

Aprender es DIVERTIDO

Bloques lógicos

3-5 años  jugadores

Contenido:

- 48 piezas geométricas de diferente forma, color, tamaño y grosor.
- 8 tableros para encajarlas.
- 4 dados, uno por cada tipo de característica (forma, color, tamaño y grosor).

Con el juego de Bloques lógicos los más pequeños jugarán con piezas de 4 formas geométricas básicas (círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo) y descubrirán diversas características físicas de cada una de ellas, como el tamaño, el color y el grosor.

La variedad de piezas y de combinaciones permite a los más pequeños aprender a diferenciarlas entre ellas y clasificarlas en base a sus características. Las láminas ilustradas en las que se encajan las piezas les ayudan a desarrollar su imaginación y a descubrir cómo las figuras geométricas forman parte de nuestro entorno.

Antes de empezar, pega los adhesivos en cada dado, según sea de formas, colores, tamaño o grosor.



Dado de formas:	Dado de colores:	Dado de tamaño:	Dado de grosor:
 cuadrado	 rojo	 grande	 grueso
 redondo	 azul	 pequeño	 fino
 triángulo	 amarillo	 grande	 grueso
 rectángulo	 rojo	 pequeño	 fino
 cualquier forma	 azul	 grande	 grueso
 cualquier forma	 amarillo	 pequeño	 fino

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.

Conocer y agrupar:

Se muestran al niño o la niña todas las piezas del juego, una a una, diciendo cuál es su forma y preguntándole cuál es su color, medida y grosor para que las observe e identifique.

Una vez hecho esto, tiraremos el dado de formas y le pediremos que separe y agrupe todas las piezas de la forma indicada. Si sale la estrella en el dado, el niño podrá elegir cuál es la forma que quiere coger.

A continuación, repetiremos la acción tirando el dado de colores y pediremos al niño que, de las piezas de la forma seleccionada previamente, separe aquellas que tengan el color que marque el dado.

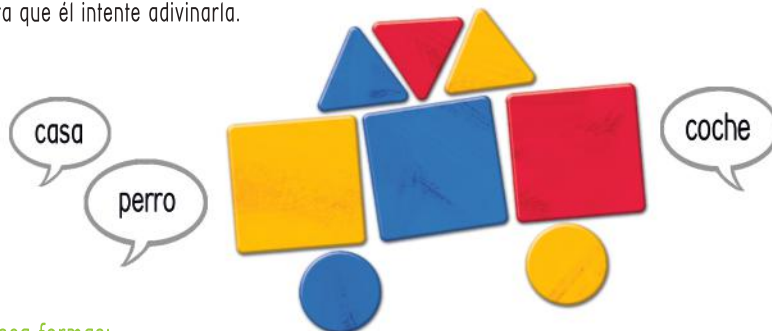
Repetiremos esta acción con el dado de grosores y el de tamaños de forma que, después de

las 4 tiradas, quede una única pieza seleccionada. Al llegar a la pieza final, pediremos al niño o la niña que la observe y nombre todas sus características. Hecho esto, podemos juntar de nuevo todas las piezas para volver a jugar de la misma manera.



Imagina y dibuja:

Se ponen en la mesa todas las piezas y se le dicen al niño o la niña tres elementos conocidos por él como por ejemplo "casa", "perro" y "coche". Él deberá escoger en secreto uno de los elementos dichos y construir su silueta combinando diferentes piezas sobre la mesa. Una vez acabada la figura, intentaremos adivinar cuál de los tres elementos ha representado. Después, podemos intercambiar los papeles y ser nosotros quienes construyamos una figura para que él intente adivinarla.



Busca formas:

Se pide al niño o a la niña que coja las piezas del juego y busque en la habitación donde se está jugando objetos o muebles que contengan alguna de sus formas. Cuando encuentre algún objeto con una de las formas buscadas se le pide que coloque una pieza con esa forma encima o al lado para indicarlo. Cuando ya no se encuentren más o se agoten las formas de un tipo, se cuentan cuántas se han encontrado y se mira cuál es la más común.



PARA 2 O MÁS JUGADORES

¿Quién lo ve primero?:

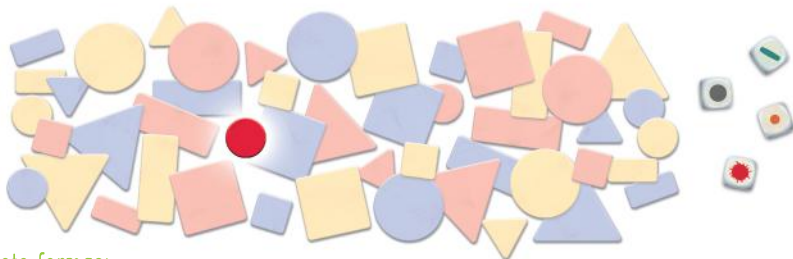
Se colocan en el centro de la mesa o en el suelo las 48 piezas al alcance de todos los jugadores. Se lanzan los 4 dados y todos los jugadores a la vez han de intentar encontrar y coger la figura que cumpla las 4 características indicadas en ellos. El primero que la coja, se la queda y será quien lanzará de nuevo los dados para seguir jugando de la misma manera.

Si en el dado de formas aparece el comodín, no hay que buscar ninguna pieza pues el primer jugador que coja el dado con el comodín podrá elegir la pieza que quiera del centro de la mesa.

En caso que la pieza no se encuentre en el centro de la mesa porque ya ha sido ganada previamente, el primer jugador que diga "falta" podrá coger la que él quiera entre las que cumplan, al menos, una de las características indicadas por el dado. Si un jugador se equivoca y dice "falta" cuando la pieza aún está en la mesa, deberá devolver una de las que haya ganado al centro de la mesa si tiene alguna.

Quién consiga reunir antes 4 piezas con una característica en común (forma, color, tamaño o grosor) ganará la partida.

Con niñas y niños más pequeños se puede jugar utilizando solo las fichas gruesas y retirando el dado que marca el grosor de las fichas a buscar.



Loto formas:

Cada jugador escoge una de las láminas ilustradas para jugar con ella y se dejan en el centro de la mesa las piezas de grosor fino y los dados de forma, color y tamaño. Las láminas y piezas sobrantes, junto con el dado de grosor se devuelven a la caja. En partidas con dos jugadores cada uno puede jugar con dos láminas si lo desean.

En su turno, el jugador tira los 3 dados y coge la figura que cumpla las 3 características indicadas. Si la figura indicada se encuentra en su lámina, la encaja en ella y pasa el turno.

Si corresponde a la de otro jugador, se la da para que la coloque él en la suya. Si la pieza indicada en los dados no corresponde a la lámina de ningún jugador, la coge igualmente y la guarda delante de él. En su turno, un jugador puede devolver al centro de la mesa dos piezas que tenga acumuladas para coger la pieza que quiera en vez de tirar el dado.

Gana el primer jugador que consiga completar su lámina con las 6 figuras correspondientes.



Torres de formas:

Se ponen todas las figuras en la mesa y los jugadores las van cogiendo de una en una hasta repartirlas todas. Cada jugador jugará solo con sus piezas.

Por turno el jugador escoge el dado que quiera (forma, color, tamaño o grosor) y lo tira.

A continuación, coge una de sus piezas que cumpla la característica indicada por el dado y la pone encima de otra mayor o del mismo tamaño (sin importar ni la forma, ni el color, ni tampoco el grosor). Después, pasa el turno al siguiente jugador.

Una ficha puesta encima de otra no puede volver a moverse pero se le pueden poner otras piezas encima siempre que estas sean de igual tamaño o más pequeñas.

Cuando un jugador tira un dado y no puede poner ninguna pieza encima de otra, queda eliminado.

Gana el último jugador que realizó un movimiento.

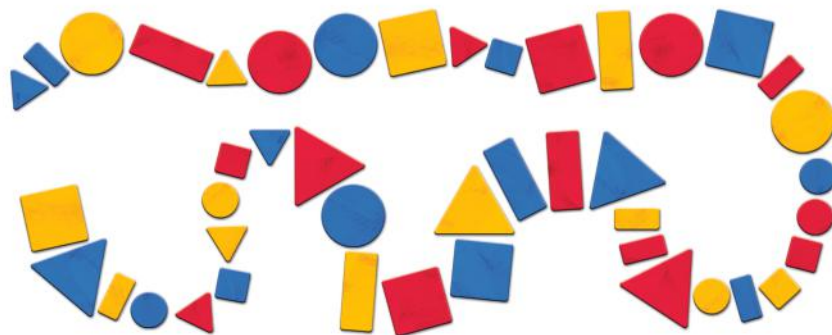


Tren de bloques:

Se ponen todas las fichas formando una hilera serpenteante para que pueda caber en una mesa (también se puede jugar en el suelo).

El jugador escoge y tira tres dados de los cuatro disponibles. Después, mira las características marcadas por los dados y si la primera pieza situada en alguno de los dos extremos cumple alguna, la coge y retira el dado. Después, mira si puede coger la siguiente pieza con alguno de los otros dos dados, si es que sí, hace lo mismo y retira el dado. Luego mira el tercer dado a ver si puede ganar una tercera pieza y luego pasa turno.

Se juega hasta que en una ronda nadie ha podido coger ninguna pieza. Quién haya conseguido más piezas gana la partida.



Ref.19325



¡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



NC899/04/19325

