

Contenido:

- 4 tableros a doble cara: 4 láminas con recorridos y 4 láminas de actividades.
- 55 piezas regletas de madera de longitudes proporcionales.

Con el juego de Las proporciones los más pequeños podrán asociar las cifras del 1 al 10 con las magnitudes que representa cada una.

Las láminas con recorridos permiten a los más pequeños descubrir y poner en práctica el concepto de medida jugando a colocar las regletas de manera que cubran exactamente cada uno de los caminos de la imagen. Las ilustraciones con figuras a completar los retan aún más a realizar sus propias composiciones creando formas más complejas.

22 regletas de 1 cm	
5 regletas de 2 cm	
4 regletas de 3 cm	
4 regletas de 4 cm	
4 regletas de 5 cm	
4 regletas de 6 cm	
4 regletas de 7 cm	
4 regletas de 8 cm	
2 regletas de 9 cm	
2 regletas de 10 cm	

PARA UN SOLO JUGADOR

Las propuestas para un solo jugador son actividades que el niño o la niña puede realizar de forma autónoma una vez familiarizado con el juego. No obstante, la participación del adulto siempre es aconsejable para enriquecer la actividad y disfrutar de ella juntos.

LÁMINAS DE ACTIVIDADES

Ordena las medidas:

Se propone al niño o la niña coger la lámina que muestra 10 animalitos de longitudes progresivas y poner una regleta de la medida indicada encima de cada espacio para poder comparar las longitudes y ver la relación entre la cifra, el color y la medida.

Si se quiere, se puede proponer al niño reseguir el contorno de las diferentes regletas en una hoja en blanco y dibujar alrededor de los perfiles otros elementos que guarden la proporción de medidas entre ellos para confeccionar su propia escala de figuras.

Reproduce la figura:

Se propone al niño o la niña coger la lámina que muestra la cara de un robot y replicarla en el espacio libre de la derecha de la lámina usando las regletas correspondientes.

Completa la figura:

Se propone al niño o la niña coger la lámina en la que se ve medio barco y completarlo colocando las mismas regletas que en la mitad mostrada pero reflejando sus posiciones.

Operaciones con regletas:

Se propone al niño o la niña resolver las sumas y restas simples de la lámina utilizando las regletas correspondientes. Para ello, primero deberá colocar las regletas que forman la operación y luego añadir tras el signo de igual una regleta que sea la suma de las dos o la diferencia entre ellas dependiendo de cada caso.

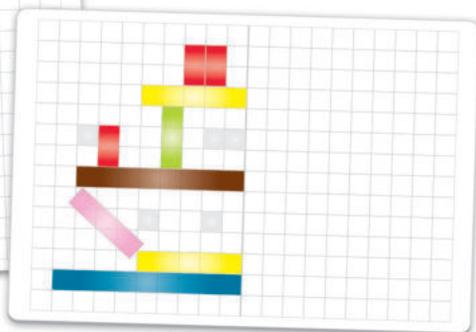
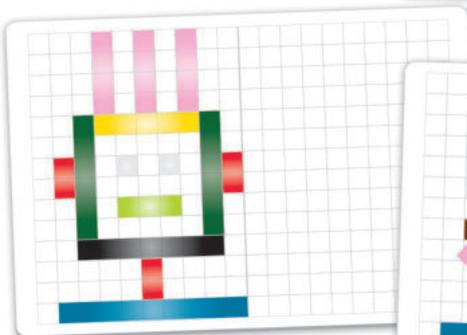
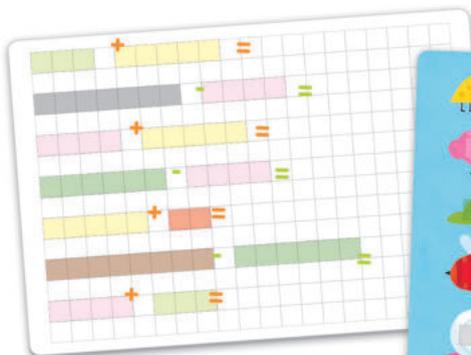
LÁMINAS DE RECORRIDOS

Puzzle de regletas:

Se propone al niño o la niña coger cualquiera de las láminas mostrando el lado con un recorrido y cubrirlo todo con las regletas del juego de forma que no quede ningún espacio por tapar ni sobresalga ninguna regleta del recorrido.

Una vez conseguido, se le puede proponer realiza la misma operación con la misma imagen u otra de las del juego con alguna de las siguientes condiciones:

- **RETO 1:** Rellenar el recorrido sin poner dos regletas del mismo color seguidas.
- **RETO 2:** Rellenarlo con el mínimo número de regletas posible (15).
- **RETO 3:** Rellenarlo con el máximo número de regletas posible (36).
- **RETO 4:** Rellenarlo en el mínimo tiempo posible. Se puede cronometrar con el móvil y anotar el resultado para intentar batirlo más tarde. También puede jugarse por turnos y anotar cada persona su marca personal para compararlas luego entre sí.



PARA 2 JUGADORES

LÁMINAS DE RECORRIDOS

Regletas a la carrera:

Cada jugador elige una de las 4 láminas de recorrido y se dejan todas las regletas en el centro de la mesa al alcance de los dos jugadores.

Después, se cuenta hasta 3 y cada jugador intentan completar el recorrido de su lámina tan rápido como le sea posible cubriéndolo con las regletas justas. No es necesario empezar por el principio del recorrido, las regletas pueden ponerse en cualquier espacio y cambiarse por otras más tarde devolviéndolas al centro de la mesa.

El primero en conseguirlo será el ganador de la partida.

Fila de regletas:

Se colocan todas las regletas al azar formando una fila tocándose entre ellas por sus lados más largos. Las regletas de 1 cm se colocan agrupadas por parejas, una encima de la otra. Cada jugador elige una lámina con un recorrido y por turnos, los jugadores pueden coger una de las regletas situada en cualquiera de los extremos de la fila (2 regletas en caso de que sean de 1 cm) y colocarla directamente en su lámina. Si lo prefiere, en vez de coger una de las regletas de los extremos el jugador puede coger cualquier regleta de la fila, pero entonces deberá esperar al próximo turno para poder colocarla en su lámina y no podrá coger una nueva hasta el siguiente.

El primer jugador o jugadora que complete el recorrido de su lámina será el ganador de la partida. En caso de que ninguno de los dos puede colocar ninguna de las regletas que quedan, entonces gana el que tenga menos espacios libres en sus láminas.



PARA 2 O MÁS JUGADORES

LÁMINAS DE RECORRIDOS

Caminos compartidos:

Se coge una única lámina con recorrido y se dejan todas las regletas a un lado al alcance de los jugadores.

Por turno, un jugador coge una regleta del montón y se lo da al jugador de su derecha para que la coloque donde quiera del recorrido.

Después, el jugador que ha colocado la regleta coge una nueva regleta y se la da al siguiente para que haga lo mismo. Es obligatorio dar siempre una regleta que quepa en los espacios libres de alguno de los caminos.

Cuando uno de los jugadores consigue cubrir con su jugada un segmento completo del camino, es decir, la longitud comprendida entre dos esquinas o giros, coge una regleta de las que no están todavía colocadas como recompensa. Puede coger una regleta de la medida que quiera y la guarda delante de él como un punto.

Si un jugador da al siguiente una regleta para colocar que no cabe en ningún tramo libre del recorrido, quien dio la regleta devuelve al centro de la mesa una de las regletas que haya ganado y el siguiente jugador puede escoger libremente qué regleta quiere colocar.

Se juega de esta manera hasta que se ha rellenado todo el recorrido o no se puede colocar ninguna regleta más de las que quedan.

El jugador que haya conseguido más regletas ganará la partida. Todas valen un punto sin importar la longitud de cada una.



Ref.19097



¡ADVERTENCIA! NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS.
PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS
DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallés · España
www.educaborras.com



NC899/04/19097