



ASSOCIATION

“Vehículos de profesiones”

Ref. 20580



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

VEHÍCULOS DE PROFESIONES

Ref. 20580



CONTENIDO:

Juego compuesto por **6 fichas de vehículos, 6 fichas de entornos, 24 fichas de objetos y 1 dado.**

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 6 años.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

JUEGO DE ASOCIACIÓN que permite el establecimiento de relaciones entre objetos y el agrupamiento de los mismos por su pertenencia a una misma categoría. A través de este juego, se pueden trabajar los siguientes aspectos del desarrollo infantil:

- La **observación** mediante la búsqueda de las características de los objetos y de sus funciones.
- El **pensamiento lógico**: mediante la asociación de los objetos con su correspondiente vehículo-oficio.
- El **lenguaje oral** en diversos aspectos: Adquisición de vocabulario, descripción de los objetos teniendo en cuenta su uso y sus características.
- **Coordinación visomotriz** mediante la manipulación de las fichas.
- **Aprendizaje de una segunda o tercera lengua** a nivel oral.

SISTEMA DE JUEGO Y RECOMENDACIONES DE USO

Juego de **ASOCIACIÓN** que consiste en completar **6 vehículos** de distintas profesiones con **4 elementos** propios de cada profesión. En el juego podrán participar **hasta 6 JUGADORES** al mismo tiempo.

VEHÍCULO

OBJETOS Y PERSONAS

Ambulancia:Enfermera, fonendoscopio, maletín-botiquín, utensilios para curar.

Hormigonera:Casco albañil, ladrillos, carretita y pala, capazo con arena.

Barco pesquero: Ancla, pozal y red, salvavidas, timón.

Moto de policía:Policía, placa y silbato, casco policía, esposas.

Camión de bomberos:Cazadora de bombero, extintor, casco bombero, manguera.

Tractor:.....Cesta de verduras, tijeras de podar, bala de paja, remolque.



Está dotado de un **SISTEMA AUTOCORRECTOR EN EL REVERSO**: consiste en una **figura geométrica** común a todos los objetos relacionados con un mismo vehículo. Se recomienda explicar a los jugadores el funcionamiento del sistema auto-corrector antes de usar el material.

1. Dejar todas las fichas boca arriba en el centro de la mesa y cada jugador escoge un vehículo.
2. Encajar el vehículo en su entorno correspondiente: la carretera, el campo o el mar.
3. Posteriormente cada jugador deberá colocar en los recuadros, las fichas relacionadas con su vehículo.
4. Finalmente, comprobar en el reverso de las fichas que las asociaciones son correctas.

Sistema de juego con el dado

1. Colocar los 6 vehículos boca arriba en el centro de la mesa, y repartir las otras fichas de objetos entre los jugadores.
2. Por turnos, cada jugador lanza el dado y según el vehículo que le salga en el dado va completando con una de sus fichas el vehículo correspondiente. En caso de no tener ningún objeto relacionado con el vehículo que indique el dado, se pasa el turno al siguiente jugador.
3. Gana el jugador que antes se quede sin fichas.

Versión cooperativa:

1. Colocar boca arriba en el centro de la mesa, por un lado, los vehículos, y, por otro lado, los objetos.
2. Por turnos, cada jugador lanza el dado y según el vehículo que salga busca una ficha con un objeto relacionado con ese vehículo y la coloca donde corresponda. En caso de que ya no queden fichas con objetos del vehículo que indique el dado, se pasa el turno.
3. El juego se termina cuando entre todos se ha conseguido completar todos los vehículos.

ACTIVIDADES:

1. ASOCIACIÓN

1. Con las fichas repartidas sobre la mesa y los vehículos y plataformas repartidos entre los jugadores, cada jugador encajará su vehículo en la plataforma correspondiente, seleccionará una ficha y la colocará en uno de los recuadros de su vehículo.
2. Una vez colocadas las cuatro fichas relacionadas con un vehículo, comprobará si han sido correctamente seleccionadas observando el sistema autocorrector en el reverso de cada ficha.



3. Si alguna ficha no corresponde a su vehículo, la dejará sobre la mesa y seleccionará otra.

2. EXPRESIÓN ORAL

1. Con la ficha de un objeto el jugador deberá:
 - Nombrarlo.
 - Describirlo teniendo en cuenta diversos aspectos:
 - El vehículo con el que se asocia y su uso o su relación con él.
 - Características físicas (forma, color, tamaño), material y elementos de los que está compuesto.
2. Con las fichas de todos los objetos colocadas en los recuadros correspondientes el jugador explicará la relación que cada una de ellas guarda con su vehículo.

