



# EL MUNDO DE LOS SENTIDOS

VISTA, OLFATO, OÍDO, GUSTO, TACTO

Una colección de juegos educativos con muchos consejos y sugerencias para el fomento de los sentidos, para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Idea: Inventores de HABA para niños · Ilustraciones: Emily Fox · Redacción: Tim Rogasch · Duración de una partida: 20-30 minutos

**Queridos padres, queridos educadores, queridos terapeutas:  
Queridas madres, queridas educadoras, queridas terapeutas:**

*En la aldea india, los jóvenes indios se preparan para la gran prueba de los sentidos. Al fin y al cabo hay que poder ver, oír, palpar, oler y saborear muy bien, igual que un indio. Sipokoo, la lechuza sabia, estará siempre a su lado. En compañía de Sipokoo, los niños se disponen a superar las pruebas más diversas y a agudizar sus sentidos.*

*«El mundo de los sentidos» ofrece a los niños las posibilidades más variadas de familiarizarse con sus propias capacidades de percepción. Sin embargo, también se requiere la presencia de ustedes como adultos cuando, p. ej., hay que explicar las pruebas sensoriales o preparar los juegos que se presentan a continuación.*

**Esta colección de juegos educativos se subdivide en tres campos con diferentes tareas:**

El juego básico, **El gran desafío de Sipokoo para indios**, con pruebas sensoriales sencillas (verde) nos introduce de una manera rápida al mundo de los sentidos. Todos los materiales necesarios para el juego los encontrarán en la caja. Estos juegos necesitan poca preparación.

La variante para expertos, **Los desafíos de Sipokoo para auténticos olfateadores**, ofrece pruebas sensoriales de una dificultad media (amarillo). Los retos de los sentidos en este juego van más allá del material de juego que contiene la caja. Hay que tener preparados antes de comenzar a jugar algunos objetos complementarios de la casa, como por ejemplo boles pequeños con especias o recipientes con bebidas.

La Variante para profesionales de los sentidos, **Los desafíos de Sipokoo para zorros listos**, contiene pruebas creativas sensoriales (rojo). Para estos retos de los sentidos tendrán que reunir los materiales de juego, de manera activa y juntamente con sus hijos, en la naturaleza.

Pueden jugar el juego básico y cada una de las variantes como cualquier juego clásico con reglas. Las diferentes pruebas de cada una de las variantes del juego se pueden combinar prácticamente de manera ilimitada con el material del juego básico y también con otros materiales elegidos libremente.

Les deseamos mucha diversión al adentrarse en el mundo de los sentidos.

**Sus inventores para niños**

## Contenido:



6 bolsas pequeñas



dado



1 cascabel con cordel



4 cartas de carácter



20 plumas



10 cartas «contorno»



10 cartas «doble contorno»



32 fichas de pruebas



bolsa grande



tablero de juego



10 figuras de madera



6 bolas de corcho

6 bolas de cristal



Sipokoo, la lechuza sabia

## Juego básico: El gran desafío de Sipokoo para indios

Las pruebas del juego básico resultan muy apropiadas para la iniciación y sólo precisan de los materiales contenidos en la caja del juego.

### Objetivo del juego

Sipokoo, la lechuzca sabia, acompaña a los indios en sus pruebas. Por cada prueba de los sentidos superada con éxito recibirán una pluma. ¿Quién tendrá los sentidos más finos y será el primero en reunir cinco plumas?

## Preparativos

Se coloca el tablero de juego en el centro. Las fichas de las pruebas, con el borde verde, se colocan boca arriba en torno al tablero de juego formando un círculo. Las demás fichas de prueba (con el borde amarillo y rojo) no se necesitan. Cada jugador coge una carta de carácter. Clasificad las cartas por el color del dorso (amarillo y violeta) y colocadlas en sendos mazos con las cartas boca abajo. Poned a Sipokoo en una ficha de prueba cualquiera.

Poned las figuras de madera en la bolsa grande de tela. Llenad las bolsas pequeñas con las bolas de corcho y de vidrio:

- 2 bolsas con 2 bolas de vidrio cada una
- 2 bolsas con 2 bolas de corcho cada una
- 2 bolsas, una con 1 bola de corcho y la otra con 1 bola de vidrio

Tened preparados el dado, las plumas y el cascabel con el cordel.

**Sugerencia:** Los jugadores deberán realizar algunas de las pruebas con los ojos cerrados. De manera opcional se puede colocar una venda (con un pañuelo o una bufanda) en los ojos de los jugadores.



## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven, que tirará el dado. Si en el dado salen puntos, desplazas a Sipokoo el número de puntos señalados en el dado en la dirección que tú quieras. Si sale el símbolo del sol, puedes saltar a una ficha de prueba cualquiera. ¿En qué ficha de prueba se encuentra Sipokoo? La lechuzca sabia te muestra qué prueba debes superar, tú solo o con tus compañeros de juego.



### 1. Reconocer contornos

(prueba para todos los niños)

Colocas las cinco figuras verdes de madera sobre el tablero de juego. Estas figuras hacen unos sonidos característicos: el lobo aúlla, la mano da palmadas, la gallina cacarea, la serpiente silba y el gato maúlla. La primera vez podéis practicar juntos estos sonidos. Barajad el mazo de las cartas con el dorso de color

violeta, boca abajo. Se da la vuelta a la primera carta. En ella hay dos contornos dibujados. Uno de los contornos muestra una de las figuras verdes. Todos los jugadores intentan ahora identificar el contorno y realizar el sonido correspondiente. El jugador más rápido se quedará la carta como premio. A continuación se da la vuelta a la siguiente carta y los jugadores tienen que realizar el sonido correcto. Cuando se haya agotado el mazo, el jugador que tenga el mayor número de cartas recibirá una pluma de premio. En caso de empate, los jugadores empatados recibirán cada uno una pluma.



### 2. Reconocer la figura que falta

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego ponen tres figuras cualesquiera sobre el tablero de juego. Ahora tú tendrás muy poquito tiempo para memorizarlas. A continuación cerrarás los ojos. Tus compañeros de juego retirarán una de las figuras y la volverán a colocar en la bolsa grande. Entonces abrirás los ojos y dirás qué

figura falta. Si aciertas, recibirás una pluma. En caso contrario, te quedarás sin nada.

**Sugerencia:** Si queréis complicar un poquito esta prueba, poned entonces más de tres figuras de madera sobre el tablero de juego.



### 3. Situar el cascabel

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego colocan el cascabel sobre el tablero de juego. Tú cerrarás los ojos. Uno de tus compañeros cogerá el cascabel por el cordel y se lo guardará. Al hacerlo, el cascabel tiene que sonar con claridad. Ahora abrirás los ojos y señalarás con el dedo al jugador que tú creas que tiene el cascabel. Si aciertas, recibirás una pluma.





#### 4. Desfile de animales

(Prueba para dos niños)

Tus compañeros de juego colocan las cinco figuras verdes sobre el tablero de juego. Además sacarán del mazo de las cartas de dorso amarillo aquellas cartas con los contornos verdes correspondientes. Eliges a un compañero de juego que va a ayudarte en la prueba. Este compañero de juego elegirá tres de las cartas e imitará, uno tras otro, los sonidos de las figuras representadas. Al hacerlo, se colocará delante, boca abajo y en fila cada una de las cartas con las que ha imitado los sonidos. Ahora tienes que adivinar qué figuras ha imitado tu compañero de juego. Coge la figura correspondiente y colócala delante de la carta correspondiente. Si aciertas las tres cartas, recibiréis tú y tu ayudante una pluma cada uno.



#### 5. Palpar figuras

(Prueba para varios niños)

Para esta prueba meteréis las cinco figuras de color naranja (oso, caballo, ardilla, conejo y águila) en la bolsa grande. Tus compañeros de juego extraerán del mazo de las cartas con el dorso de color amarillo aquellas cartas que contengan los contornos de color naranja y las barajarán boca abajo. Darás la vuelta a la primera carta e intentarás encontrar, palpando en la bolsa, la figura correspondiente. Si aciertas, te quedará la carta de premio. Si te equivocas, vuelve a colocar la carta en la parte inferior del mazo. En cualquiera de los casos, vuelve a meter la figura en la bolsa. A continuación será el turno del siguiente jugador. Esta prueba acaba cuando se hayan palpado correctamente las figuras de las cinco cartas. Recibirá una pluma el jugador que posea el mayor número de cartas. En caso de empate recibirán una pluma cada uno de los jugadores empatados.

**Sugerencia:** Para que sea más difícil la partida, podéis meter también en la bolsa grande las figuras verdes. En ese caso necesitaréis también las cartas con los contornos verdes.

#### 6. Levantamiento de pesos

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego pondrán las bolsas pequeñas que contienen las bolas sobre el tablero de juego. Ahora tendrás que intentar encontrar dos bolsas con el mismo peso, y lo harás alzando cada bolsa por el cordel. Cuando pienses que has encontrado dos bolsas con el mismo peso, tus compañeros de juego comprobarán el contenido de la bolsa. Si en las bolsas se hallan las mismas bolas, habrás acertado y recibirás una pluma.

**Sugerencia:** Esta prueba se vuelve más emocionante si tus compañeros de juego tiran el dado por turnos mientras tú examinas el peso de cada bolsa. Si uno de ellos saca en el dado el símbolo del sol, tendrás que dar por finalizada la prueba y decir qué bolsas tienen el mismo peso.

Una vez acabada la prueba y repartida la correspondiente pluma, será el turno del siguiente jugador.

#### Final del juego

La partida acaba cuando uno de vosotros haya sido el primero en reunir cinco plumas. Este jugador habrá superado el gran desafío indio y tendrá que bailar alrededor de sus compañeros de juego dando aullidos de indio. En caso de empate, serán ganadores los jugadores empatados.

### Variante para expertos: Los desafíos de Sipokoo para auténticos olfateadores

Además del juego básico, «El mundo de los sentidos» puede ampliarse con otras pruebas sensoriales dentro del campo «olfato» y «gusto». Para ello necesitarán ustedes tres especias, tres bebidas, tres clases de fruta y tres clases de verduras fáciles de distinguir, que los niños tendrán que saborear y olfatear en las pruebas correspondientes. Encontrarán en la sección «Preparativos» las propuestas para las pruebas adecuadas de olfato y gusto. Sin embargo, aquí también podrán realizar las variantes que consideren oportunas, por ejemplo, con frutas del tiempo o hierbas y frutos de su propio jardín. ¡Sean creativos! No pongan ningún límite a su imaginación, pero tengan siempre en cuenta que todos los jugadores toleren sin problema los alimentos ofrecidos.

Queda a su completo criterio y al de sus hijos si juegan a realizar las siguientes pruebas como una variante independiente por completo o si los combinan con las pruebas del juego básico. También aquí pueden hacer variaciones libremente y configurar por consiguiente «El mundo de los sentidos» con continuas novedades. En comparación con el juego básico, las siguientes pruebas sensoriales son un poco más difíciles de resolver y necesitan un poco de esfuerzo para su preparación. Pero pueden dejarse ayudar por los niños perfectamente, dicho sea de paso.



## Preparativos

La preparación del juego se corresponde con la del juego básico con las siguientes excepciones:

- Las fichas de pruebas con el borde verde se sustituyen en esta variante parcial o completamente por las fichas con el borde amarillo y se colocan en torno al tablero de juego.
- Al material de juego hay que añadir lo siguiente para estos exámenes de los sentidos:
  - 3 tazas
  - 6 boles / platos pequeños
  - 3 bebidas diferentes, p. ej. agua, zumo de manzana, infusiones de hierbas o similares
  - diferentes frutas, verduras, frutos secos, etc., p. ej. trozos de pepino, de manzana y de zanahoria
  - diferentes especias como p. ej. canela, clavo, anís o similares
- Los saquitos con las bolas sólo las necesitaréis si queréis incorporar esas pruebas de los sentidos en vuestro juego.

**Sugerencia:** Los jugadores tienen que jugar siempre con los ojos cerrados. De manera opcional se puede colocar una venda (con un pañuelo o una bufanda) en los ojos de los jugadores.

Las diferentes muestras de olores y de sabores deberían ser fácilmente reconocibles. Pongan una especia en cada uno de los boles pequeños. Lo mejor es partir los alimentos en pedacitos pequeños y colocarlos en un plato o en un bol. A continuación sólo hay que llenar tres tazas con una bebida diferente en cada una de ellas.

Lo mejor es que antes de empezar a jugar os familiaricéis con las pruebas de olores y de sabores. Probad las bebidas y la fruta, la verdura o los frutos secos y olfatead las especias. De esta manera os resultará más fácil reconocer las muestras en el juego.

## ¿Cómo se juega?

El desarrollo del juego sigue las reglas del juego básico. Dependiendo de la ficha de prueba sobre la que aterrizó Sipokoo, habrá nuevas y emocionantes pruebas sensoriales para vosotros.



### 1. Identificar el sabor (beber)

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te acercará una taza cualquiera con una bebida. Prueba la bebida con los ojos cerrados (o vendados) y di qué bebida es. Si aciertas, recibirás una pluma a cambio.

**Sugerencia:** Si queréis hacer un poco más difícil esta prueba, podéis elegir bebidas que tengan un sabor parecido, como p. ej. zumo de manzana y de pera.



### 2. Identificar el sabor (comer)

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te acercará un plato (o un bol) con un alimento. Pruébalo con los ojos cerrados (o vendados) e intenta reconocerlo por su sabor. Si aciertas, recibirás una pluma.

**Sugerencia:** Este juego se complica si elegís tres alimentos con un sabor muy similar, como p. ej. diferentes frutos secos.



### 3. Identificar el olor

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te dará un bol con una especia. Si la reconoces con los ojos cerrados (o vendados) recibirás una pluma de premio.



### 4. Identificar el olor que falta

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te dará, uno tras otro, dos de los tres boles con especias. Si puedes decir qué especia falta, recibirás una pluma.



### 5. ¿Qué has visto?

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego sacan todas las figuras de la bolsa grande y eligen cuatro de ellas que colocarán en el tablero de juego. Ahora dispones de 5 segundos para memorizar las figuras. Transcurrido el tiempo, tus compañeros de juego cubrirán las figuras con la bolsa grande vacía. Si eres capaz de nombrar correctamente las cuatro figuras, recibirás una pluma a cambio.





### 6. Dibujar una figura

(Prueba para dos niños)

Tus compañeros de juego te colocan delante las 5 figuras verdes sobre el tablero de juego. Tú elegirás a un compañero de juego que te va a ayudar en esta prueba y que se colocará detrás de ti. Este compañero de juego elige a tus espaldas una carta de las 5 que tienen los contornos correspondientes. Te «dibujará» en la espalda ese contorno con un dedo. Si adivinas la figura correcta y te la colocas delante, recibirás tú y también tu ayudante, una pluma de premio.



### 7. Ladrón de gallinas

(Prueba para dos niños)

**Atención:** ¡Esta prueba es un juego con movimiento! Vais a necesitar algo más de espacio.

Tus compañeros de juego colocan una silla en el centro de la habitación, y encima pondrán la gallina (figura de madera). A continuación elegirás un contrincante al que te enfrentarás en esta prueba. Tu contrincante se ata el cascabel en el tobillo y se coloca en un rincón de la habitación. Tú te colocas al lado de la silla y tus compañeros de juego te vendan los ojos. Tu contrincante intentará ahora robar la gallina y tú intentarás impedirselo. Si consigues tocar a tu contrincante antes de que pueda tocar la gallina, entonces recibirás una pluma de premio. Pero si tu contrincante logra hacerse con la gallina antes de que tú lo toques, será él quien reciba una pluma.

**¡En este juego no se permite dar golpes a lo loco y en todas direcciones! ¡En caso contrario existe el peligro de herirse!**

## Variante para profesionales de los sentidos: Los desafíos de Sipokoo para zorros listos.

Para las siguientes pruebas sensoriales se utilizan sobre todo materiales libres de la naturaleza, es decir, ustedes necesitarán realizar muchos más preparativos en los cuales pueden hacer que los niños se involucren de forma activa. Lo mejor es que vayan preparando el terreno con antelación reuniendo durante un paseo con los niños materiales naturales como ramas, hojas, piedras, flores, frutos o similares. También resultan apropiadas las casitas vacías de los caracoles. De esta manera, los niños se familiarizarán antes de ponerse a jugar con las diferentes cualidades de sus hallazgos en el campo y descubrirán la riqueza sensorial que ofrecen el bosque y la pradera. Dependiendo de los materiales hallados, podrán elegir entre las siguientes pruebas y combinarlas como quieran con las pruebas del juego básico y de la variante para expertos. Como es natural, también podrán jugar a realizar las siguientes pruebas con sus hijos de manera completa, como un juego independiente.

**Sugerencia:** En su entusiasmo por coleccionar, los niños, no conocen límites. Por favor, presten atención que los pequeños exploradores, durante su búsqueda, no molesten ni asusten a animales pequeños en su entorno natural.



## Preparativos

La estructura del juego se corresponde con la del juego básico con las siguientes excepciones:

- Dependiendo de las pruebas elegidas, habrá que colocar alrededor del tablero de juego las fichas de prueba verdes, amarillas o rojas.
- Al material de juego hay que añadir lo siguiente para estos exámenes de los sentidos:
  - 3-5 tazas
  - diversos materiales naturales

**Sugerencia:** Los jugadores tienen que jugar siempre con los ojos cerrados. De manera opcional se puede colocar una venda (con un pañuelo o una bufanda) que cubra los ojos de los jugadores.

## ¿Cómo se juega?

El desarrollo del juego sigue las reglas del juego básico. Dependiendo de la ficha de prueba sobre la que atencione Sipokoo, habrá nuevas y complicadas pruebas sensoriales para vosotros.



### 1. Detective de la naturaleza

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego colocan delante de ti, sobre el tablero de juego, 5 objetos que hayáis reunido previamente. Dispones de poco tiempo para contemplar los objetos y a continuación cerrarás los ojos. Tus compañeros de juego se ponen de acuerdo en silencio sobre un objeto que tú tendrás que

adivinar. Ahora volverás a abrir los ojos y adivinarás de qué objeto se trata. Si fallas, el compañero de juego que esté a tu derecha te dará una pista, p. ej.:

- el objeto buscado es más grande / más pequeño,
- el objeto buscado es más duro / más blando,
- el objeto buscado es más rugoso / más liso
- el objeto buscado es de color...

En total tienes 3 intentos para adivinar el objeto. Si lo adivinas, recibirás una pluma de premio.

**Sugerencia:** Esta prueba se vuelve más difícil si hay más de 5 objetos sobre el tablero de juego. El juego se vuelve más fácil si son más de 3 los intentos para adivinar.



### 2. Palpar un objeto

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego ponen los diferentes elementos hallados de la naturaleza sobre el tablero de juego. Tienes que elegir uno y cogerlo. Intenta memorizar bien el tacto que tiene. A continuación cerrarás bien los ojos o deja que tus compañeros te coloquen una venda.

Tus compañeros de juego cogen el objeto que has elegido tú y lo colocan entre los demás hallazgos que están encima del tablero de juego. Ahora tendrás que intentar encontrar «tu objeto» tocando y palpando. Si lo consigues, recibirás una pluma a cambio.

**Sugerencia:** La partida se vuelve más emocionante si tus compañeros de juego van tirando el dado por turnos mientras tú buscas «tu objeto». Si consigues encontrar tu objeto antes de que tus compañeros de juego hayan sacado dos veces el símbolo del sol en el dado, recibirás una pluma; de lo contrario se habrá acabado lamentablemente tu búsqueda.



### 3. Caliente y frío

(Prueba para un niño)

Dependiendo del grado de dificultad, un adulto llenará para esta prueba entre 3 (fácil) y 5 (difícil) tazas de agua a diferentes temperaturas. El adulto colocará las tazas delante de ti. Entonces tendrás que medir la temperatura con los dedos o con los labios y clasificar las tazas de más fría a más caliente.

Si lo consigues, recibirás una pluma a cambio. En caso necesario podrán controlarse las temperaturas con un termómetro.

**Sugerencia:** La partida se vuelve más emocionante si tus compañeros de juego van tirando el dado mientras tú ordenas las tazas por temperaturas. Si lo consigues antes de que tus compañeros de juego hayan sacado dos veces el símbolo del sol con el dado, recibirás una pluma; de lo contrario se habrá acabado lamentablemente tu búsqueda.

**Atención:** ¡Examinad previamente siempre que la temperatura del agua no sea caliente en exceso!

## El mundo de los sentidos, un mundo de creatividad

Consideren las pruebas de esta colección de juegos también como estímulo para inventar nuevas ideas para juegos de forma creativa. Por ejemplo, pueden combinar perfectamente las pruebas del juego básico o de la variante para expertos con materiales de la naturaleza de la variante para los profesionales de los sentidos: ¿Quién es capaz de distinguir el olor del musgo fresco? ¿A qué huele una piña de pino? De la misma manera se pueden equipar las pruebas de la variante para profesionales de los sentidos con los materiales de la caja del juego, p. ej. con las bolas de corcho y de vidrio. Además, también pueden inventarse ustedes sus propias pruebas sensoriales y propuestas de juegos. Déjense inspirar por el material de juego presente. Aquí tienen dos ejemplos:

- **El gato en el saco:** Llenen cada una de las bolsas pequeñas con una figura (el gato y otras 5 figuras). En esta prueba hay que distinguir al gato, palpando.

- **«Las canicas del lobo»:** Las bolas de vidrio y de corcho pueden utilizarse también para un juego de canicas. El lobo (figura de madera) se coloca en el suelo a una distancia aproximada de 1 metro. Los jugadores intentan aproximar sus bolas de vidrio lo más cerca posible de la figura de madera. Si se juega en una mesa, los jugadores pueden utilizar las bolas de corcho.

Ganará y recibirá una pluma el jugador que más cerca del lobo haya colocado su bola.

En las últimas páginas de las instrucciones del juego encontrarán ustedes todas las fichas de prueba ilustradas. Pueden copiar esas páginas para su uso particular y anotar también las ideas propias para otros juegos.

### Queridos niños, queridos padres:

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

