

Una merienda para los muñecos

Relacionar cada invitado con un objeto y comprobar si falta o sobra alguno.

Prepara

Dos o tres muñecos, platos y cucharas grandes de juguete o irrompibles. No hace falta comida.

1. Coloca dos muñecos y deja los platos juntos. Di: «Van a merendar. ¿Cómo podemos preparar un sitio para cada uno?». Deja que pruebe.
2. Cuando termine, recorre los sitios señalando: «Este tiene plato; este también». Si sobra o falta, pregunta qué podríais cambiar sin arreglarlo tú primero.
3. Invita a un muñeco más. Pregunta: «¿Qué necesitamos ahora?». Podéis comprobarlo moviendo los objetos, sin decir el número ni escribirlo.

Elige una variante; las edades son orientativas

Hacia los 3 años: Empieza con dos invitados y solo platos. Modela un reparto y ofrece después otro turno.

Hacia los 4 años: Añade cucharas y un invitado que llega o se marcha. Comprueba juntos cada correspondencia.

Hacia los 5 años: Prepara cuatro o cinco sitios y deja los platos a unos pasos. Invita a traer los necesarios en un viaje; comprueba y permite volver.

Otras formas de participar

Acerca los objetos a su alcance. Puede señalar el lugar y otra persona mover el plato. Acepta palabras, gestos o un tablero de comunicación.

Observa durante el juego

Anota cómo empareja, qué hace ante un objeto sobrante y qué ayuda le sirve. Contar en voz alta no es requisito para participar.

Para terminar

Deja que elija quién merienda primero. Recoged emparejando cada plato con una cuchara. Parar después de un reparto también es válido.

Una acción que vi y la ayuda que ofrecí:

La cesta de las parejas

Comparar objetos, proponer un criterio y comprobarlo con otra persona.

Prepara

Dos o tres pares de calcetines limpios y diferentes entre sí, una cesta y un espacio despejado.

1. Saca un calcetín y busca su pareja a la vista. Di qué miras: «Busco otro con estas rayas». Deshaz el ejemplo y ofrece un turno.
2. Invita a formar parejas. Pregunta «¿Qué te ha ayudado a juntarlos?». Puede mostrar una raya o superponerlos; no hace falta explicar con una frase.
3. Mezcla de nuevo. Propón otra organización: los grandes aquí y los pequeños allí. Comprueba si un calcetín puede cambiar de grupo al cambiar la regla.

Elige una variante; las edades son orientativas

Hacia los 3 años: Ofrece dos parejas muy distintas y deja un modelo a la vista. Si hay demasiadas opciones, presenta solo dos calcetines para elegir.

Hacia los 4 años: Usa tres parejas y cambia de color a tamaño como criterio. Nombra la regla al empezar cada turno.

Hacia los 5 años: Invita a inventar una regla y a ayudarte a descubrirla. Acepta otra clasificación si puede mostrar en qué se basa.

Otras formas de participar

Usa contrastes de tamaño o textura además del color. Ofrece objetos fáciles de agarrar y permite elegir con la mirada o señalando.

Observa durante el juego

Registra el criterio que muestra, si compara antes de decidir y cómo responde a una regla nueva. Una clasificación diferente puede ser coherente.

Para terminar

Cada persona guarda una pareja. Si ya no apetece clasificar, la cesta puede convertirse en parte del juego libre.

Una acción que vi y la ayuda que ofrecí:

Un camino hasta la casa

Explorar posiciones, planificar un recorrido y contar o mostrar lo que ha pasado.

Prepara

Una caja abierta como casa, un muñeco grande, tres bloques grandes y una tela. Juega sobre mesa o suelo, sin obstáculos para caminar.

1. Pon la casa cerca del muñeco. Invita a construir un camino con los bloques y a llevarlo hasta la puerta.
2. Coloca la tela al lado como río imaginario. Pregunta «¿Cómo podría llegar sin pasar por el río?». Prueba también su propuesta, aunque sea distinta de la tuya.
3. Recorre el camino juntos. Describe una acción: «Ahora pasa al lado del bloque». Invita a mostrar qué pasó primero y qué ocurrió después.

Elige una variante; las edades son orientativas

Hacia los 3 años: Usa un solo bloque y la casa cerca. Juega a poner el muñeco dentro y fuera, dejando que copie o te proponga una posición.

Hacia los 4 años: Introduce el río y dos posibles caminos. Deja probar ambos y elegir uno; acompaña con palabras de posición.

Hacia los 5 años: Invita a construir un camino para que otra persona lo siga con sus indicaciones. Después intercambia los papeles.

Otras formas de participar

Acerca la escena y utiliza piezas grandes. Una persona puede mover el muñeco siguiendo su señal. Evita exigir desplazamientos corporales.

Observa durante el juego

Anota una posición o secuencia que comunica y cómo modifica el camino cuando no funciona. No se valora la precisión de un dibujo.

Para terminar

El muñeco llega a casa y elige dónde descansar. Puede contar, representar o señalar su parte favorita; no hay que completar un recorrido perfecto.

Una acción que vi y la ayuda que ofrecí:
