

Palabreando

Una colección de juegos didácticos para el fomento del desarrollo del lenguaje y del habla, el oído y el tacto para 1 - 6 niños a partir de los 3 años más un director del juego.

Autora: Anja Wrede
Asesoramiento y colaboración especializada: Prof. Dr. phil. Karl Heinz Stier
Ilustraciones: Katharina Wieker
Duración de una partida: entre 10 y 15 minutos

Contenido del juego

18 figuritas de madera (en 4 colores)
1 cascabel rojo
1 campana azul
20 cartas
1 dado de colores
1 saquito de tela
1 CD con voces de animales y sonidos
1 instrucciones del juego



Estas figuritas se dividen en:

Figuritas rojas: el gallo, la vaca, el gato, el caballo, el cascabel

Figuritas verdes: el elefante, la rana, la serpiente, el cerdo, la oveja

Figuritas amarillas: el ratón, el león, el coche, la abeja, el pato

Figuritas azules: el perro, el asno, la cabra, la locomotora, la campana

Para los juegos 3 y 4 se necesita un reproductor de CD que disponga de tecla de reproducción aleatoria (también denominada en inglés «random» o «shuffle») y reproducción continua («repeat»).

Pistas del CD

1.	Gallo	8.	Serpiente	15.	Pato
2.	Vaca	9.	Cerdo	16.	Perro
3.	Gato	10.	Oveja	17.	Asno
4.	Caballo	11.	Ratón	18.	Cabra
5.	Cascabel	12.	León	19.	Locomotora
6.	Elefante	13.	Coche	20.	Campana
7.	Rana	14.	Abeja		



ESPAÑOL

Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decidido por este juego. Han optado ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo el material de juego conjuntamente con su hijo y utilizarlo en los diferentes juegos. En ellos se ponen a prueba distintas capacidades y habilidades de su hijo: hablar y escuchar, la motricidad fina y la concentración. Pero lo que proporciona jugar es, sobre todo, ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce como de pasada y casi por sí solo.

Cabe mencionar que esta colección de juegos didácticos no sustituye a ninguna terapia, sino que únicamente ofrece estímulos para el fomento del lenguaje. Si ustedes opinan que el desarrollo lingüístico de su hijo no transcurre "con normalidad", por favor contacten a un especialista. Su médico de cabecera o su pediatra les podrán asesorar con garantía al respecto.

Mucha diversión al jugar y descubrir conjuntamente les desean

los inventores para niños

Indicaciones generales

1. Estos juegos están ordenados por grado de dificultad. Para que resulten más fáciles los juegos, ustedes pueden dejar en la caja algunas figuritas de madera y sus correspondientes cartas (por ejemplo, los animales que los niños no conocen todavía).
2. Miren los animales juntamente con su hijo y hablen acerca de detalles interesantes. Pueden contar algo, por ejemplo, «la oveja vive en un rebaño y pasta en grandes praderas. Le gusta comer hierba. Hace bée y tiene una lana suave como pelaje». O también pueden formular preguntas fáciles, por ejemplo, «¿dónde vive este animal? ¿Qué aspecto tiene? ¿Qué come?». En todos los juegos pongan ustedes especial interés en describir a los animales, y estimulen también a su hijo a expresarse lingüísticamente. Realicen conjuntamente los sonidos correspondientes, con o sin ayuda del CD.
3. Si su hijo tiene alguna peculiaridad que llame la atención en su manera de hablar, la mejor manera de ayudarlo y de respaldarlo es ...
 - ... dejar que hable hasta el final. Aunque se tarde tal vez un poco más de tiempo, eviten terminar ustedes las frases de su hijo. Eviten hacer que su hijo imite las frases de ustedes.
 - ... no criticar ni corregir directamente los sonidos mal pronunciados. Limitense a repetir en la forma correcta lo que su hijo ha dicho.
 - ... hablar despacito y con claridad, y también expresarse con frases cortas.
 - ... enfatizar lo dicho resaltando las palabras y las partes de la frase y utilizar para ello la mímica y la gesticulación.
 - ... prestar atención a buscar y mantener un contacto visual con su hijo al hablar.
 - ... procurar tener una conversación equilibrada con su hijo. No se limiten a preguntarle por sus conocimientos sino más bien a integrar las preguntas de ustedes y las respuestas de su hijo en un hilo de conversación.



Juego 1:

Cuéntame todo lo que sabes

Un juego cooperativo de clasificación para 1 – 6 niños a partir de los 3 años y un director para conocer el juego y el material de juego.

Ámbitos de aprendizaje:

observación precisa, tacto, habla, comprensión lingüística, vocabulario

Preparativos

Se introducen todas las figuritas en el saquito. Se ponen las cartas boca arriba unas al lado de las otras encima de la mesa. No se necesitan el dado ni el CD.

Comienza la función

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj. Comienza extrayendo una figurita del saquito quien más recientemente haya acariciado a un animal.

¿Qué figurita es? ¿De qué color es? ¿Qué sonido hace? ¿En qué carta aparece dibujada?

Se da el nombre a la figurita y se coloca sobre la carta correspondiente.

A los demás niños se les permite también imitar los sonidos y ayudar en la búsqueda.

Una vez que todas las figuritas estén clasificadas, usted puede formular algunas preguntas sobre las similitudes y las diferencias.

Uno tras otro, los niños clasifican las figuritas y responden a las preguntas.

Plantee siempre pocas preguntas y bien elegidas, y hablen entonces juntos intensamente sobre ellas.

Ejemplos:

- ¿Qué animales son del mismo color? Encontrad y sacad todos los animales azules (rojos, verdes...).
- ¿Qué animales tienen pelaje? ¿Qué animales tienen plumas? ¿Qué animales tienen alas?
- ¿Con qué figuritas te has encontrado ya alguna vez? ¿Cuáles conoces sólo por los libros o por la televisión?
- ¿Qué figuritas son animales / no son animales?
- ¿Qué animales viven en la granja / en África / en el zoo?
- ¿Qué figuritas son más pequeñas o más grandes que tú en la vida real?
- ¿Qué animal sabe nadar / correr / reptar / volar / conducir?
- Pongan el cascabel rojo a la izquierda de las cartas y la campana azul en el lado derecho. ¿Qué animales están mirando hacia el cascabel rojo?, ¿y cuáles hacia la campana azul?

Variantes:

1. Preguntas posteriores sobre las figuritas:

- A la vaca le gustaría saber todo lo que se hace con su leche. ¿Qué productos conoces?
- Al caballo le gusta comer fruta. ¿A quién de vosotros le gusta también la fruta? ¿Qué frutas os gusta comer? etc.



2. Contar historietas:

- Usted puede estimular a los niños a inventarse frases o historietas.
- También pueden “dadoinventarse” divertidas y locas historietas, por turno. Un niño tira el dado, pone una figurita de ese color en el centro de la mesa y comienza la historieta con una frase en la que aparezca esa figurita. A continuación tira el dado el siguiente niño, coge una figurita del color correspondiente, la coloca junto a la primera y prosigue la historieta. Si a un niño le sale la estrella en el dado, podrá elegir la figurita que quiera.

Juego 2:

¿Qué animal está escondido aquí?

Un divertido juego de dados y de palpar para 2 – 6 niños a partir de los 4 años, y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

palpar con precisión, mirar, hablar, vocabulario

Preparativos

Elija usted algunas de las figuritas y mírelas con los niños. Les recomendamos un máximo de 12 figuritas (dependiendo del número de niños y del grado de dificultad deseado). A continuación introduzca las figuritas en el saquito. Ponga las cartas correspondientes encima de la mesa, en fila y boca arriba. Hay que tener el dedo a mano. No se necesitan las figuritas y cartas restantes ni tampoco el CD, así que permanecerán en la caja.

Comienza la función

Los niños juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Un color**
El niño mira en las cartas qué figuritas tienen ese color. Ahora intentará palpar en el interior del saquito la figurita correspondiente de ese color. Si no hay ninguna carta de ese color, el niño tirará una segunda (y última) vez.
- **La estrella**
El niño puede elegir el color que quiera y palpar en la bolsa una figurita del color correspondiente.

A continuación, el niño saca una figurita del saquito.

¿Coincide el color de la figurita palpada con el color que ha salido en el dado?

- ¡Sí! El niño se queda la carta como premio y se la coloca delante boca arriba. Se vuelve a introducir la figurita en el saquito. Se entrega el dado al siguiente niño.
- ¡No! Se vuelve a introducir la figurita en el saquito. El niño no puede quedarse la carta, pero puede volver a tirar el dado una segunda y última vez e intentar palpar a continuación una figurita de ese color.

A continuación es el turno del siguiente niño.



Final del juego

La partida acaba en cuanto sólo queden encima de la mesa las cartas de un único color. Gana la partida el niño que ha podido reunir el mayor número de cartas.

Variante Memo:

Escoja usted 12 figuritas e introdúzcalas en el saquito. Ponga las cartas correspondientes encima de la mesa, boca abajo y una al lado de la otra. No se necesitan el dado ni el CD.

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que más recientemente haya viajado en tren (o el niño más mayor). Este niño extrae una figurita del saquito y a continuación intenta dar la vuelta a la carta pareja.

¿Coinciden la figurita y la carta?

- ¡Sí! El niño puede quedarse la figurita y la carta, se las coloca delante y puede volver a jugar una segunda vez.
- ¡No! Se vuelve a introducir la figurita en el saquito y se vuelve a dar la vuelta a la carta.

A continuación es el turno del siguiente niño.

La partida acaba en el momento en que se hayan encontrado todas las parejas. Gana la partida el niño que ha podido reunir el mayor número de parejas.

Juego 3: Oído de lince

Un emocionante juego de escuchar sonidos para 1 - 6 niños a partir de los 4 años, y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír con precisión, mirar con precisión, imitar sonidos, reacción



ESPAÑOL

Preparativos

Reparta las 12 cartas a los niños por igual. Cada niño se coloca las cartas delante boca arriba. Las figuritas que se corresponden con las cartas se colocan en el centro de la mesa. Ponga el CD en el reproductor de CD y coloque el aparato de manera que pueda accionarlo con comodidad.

Se devuelven a la caja las cartas restantes, sus correspondientes figuritas, el dado y el saquito. Para comenzar, escuchen conjuntamente cada uno de los sonidos y detenga usted cada vez el CD para asignar cada uno de los sonidos a su figurita correspondiente.

Comienza la función

Los niños juegan a la vez. Ponga en marcha el reproductor de CD con la tecla de reproducción aleatoria y la de reproducción continuas activadas.

El niño que reconoce el sonido de una de las cartas que tiene delante, se levanta brevemente, imita el sonido en voz alta y vuelve a sentarse de nuevo.

¿Ha acertado el niño?

- ¡Sí! El niño se queda la figurita correspondiente y la coloca sobre su carta.
- ¡No! Si se levanta y el sonido no se corresponde con ninguna de sus cartas, se quedará sin la figurita.

Sugerencia

Para niños más pequeños o más lentos se parará el CD después de cada sonido, de modo que dispondrán de más tiempo para la asignación.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño pone su última figurita sobre las cartas que tiene delante, y de este modo gana la partida.

Variantes:

- Quien se haya levantado erróneamente tendrá que poner boca abajo una de sus cartas y no podrá volver a darle la vuelta hasta que no pase un sonido más.
- Si el sonido de esa carta suena mientras la carta está «suspendida», será mala suerte para el niño.
- En lugar de levantarse se puede acordar otro movimiento o gesto, o se dispone que los niños den una vuelta, por ejemplo, alrededor de la mesa.
- Se pueden poner las figuritas en una mesa separada o se pueden repartir por la habitación y hay que ir a buscarlas allí cuando suene el sonido correspondiente.
- Todas las figuritas están en el centro de la mesa. Cuando un niño descubre que la carta correspondiente al sonido no está encima de la mesa, exclama «¡blablablá!». Se para el CD y el niño realiza el sonido y el gesto acordado. Si estaba en lo cierto, el niño se quedará la figurita como premio.

Juego 4: ¡Prestar atención, aguzar los oídos y atrapar con rapidez!

Un rápido juego de escuchar con el soporte de un CD para 2 - 6 niños a partir de los 4 años y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír y mirar con precisión, reacción rápida

Preparativos

Ponga todas las figuritas en el centro de la mesa. Ponga el CD en el reproductor de CD y coloque el aparato de manera que pueda accionarlo con comodidad.

Se devuelven a la caja las cartas, el dado y el saquito.

Para comenzar, escuchen conjuntamente cada uno de los sonidos y detenga usted cada vez el CD para asignar cada sonido a las figuritas.

Comienza la función

Los niños juegan a la vez. Ponga en marcha el reproductor de CD con la tecla de reproducción aleatoria y la de reproducción continuas activadas. El niño que reconozca el sonido atraparé la figurita correspondiente.



¿Ha acertado el niño?

- ¡Sí! El niño se quedará la figurita correspondiente y se la colocará delante.
- ¡No! Si el niño atrapa una figurita equivocada, entonces la devolverá al centro de la mesa.

A continuación se escuchará el sonido siguiente que ofrezca el modo de reproducción aleatoria.

Final del juego

La partida acaba cuando sólo queden 2 figuritas en el centro de la mesa. Entonces se parará el CD. Gana la partida el niño que ha podido reunir el mayor número de figuritas.

Variante:

- Quien reconozca un sonido dirá el color de la figurita correspondiente. Si ese niño acierta, se quedará la figurita correspondiente y se la colocará delante.

Juego 5: Se buscan zorros despabilados y listos

Un juego de escuchar para 1 - 6 niños a partir de los 4 años y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír con precisión, mirar con precisión, rapidez en reaccionar, concentración, diferenciación de sonidos

Preparativos

Ponga las figuritas en el centro de la mesa. Si se desea hacer más fácil el juego, pueden dejarse algunas figuritas en la caja. No se necesitan el dado, ni el saquito, ni el CD.

Antes de jugar enseñe usted todos los sonidos una vez y diga o muestre a qué figurita pertenece cada sonido.



ESPAÑOL

Comienza la función

Coja usted una figurita, imite el sonido correspondiente y mueva la figurita por encima de la mesa. Al cabo de unos instantes modifique el sonido y regrese luego de nuevo al primer sonido. Ejemplo: coja usted la locomotora, desplácela despacito por encima de la mesa e imite claramente el sonido de una locomotora en marcha: «**CHÚ-CHÚ-CHÚ**». Añada a continuación otro sonido, por ejemplo. «**CHÚ-CHÚ-CHÚ-GUAU-GUAU**» y entonces regrese de nuevo al «**CHÚ-CHÚ-CHÚ**».

Todos los niños juegan a la vez e intentan atrapar la figurita del sonido nuevo.

¿Quién ha atrapado la figurita correcta?

- El niño que atrape la figura correcta se la quedará y se la colocará delante.
- Todas las figuritas incorrectas se devolverán al centro de la mesa.

Final del juego

La partida acaba cuando solamente queden 3 figuritas en el centro de la mesa. Gana la partida el niño que pudo reunir el mayor número de figuritas.

Variantes:

- Desplace usted la locomotora, por ejemplo, por encima del centro de la mesa y deténgala junto a una figurita. El primero en imitar correctamente el sonido correspondiente a esa figurita se la quedará como premio.
- Un niño adopta el papel de director del juego.

Juego 6: ¡Hablad todos!

Un juego para hablar, con división de roles, para 3 - 8 niños a partir de los 4 años y un director del juego.

Ámbitos de aprendizaje:

oír, pronunciación, rítmica

Preparativos

Prepare usted las siguientes figuritas: pato, gato, caballo, ratón, serpiente, abeja, coche, locomotora. El material restante no se necesita y permanecerá en la caja. Cada niño escoge una figurita. Los niños se colocan uno al lado del otro de modo que puedan tenerle a usted a la vista. Si juegan menos de 8 niños: sostenga usted las figuritas restantes y manténgalas en alto al comienzo de la estrofa correspondiente. Los niños imitarán juntos los sonidos correspondientes.

Comienza la función

Recite las ocho estrofas del texto, poco a poco. Los niños las repetirán y, en fases posteriores, las recitarán al mismo tiempo. Cada estrofa se ocupa de una figurita. Sin embargo, el texto cambia ligeramente: en cada parte se añade el sonido correspondiente. El niño que tenga en la mano la figurita correspondiente imitará en cada caso el sonido correspondiente.

Estrofa 1:

Adulto:	En la bañera, en la bañera, nada el patito.
Todos:	En la bañera, en la bañera, nada el patito.
Adulto:	Escuchad bien al pato graznar:
Niño patito:	cua, cua, cua
Todos:	En la bañera, en la bañera, nada el patito.

De la misma manera:

Estrofa 2:

Por la calle, por la calle, viaja el cochecito.
Por la calle, por la calle, viaja el cochecito.
Escuchad bien al coche zumbiar:
Niño coche: brumm, brumm, brumm
Por la calle, por la calle, viaja el cochecito.



Estrofa 3:

En el prado, en el prado, está el caballito descarado.
En el prado, en el prado, está el caballito descarado.
Escuchad bien al caballito resoplar:
Prrrr, Prrrr (humedecer los labios y hacer que aleteen soplando).
En el prado, en el prado, está el caballito descarado.

Estrofa 4:

En el sofá, en el sofá, está tumbado el gato gordo.
En el sofá, en el sofá, está tumbado el gato gordo.
Escuchad bien al gato ronronear:
grrrrr (roncar, o algo similar).
En el sofá, en el sofá, está tumbado el gato gordo.

Estrofa 5:

En la flor, en la flor, está la abeja bien cargada de polen.
En la flor, en la flor, está la abeja bien cargada de polen.
Escuchad bien a la abeja zumar:
Ssssssssssss
En la flor, en la flor, está la abeja bien cargada de polen.

Estrofa 6:

Sobre la roca, sobre la roca, está tumbada la perezosa serpiente.
Sobre la roca, sobre la roca, está tumbada la perezosa serpiente.
Escuchad bien a la serpiente silbar:
ZZzzz
Sobre la roca, sobre la roca, está tumbada la perezosa serpiente.

Estrofa 7:

En el rincón, en el rincón, está sentado el pequeño ratón.
En el rincón, en el rincón, está sentado el pequeño ratón.
Escuchad bien al ratón musitar:
pip, pip, pip
En el rincón, en el rincón, está sentado el pequeño ratón.

Estrofa 8:

Cuesta arriba, cuesta arriba, va tirando la locomotora.
Cuesta arriba, cuesta arriba, va tirando la locomotora.
Escuchad bien a la locomotora jadear:
chú, chú, chú.
Cuesta arriba, cuesta arriba, va tirando la locomotora.

Quien lo desee puede pensarse otros movimientos para cada una de las figuritas o puede inventarse más versos para los demás animales.

Todos los archivos de audio pueden descargarse en la dirección siguiente:

<http://www.haba.de/papperlapapp-sounds>

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

