

TOUCH 2 PIECES PUZZLE GRAND PRIX

¡Monta muchos puzzles del Gran Premio y crea divertidas ambientaciones todas diferentes! Los sujetos, formado cada uno por 2 grandes piezas, tienen encajes con autocorrección y muchos detalles táctiles.



COMPETENCIAS

Reconocer un ambiente con sus especificidades;
Motricidad fina;
Primeros conocimientos naturalistas;
Formas y creatividad espacial

DESCUBRIMOS EL GRAN PREMIO

Hacemos que los niños pongan todas las piezas sobre la superficie de juego con el lado dibujado hacia arriba. Entonces los animamos a comparar los dibujos sobre las piezas con la imagen reproducida en el reverso de la caja, llamando desde el principio su atención hacia el contexto general y los diferentes elementos que lo componen. Recordemos nombrar siempre los elementos, señalarlos con el dedo y motivar a los niños con preguntas-estímulo: «¡Este es el piloto! ¡Este es el coche de carreras! ¡Estos son los boxes!».



Entonces hacemos que monten los sujetos. Si vemos que los niños tienen dificultades, los ayudamos entregándoles la pieza correcta y les pedimos que la encajen con la pieza correspondiente. Cada vez que los niños monten un minipuzle, recordemos nombrar de nuevo el sujeto en voz alta, señalándolo con el dedo. Ahora podemos jugar con los niños, pidiéndoles que reconozcan los elementos de un gran premio con las siguientes preguntas: «¿Dónde está el coche de carreras? ¿Dónde está el piloto? ¿Dónde está el podium? ¡Encuétralos!». Podemos enriquecer la experiencia añadiendo información sobre el mundo de las carreras de coches. Y también podemos hacer que se fijen en los detalles táctiles presentes en cada pieza.



En la tercera fase, con el objetivo de consolidar y comprobar el aprendizaje, podemos animar a los niños a montar todos los sujetos. Después de montar todos los minipuzles, podemos señalar los sujetos de uno en uno y preguntar: «¿Este cómo se llama? ¿Y este qué es? ¿Y esto qué es? ¿Y estas cómo se llaman?», señalando los sujetos.



Para terminar, podemos divertirnos inventando historias que tengan como protagonistas los personajes representados en los dibujos, plantando preguntas como las siguientes: «¿Cómo se llama el piloto chicho? ¿Y la piloto chica? ¿Y el coche verde? ¿Lo conoces?» y así. De esta manera, acostumbramos a los niños a responder a las preguntas y, al mismo tiempo, a inventar posibles situaciones que contar. Las figuras perfiladas los estimulan naturalmente a inventar una historia y a crear un pequeño juego de ambientación.

