿Cómo se juega?:

Antes de iniciar el juego debe observarse que los tableros ofrecen dos lados diferenciados. Por un lado fotografías de distintas frutas y frutos del bosque y por otro lado primeros planos de las mismas.

- **Imágenes:** Se reparte un tablero a cada jugador/ra con sus fichas correspondientes. Todos los tableros y fichas que sobran se dejan a un lado. Las fichas se mezclan y se colocan boca abajo sobre la mesa en un montón. Los jugadores/ras deben ponerse de acuerdo en quien será el director/ra de la partida, pero también puede jugar.

El jugador/ra que ha sido nombrado director/ra coge una ficha, nombra en voz alta el objeto y lo muestra a los demás jugadores/ras.

FOTO Loto de las frutas

Para aprender a relacionar imágenes a través del juego.

El jugador/ra que en su tablero descubre esta fruta, lo dice y recibe la ficha que deberá colocar sobre la misma imagen.

En el caso de que en un breve espacio de tiempo nadie reclame la ficha, ésta se aparta y solo se vuelve a coger una vez se han agotado todas sin que ningún jugador/ra haya completado su tablero.

A continuación se vuelve a repetir la misma operación y así sucesivamente. El primero/ra que complete su tablero será el ganador/ra.

- **Juego de memoria:** Se reparte un tablero a cada jugador/ra con sus fichas correspondientes. Todos los tableros y fichas que sobran se dejan a un lado. Las fichas se mezclan y se colocan boca abajo repartidas sobre la mesa.

Los jugadores/ras deben ponerse de acuerdo en quién inicia el juego. Por turnos, cada jugador/ra descubre una ficha, si la fruta que aparece se encuentra en su tablero deberá colocarla sobre la imagen correspondiente, si no, debe enseñarla a los/las demás y volver a colocarla boca abajo.

Los/las demás deberán recordar su posición para poder escoger con certeza la ficha que les ayudará a completar su tablero.

- **La rueda sorpresa:** Para este juego se necesita una bolsa de tela o plástico opaca donde colocar todas las fichas que entran en juego. Se reparte un tablero a cada jugador/ra con sus fichas correspondientes. Las fichas se introducen en la bolsa. Todos los tableros y fichas que sobran se dejan a un lado.

Cada jugador/ra, por turnos, extrae 9 fichas. Los jugadores/ras, sin mostrar sus fichas a los/las demás, deben intentar colocar en su tablero todas las que sea posible.

Las fichas restantes se colocarán sobre la mesa boca abajo, delante de cada jugador/ra. Todos los jugadores/ras, a la vez, deben coger una al jugador/ra de la derecha, si encaja en su tablero debe colocarla, sino ponerla boca abajo junto a las demás. Gana el jugador/ra que completa primero su tablero.

Otras formas de jugar:

Todos estos juegos pueden realizarse también con las fotografías de primeros planos, por el lado opuesto del tablero, aumentando así su dificultad.