

# LA COLECCIÓN

Juegos desarrollados para ayudar al niño en su proceso de crecimiento y aprendizaje. Proponemos materiales científicamente diseñados como punto de partida para que el niño construya su entorno de juego y desarrolle libremente sus propias capacidades, habilidades y personalidad.



## Set 3 en 1

El abecedario • Las estaciones • Los números



DIVERTIDO SET PARA PROFUNDIZAR EN 3 ÁREAS DE APRENDIZAJE

Ref.19814



¡ADVERTENCIA! NO CONVIENE 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](http://www.educaborras.com)



NC899/04/19814

# Los números

3-5 años  jugadores

**Contenido:** 40 piezas encajables que forman 10 tableros.

Con este juego de encajes, los más pequeños se familiarizarán con los números del 1 al 10. Aprenderán a identificar los números del 1 al 10, a relacionar los números con las cantidades y a asimilar el orden de los números.



## PARA UN SOLO JUGADOR

El niño puede jugar solo encajando las cuatro piezas de cada tablero. Un adulto puede ayudarlo enseñándole cómo relacionar las distintas piezas. Puede empezar mostrándole la pieza en la que aparecen los dedos indicando una cifra y relacionándola con otra pieza en la que vemos el mismo número. Si a todo ello le sumamos la pieza donde aparecen las estrellitas y la que muestra los elementos ilustrados, se puede completar ya un tablero. Una vez montados todos los tableros, le podemos sugerir al niño que los coloque en orden del 1 al 10, o viceversa.

## PARA VARIOS JUGADORES

### • Contando el número

Se colocan las piezas boca arriba encima de la mesa, separadas por grupos. Por un lado, las piezas de los dedos; por otro lado, las piezas con los distintos elementos; y, por último, las piezas con las estrellitas. Un adulto, que hará de director de juego, se reserva las piezas donde aparecen los números. Cada jugador, en su turno, cogerá una pieza de cada grupo e intentará encajarlas. Si las ha relacionado correctamente, podrá reclamar al director de juego la pieza con el número. Por ejemplo: ha tomado la pieza de los ocho dedos, la de las ocho estrellitas y la pieza con ocho payasos. Entonces podrá reclamar la pieza con el número ocho y completar así su tablero. Gana el jugador que consiga formar más tableros.

### • Loto puzzle

Un adulto hará de director de juego. Éste repartirá entre los jugadores, a partes iguales, las piezas con los dedos (las sobrantes se retiran del juego, junto con sus tres piezas

jugadores deben intentar completar lo más rápidamente posible todos sus encajes asociando correctamente letra mayúscula-letra minúscula-imagen. El que lo consiga primero es el ganador.

### • Con "M" de memoria

Se reparten las piezas con la letra mayúscula a partes iguales entre los jugadores. Las piezas restantes se separan en dos grupos y se colocan boca abajo: por un lado, las piezas con las letras minúsculas, y por otro, las imágenes. Cada jugador, en su turno, debe levantar una pieza de cada grupo. Si se corresponden con alguna de sus mayúsculas, puede quedárselas y seguir jugando. Si no se corresponden, las vuelve a colocar boca abajo, en el mismo lugar donde las había encontrado y cede el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que consigue completar primero sus encajes.



# El abecedario

3-5 años  jugadores

Contenido: 81 piezas encajables que forman 27 secuencias.

Con este juego de encajes, los más pequeños se iniciarán en el aprendizaje del abecedario. Aprenderán a asociar letras e imágenes, a distinguir la grafía de cada letra y ampliarán su vocabulario.



## PARA UN SOLO JUGADOR

El niño puede jugar solo encajando las piezas según correspondan. Un adulto puede sugerirle que coloque primero la pieza donde aparece la imagen y que busque después la letra minúscula y la letra mayúscula. Si el adulto juega con el niño le puede decir en voz alta las palabras cuya inicial coincide con las letras, para que el niño refuerce su aprendizaje.

## PARA VARIOS JUGADORES

### • De la "A" a la "Z"

Se reparten las piezas con la letra mayúscula a partes iguales entre los jugadores. Las piezas restantes se separan en dos grupos y se colocan boca abajo: por un lado, las piezas con las letras minúsculas; y por otro, las imágenes. Un adulto irá mostrando las piezas. Primero mostrará una letra minúscula y dirá, por ejemplo: la R. El jugador que tenga la pieza con la "R", la reclamará y la encajará. A continuación, el adulto cogerá, al azar, una pieza con un dibujo y la mostrará. Dirá, por ejemplo: "la U de unicornio". Y el jugador que tenga la pieza con la letra mayúscula U, la reclamará. El primer jugador que complete todos sus encajes será el ganador.

### • Carrera de letras

Esta modalidad de juego pone a prueba la velocidad de todos los jugadores. Se reparten las piezas con la letra mayúscula a partes iguales entre los jugadores. Las piezas restantes se separan en dos grupos y se colocan boca arriba encima de la mesa: por un lado, las piezas con las letras minúsculas; y por otro, las imágenes. A una señal, todos los

correspondientes). El director de juego irá mostrando las piezas con estrellitas y con los dibujos. Los jugadores las reclamarán si creen que se corresponden con las que ellos tienen en su poder. Cuando un jugador tenga tres piezas encajadas, podrá reclamar la pieza donde aparece el número. Gana el jugador que consiga completar primero sus tableros.

### • Buena memoria

Se colocan las piezas boca abajo encima de la mesa, separadas por grupos. Por un lado, las piezas de los dedos; por otro lado, las piezas con los distintos elementos; y, por último, las piezas con las estrellitas. Un adulto, que hará de director de juego, se reservará las piezas con los números y las irá mostrando una a una. Cada jugador, en su turno, deberá intentar encontrar las tres piezas que se corresponden con el número que le muestra el director de juego. Podrá levantar una pieza de cada grupo. Si las tres piezas coinciden, podrá encajarlas y quedarse con el tablero completo. Si no coinciden, las volverá a colocar boca abajo, cada una en su grupo. Gana el jugador que consiga completar más tableros.



# Las estaciones

3-5 años  jugadores

Contenido: 4 tableros y 24 fichas.

Con este divertido juego de identificación y asociación los niños/as podrán iniciarse en el conocimiento de las estaciones del año y los elementos más representativos de cada una y al mismo tiempo podrán descubrir el universo que les rodea.



## UN SOLO JUGADOR

Cada tablero se compone de 6 imágenes asociadas a las 4 estaciones del año. Si el niño/a no reconoce los objetos que figuran en cada uno de los tableros, podrá ser ayudado por el líder quien le ayudará a relacionar los elementos representativos de cada estación con su propio medio. De esta manera el niño/a aprenderá de manera rápida a asociar cada una de las imágenes a un contexto apropiado.

## VARIOS JUGADORES

Para los niños/as que ya estén familiarizados con las imágenes, existen diferentes variantes para poder jugar en grupo.

### • Loto

El líder distribuye los tableros entre los jugadores y se guarda las fichas que irá enseñando una a una. Los jugadores deben reclamar aquellas que concuerdan con su tablero, nombrando el elemento que aparece. El primero en completar su tablero es el ganador.

### • Juego de memoria

Los jugadores se reparten los tableros y colocan las fichas boca abajo. Cada jugador, cuando le toca el turno, gira una ficha y si corresponde a su tablero, se la queda. En caso contrario, la vuelve a poner boca abajo. El primero en completar su tablero es el ganador.

### • Juego de velocidad

El líder del juego distribuye los tableros y pone las fichas en el centro de la mesa. A la señal del líder, todos los jugadores giran el tablero, lo miran y tienen que completarlo con las cartas que hay sobre la mesa. El primero en completar su tablero es el ganador.

