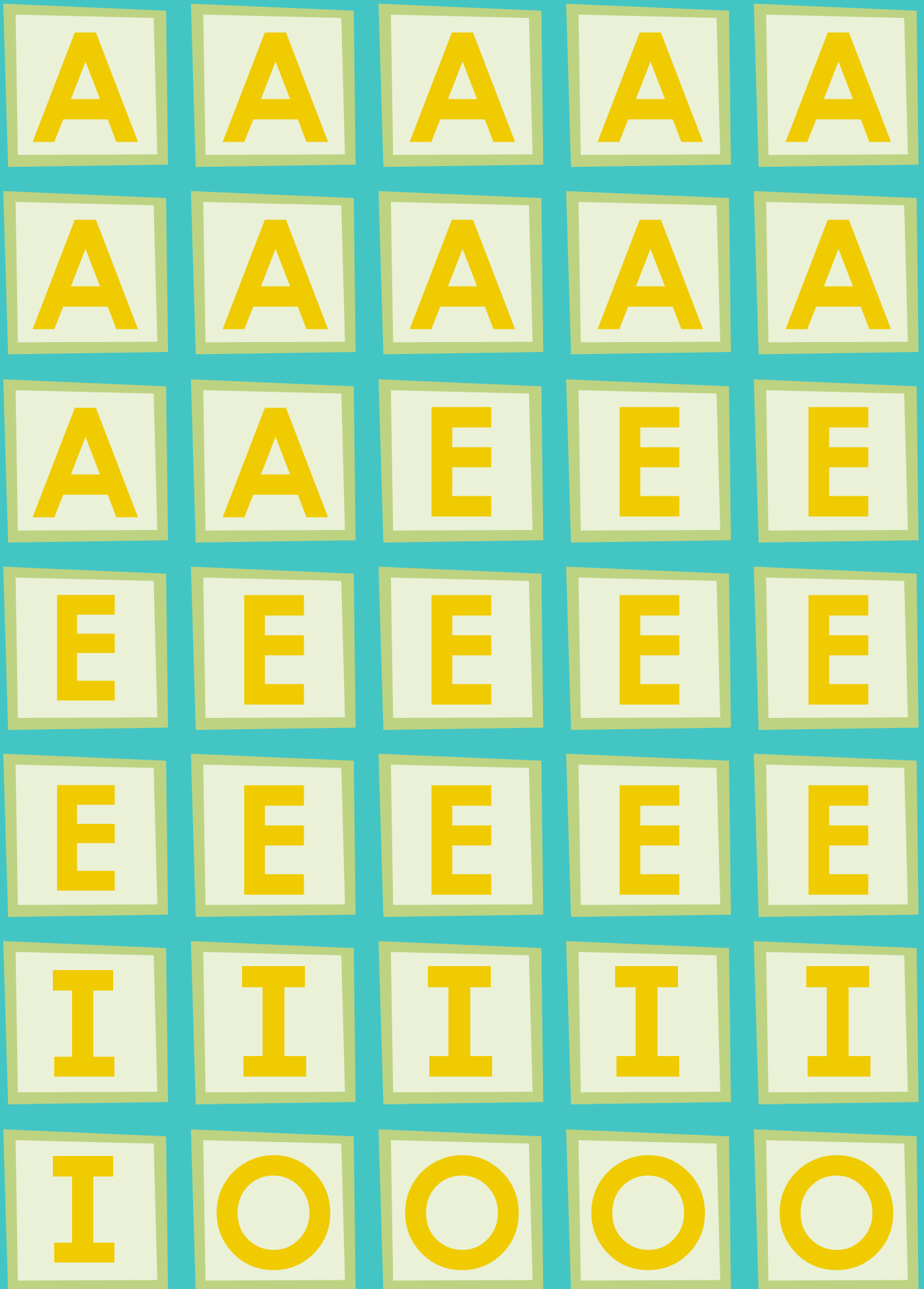
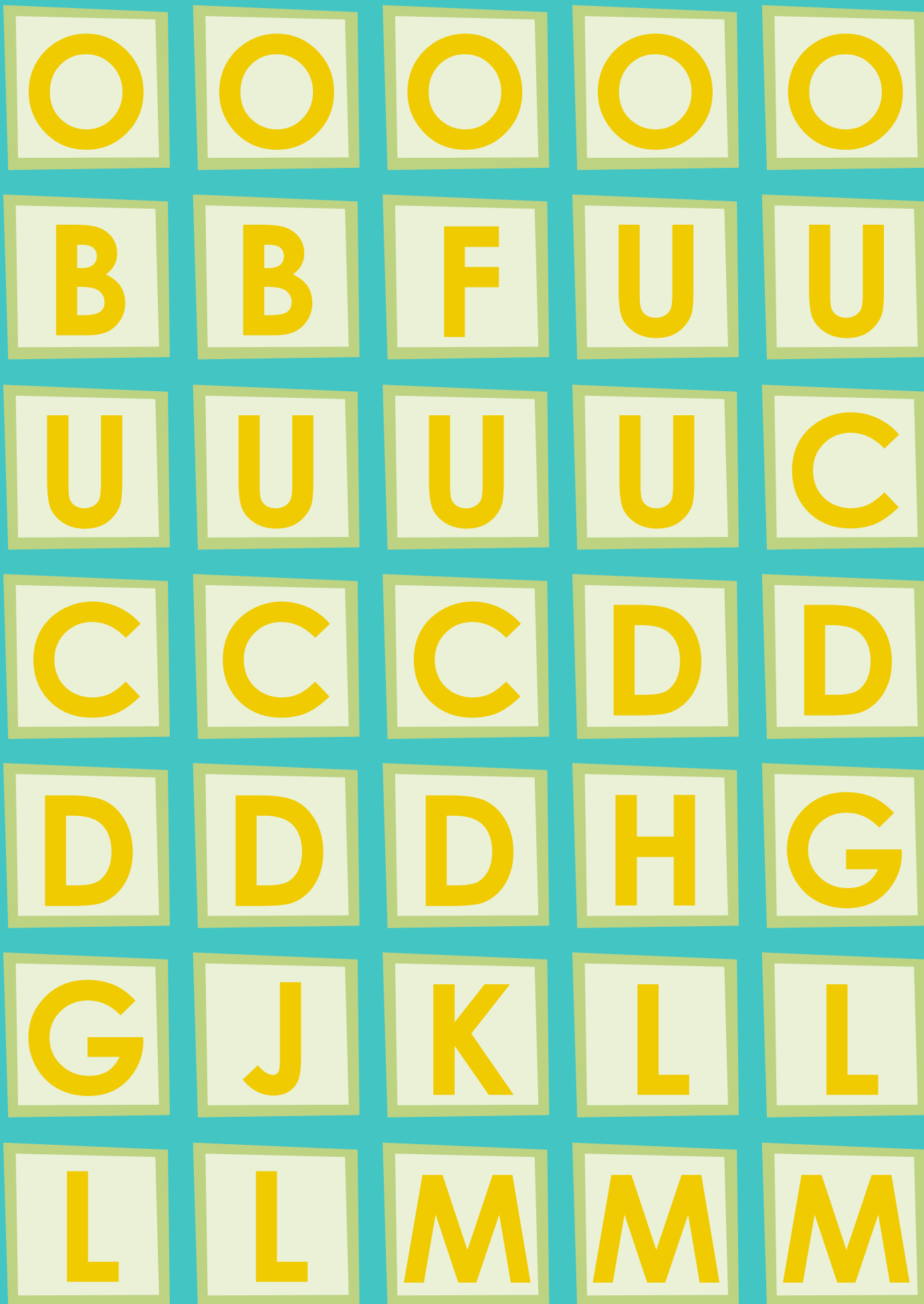
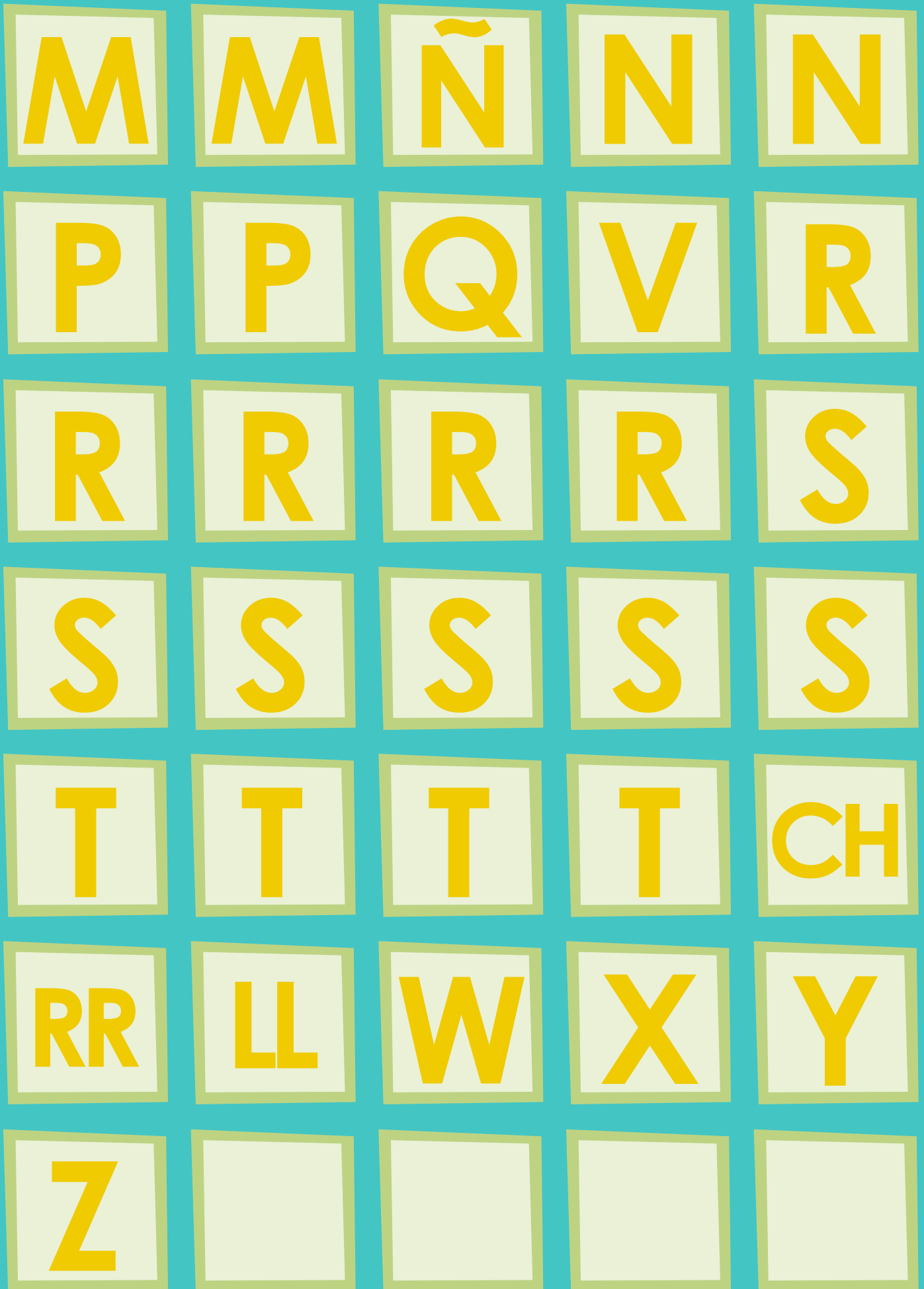


The background is a solid teal color. At the top, there are two stylized birds in orange, facing each other. In the center, there is a large white sun with rectangular rays. At the bottom, there are two stylized white clouds. A light blue rectangular box with a dashed white border is centered in the middle of the image.

Los Juegos de Hormiguitas







JUEGO DE LETRAS

Instructivo

(1 a 4 jugadores)

1. Colocar todas las fichas boca abajo.
2. Para decidir quién empieza, cada jugador debe tomar una ficha, y quien obtenga la letra más cercana a la "A" va primero. Si hay un empate, vuelven a tomar otra.
3. Cada jugador toma siete fichas e intenta formar una palabra con el mayor número posible de ellas.

- Cuando sea su turno, debe poner la palabra en la mesa y reponer las fichas que usó, para que siempre tenga siete.
4. El juego continúa hasta que un jugador forma cinco palabras o se quede sin fichas.

Variante: Si se juega individualmente, el objetivo será el mismo, lograr formar la mayor cantidad de palabras posible.

JUEGO DE LETRAS
.....

Instructivo

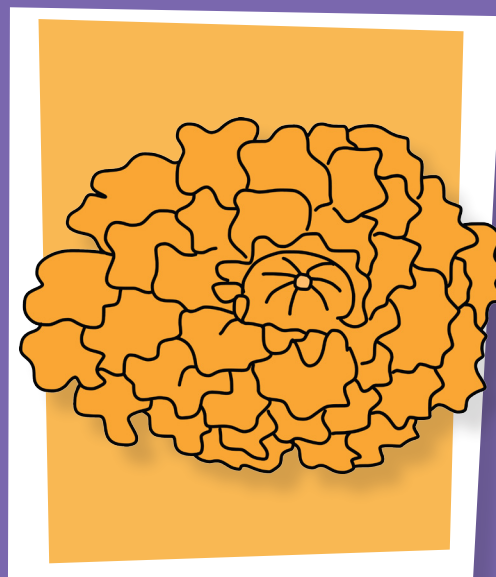
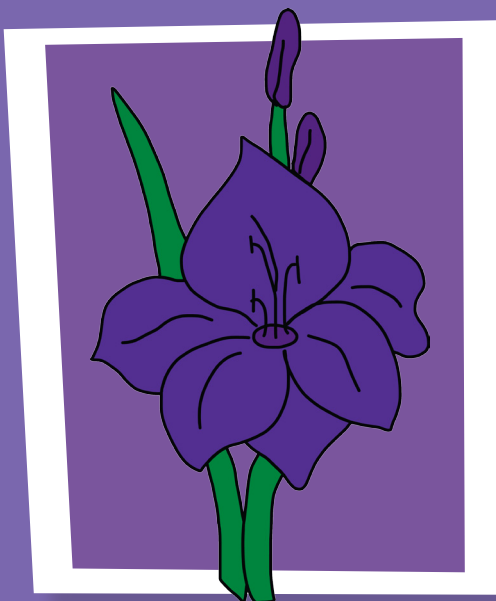
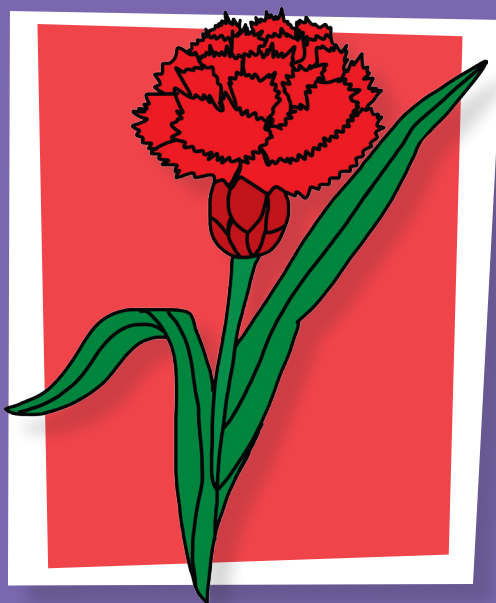
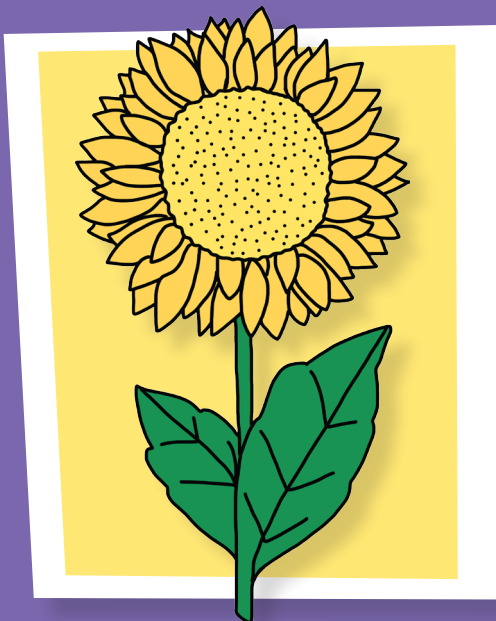
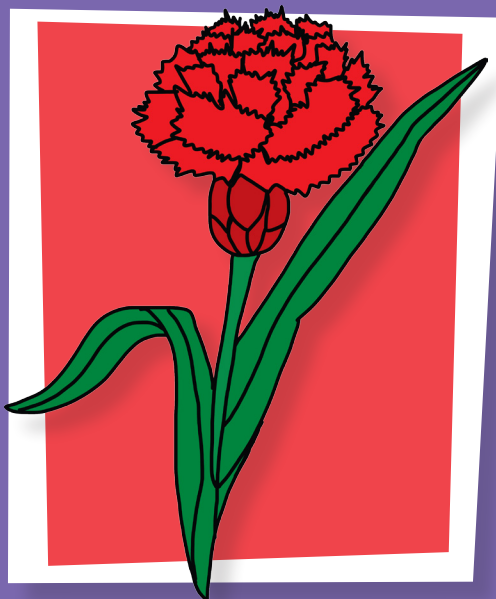
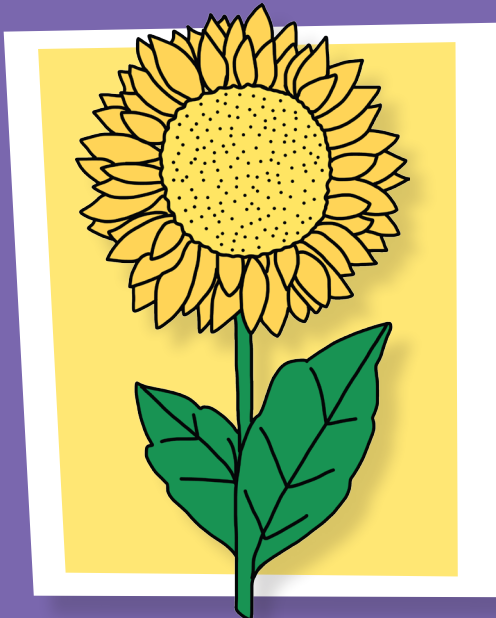
JUEGO DE LETRAS
.....

Instructivo

Juego de letras

Este juego pertenece a:

Escribe aquí tu nombre



2 en 1
.....

clavel

2 en 1
.....

girasol

2 en 1
.....

clavel

2 en 1
.....

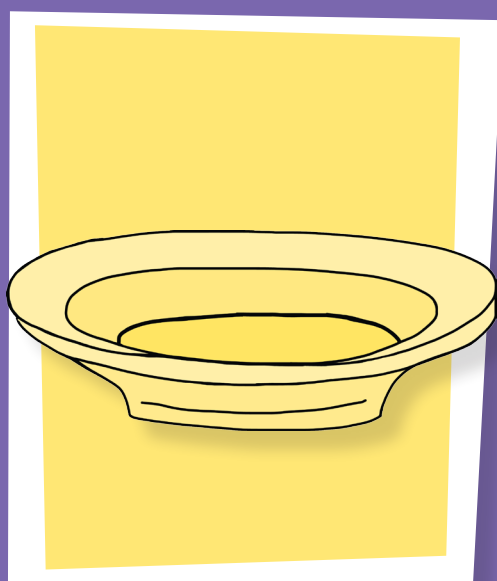
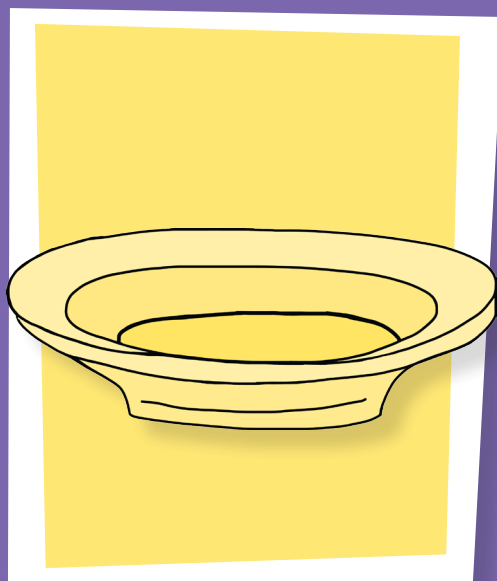
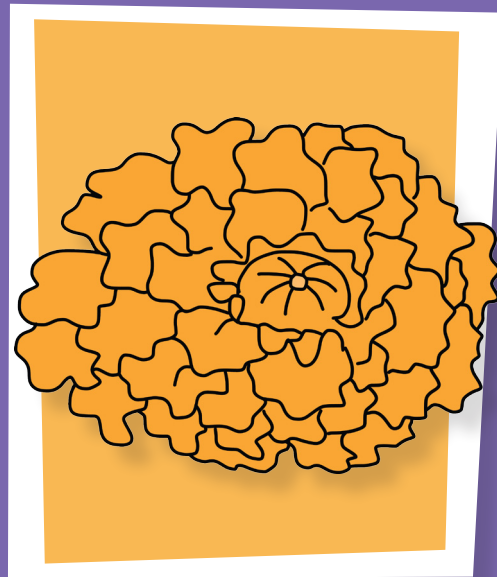
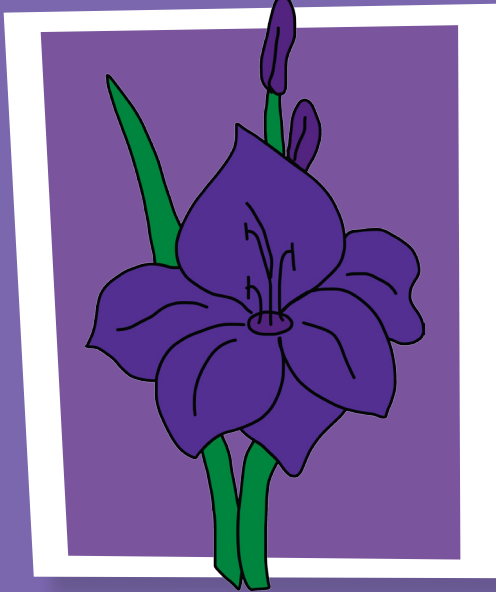
girasol

2 en 1
.....

cempasúchil

2 en 1
.....

gladiola



2 en 1
.....

cempasúchil

2 en 1
.....

gladiola

2 en 1
.....

plato

2 en 1
.....

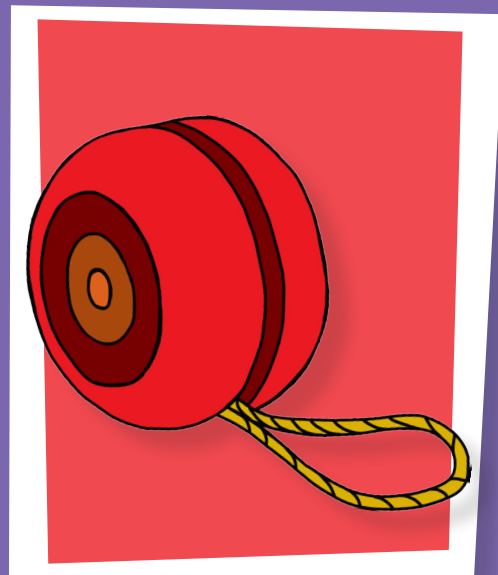
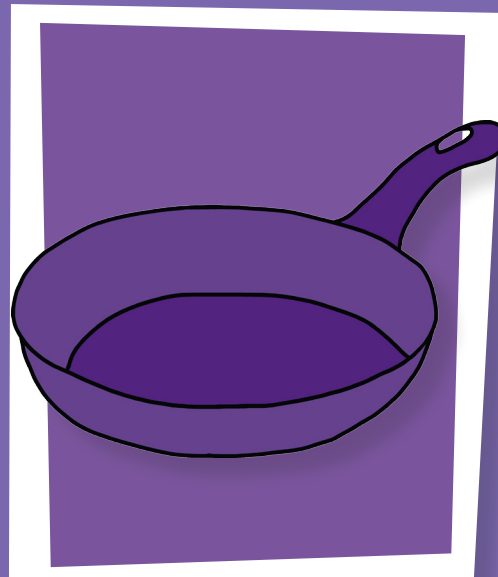
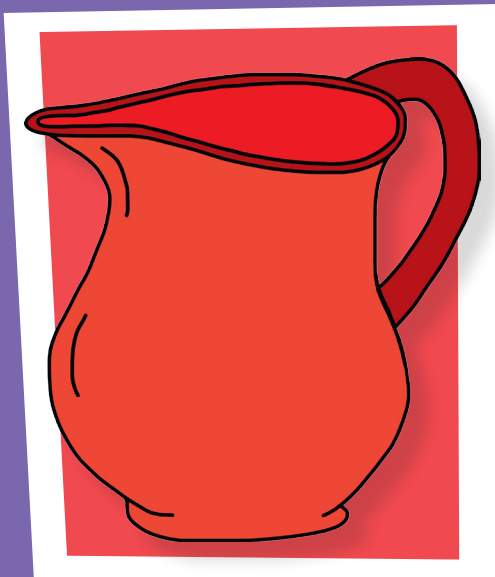
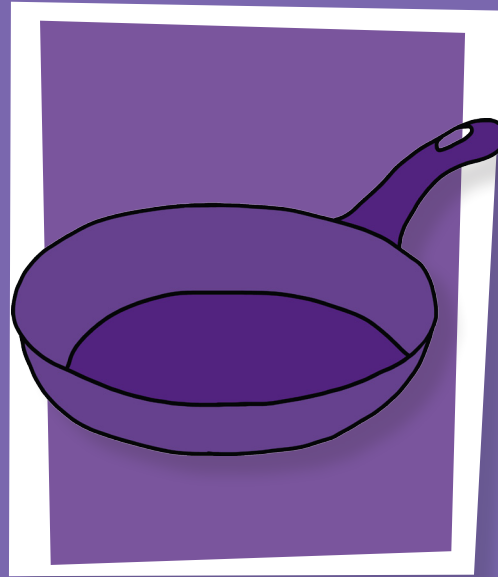
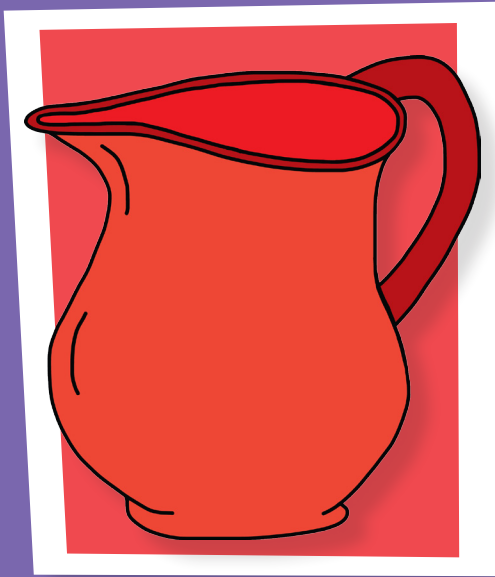
muñeca

2 en 1
.....

plato

2 en 1
.....

muñeca



2 en 1
.....

sartén

2 en 1
.....

jarra

2 en 1
.....

sartén

2 en 1
.....

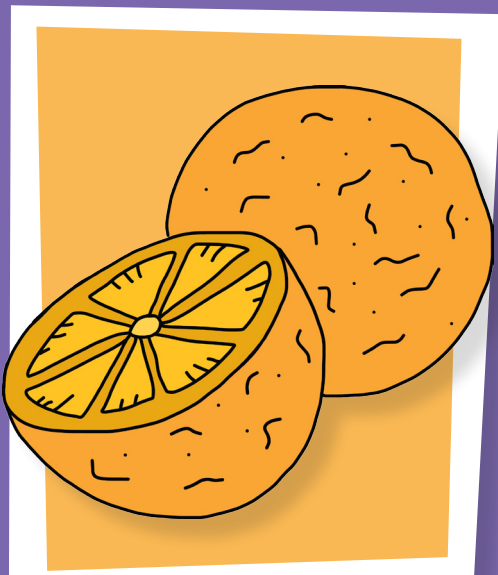
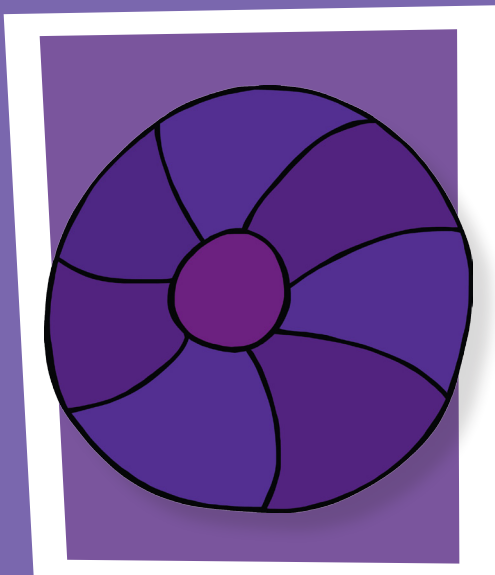
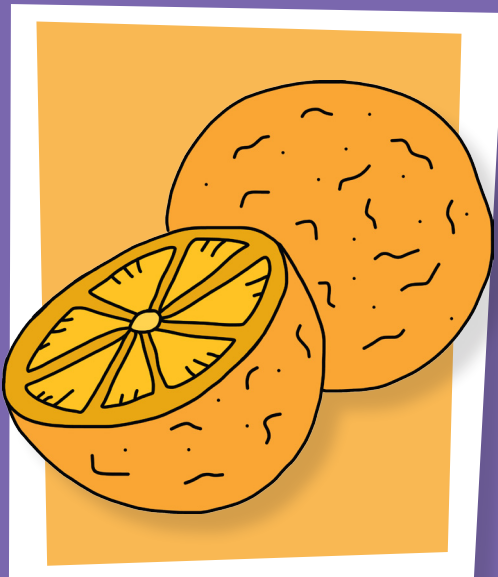
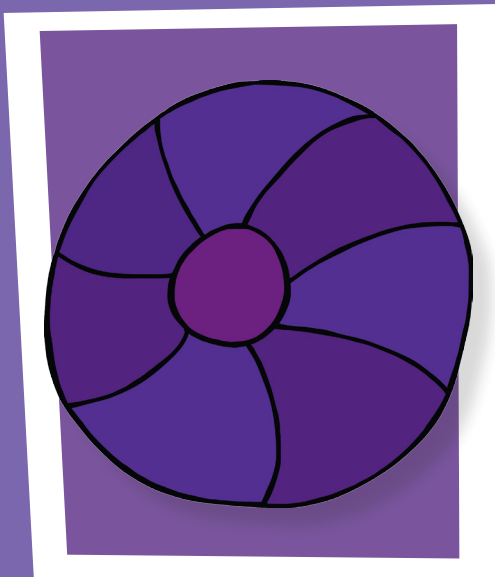
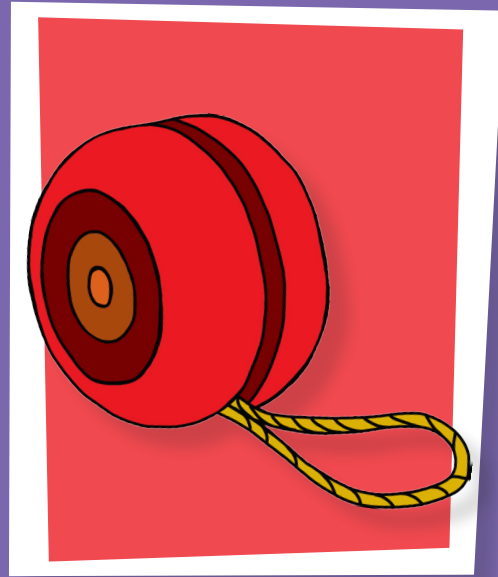
jarra

2 en 1
.....

yoyo

2 en 1
.....

vaso



2 en 1
.....

yoyo

2 en 1
.....

vaso

2 en 1
.....

naranja

2 en 1
.....

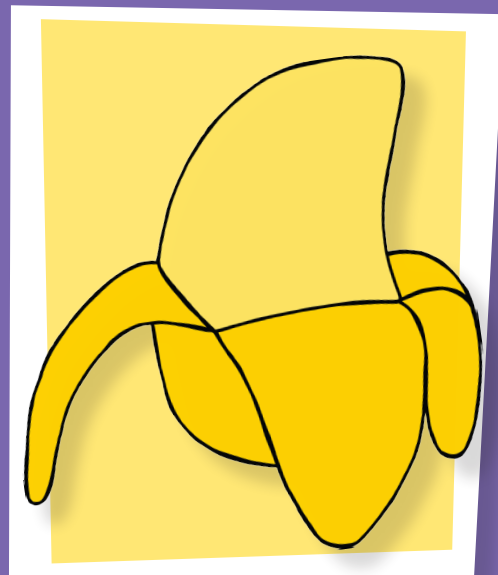
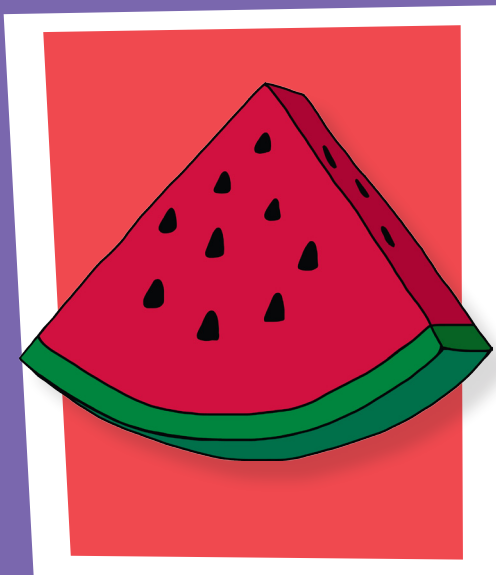
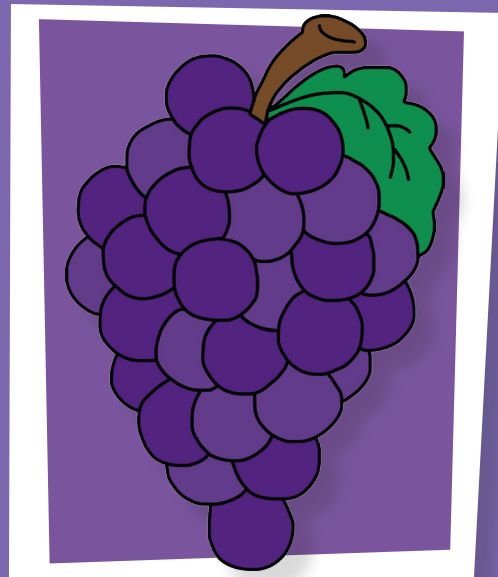
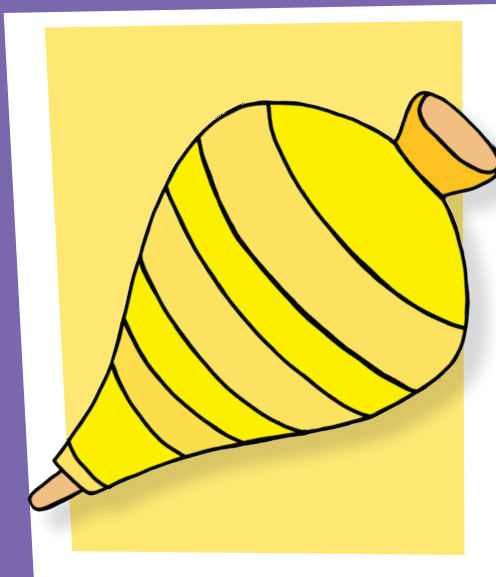
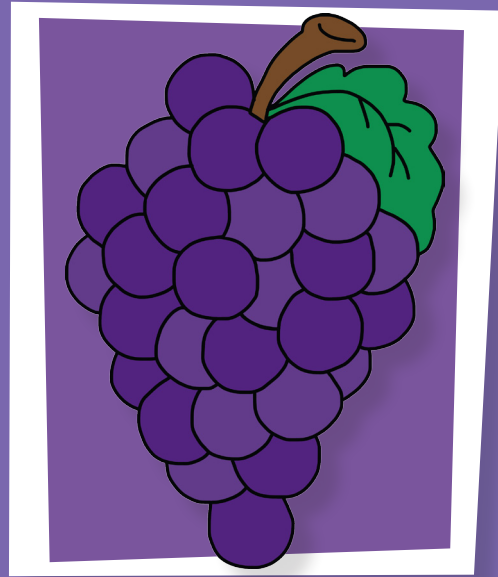
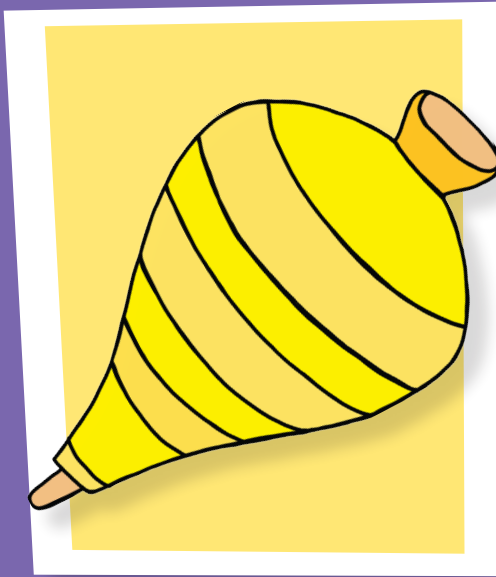
pelota

2 en 1
.....

naranja

2 en 1
.....

pelota



2 en 1
.....

uvas

2 en 1
.....

trompo

2 en 1
.....

uvas

2 en 1
.....

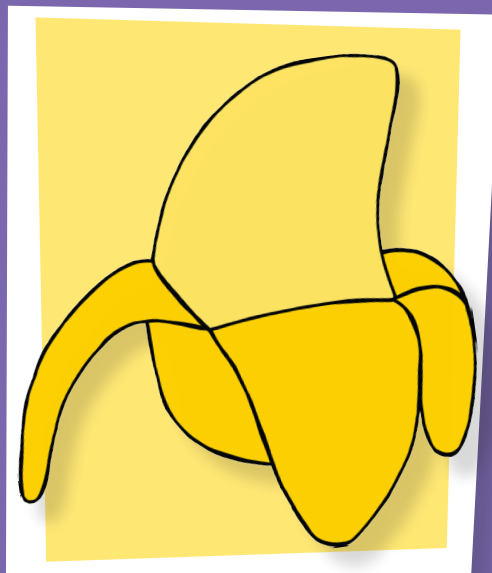
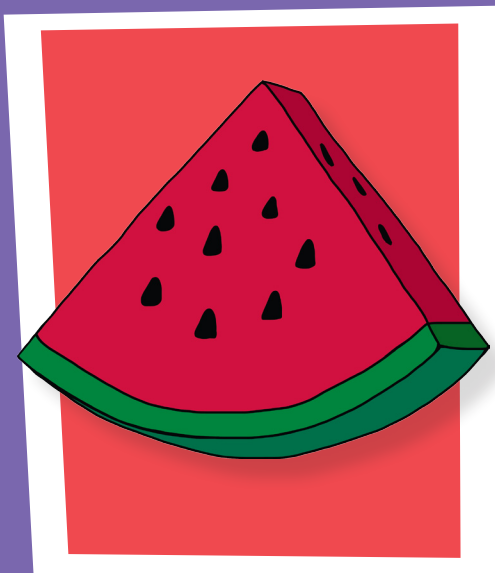
trompo

2 en 1
.....

mango

2 en 1
.....

sandía



2 EN 1. MEMORAMA Y BARAJA TEMÁTICA

Instructivo

(De 2 a 4 jugadores)

a) Para formar pares:

1. Colocar todas las tarjetas con las imágenes hacia abajo.
2. Voltear una tarjeta y dejarla en su lugar, hacer lo mismo con otra tarjeta.
3. Si las tarjetas son iguales, el jugador se queda con ese par y puede intentar descubrir otro par. Si las tarjetas son distintas se vuelven a ocultar y será el turno de otro jugador.
4. El juego termina cuando ninguna tarjeta queda en el centro.

b) Para formar colecciones temáticas o de color:

1. Repartir cuatro tarjetas a cada

1

jugador y poner el sobrante en una pila en el centro.

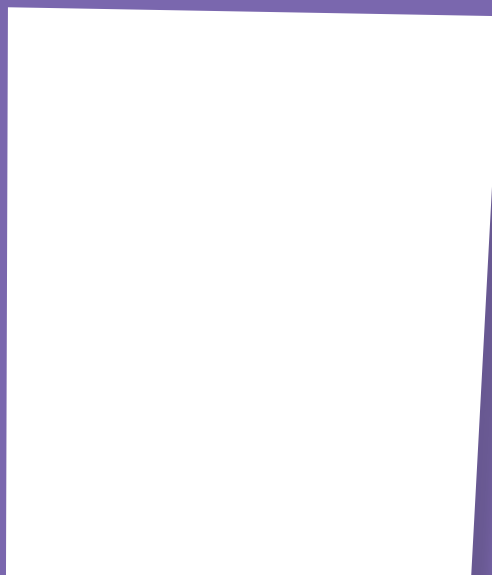
2. Cada jugador observa sus tarjetas y decide qué temática o color va a juntar.

3. Por turnos, cada jugador saca una tarjeta del centro, si sirve para su colección la tomará y pondrá en el centro otra de sus tarjetas que no le sirva.

4. Las tarjetas que los jugadores regresan al centro pueden ser tomadas por otro jugador, y éste a su vez deberá poner una de sus tarjetas al centro.

5. El juego termina cuando uno de los jugadores ha reunido su colección de cuatro tarjetas de la misma temática o color.

2



2 en 1
.....

mango

2 en 1
.....

sandía

2 EN 1. MEMORAMA Y BARAJA TEMÁTICA

Instructivo

2 EN 1. MEMORAMA Y BARAJA TEMÁTICA

Instructivo

PARTE 2

PARTE 1

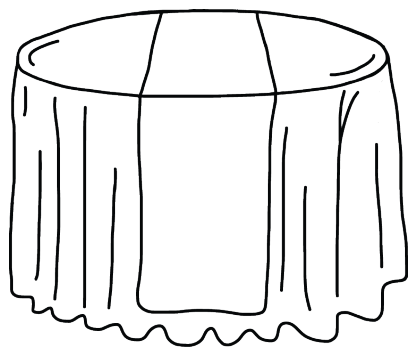
2 en 1
.....

2 en 1
.....

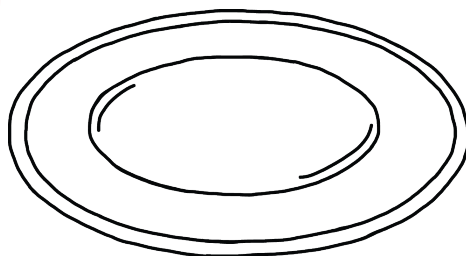
Memorama y
baraja temática

Este juego pertenece a:

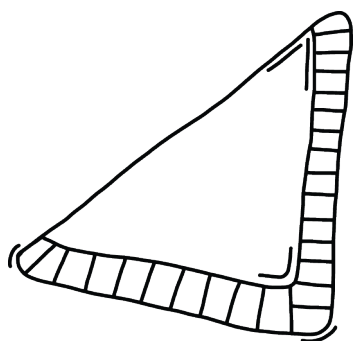
Escribe aquí tu nombre



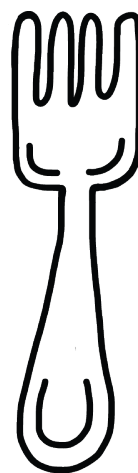
MANTEL



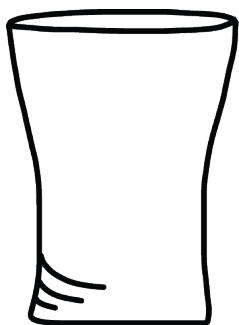
PLATO



SERVILLETA



TENEDOR



VASO

Tris tris
.....

OBJETOS DE
LA MESA

Tris tris
.....

OBJETOS DE
LA MESA

Tris tris
.....

OBJETOS DE
LA MESA

Tris tris
.....

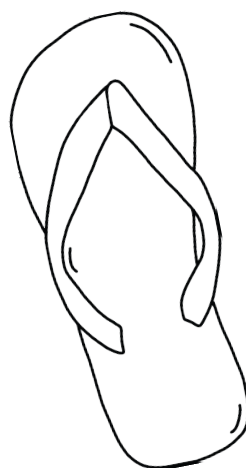
OBJETOS DE
LA MESA

Tris tris
.....

OBJETOS DE
LA MESA



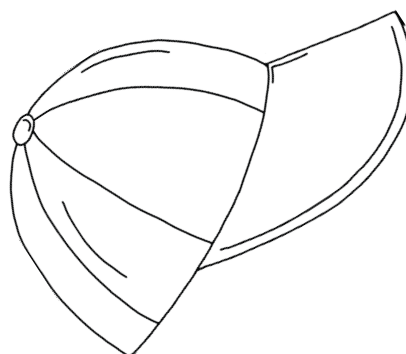
ZAPATO



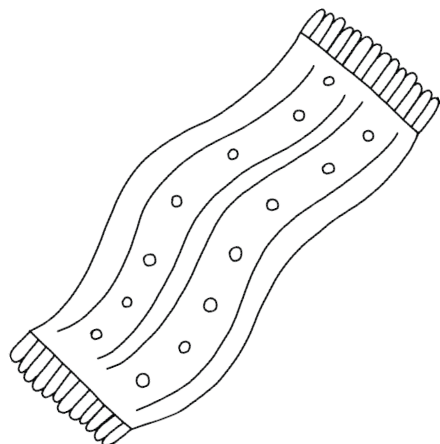
CHANCLA



HUARACHES



GORRA



REBOZO

Tris Tris

Instructivo

Tris tris
.....

ROPA

Tris tris
.....

ROPA

Tris tris
.....

ROPA

Tris tris
.....

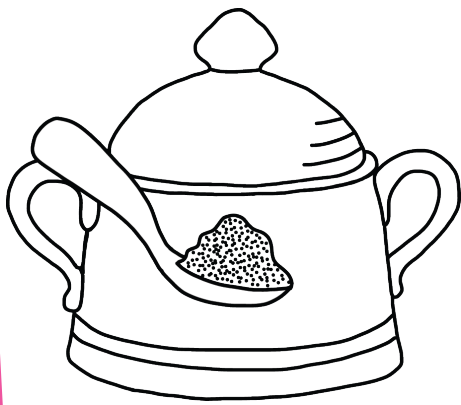
ROPA

Variantes y complementos:

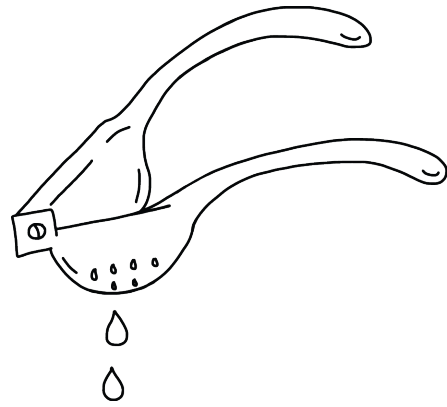
- Cada niño debe rellenar con lápices de colores cada una de las siluetas de cada tarjeta.
- El niño puede completar su juego en casa, proponiendo con su familia una nueva agrupación para dibujar y nombrar en las tarjetas vacías.
- Ayude a los niños a distinguir los nombres de objetos conocidos y pídale que nombren otros objetos.
- Pida a los familiares del niño que coloquen una etiqueta con el nombre del objeto en distintas cosas o lugares de la casa (cama, ventana, picaporte... etc.), para que el niño vea cómo se escriben estas palabras y multiplique las oportunidades de nombrar y reconocer la escritura de lo nombrado.

Tris tris
.....

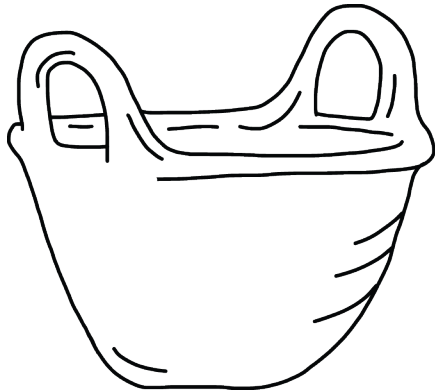
ROPA



AZUCARERA



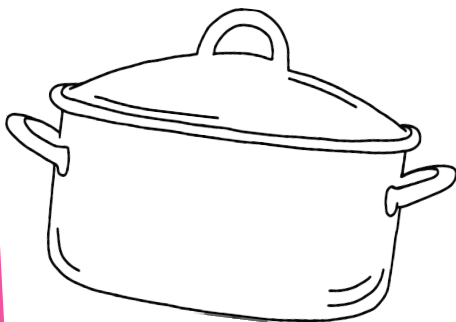
EXPRIMIDOR



CAZUELA



JARRA



OLLA

Tris Tris

Instructivo

Tris tris
.....

TRASTES DE
COCINA

Tris tris
.....

TRASTES DE
COCINA

Tris tris
.....

TRASTES DE
COCINA

Tris tris
.....

TRASTES DE
COCINA

TRIS TRIS
NOMBRES DE...

Instructivo

(De 4 jugadores al grupo entero)

a) Para formar pares:

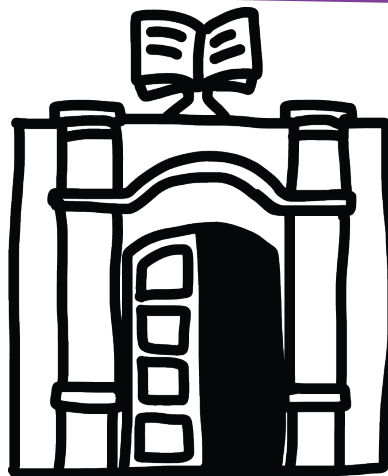
1. Por turnos, cada niño elegirá una tarjeta de su paquete para dirigir el juego.
2. Cuando termina el primer niño sigue otro en el orden que el grupo lo decida.
3. El juego finaliza cuando han pasado todos los niños o antes de que se torne cansado.

Tris tris
.....

TRASTES DE
COCINA



NEVERÍA



BIBLIOTECA



KIOSCO



LECHERÍA



FARMACIA

Tris Tris

Instructivo

Tris tris
.....

LUGARES

Tris tris
.....

LUGARES

Tris tris
.....

LUGARES

Tris tris
.....

LUGARES

Ejemplo de participación pautada:

DIRECTOR(A): Tris, tris

GRUPO A CORO: ¡Acordarnos!

DIRECTOR(A): Nombres de... (en este momento el niño saca la tarjeta mostrando el nombre de la categoría)

GRUPO A CORO: ¡Objetos de la mesa!

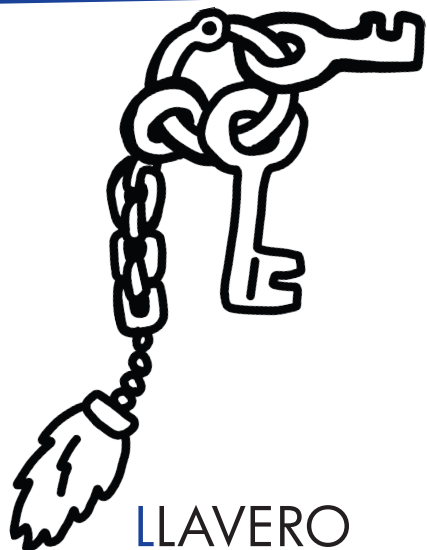
DIRECTOR(A): Por ejemplo... (se voltea la tarjeta para mostrar el nombre del objeto)

GRUPO A CORO: ¡Vaso!

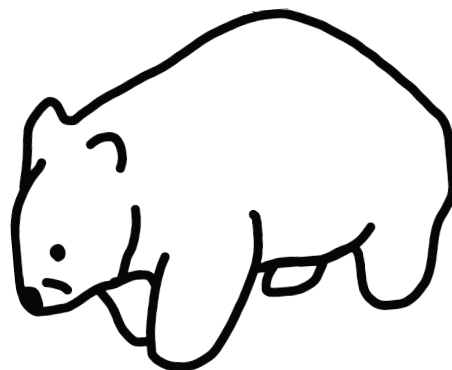
DIRECTOR(A): El vaso está en la mesa (el niño que sacó la tarjeta debe armar un enunciado usando el nombre del objeto)

Tris tris
.....

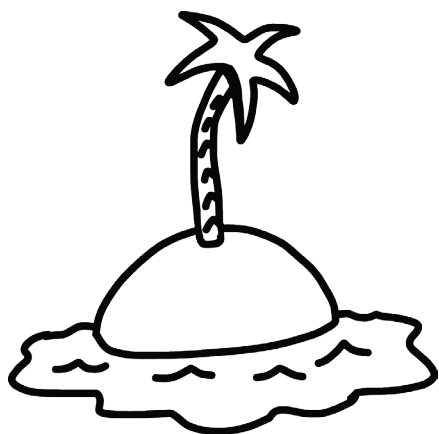
LUGARES



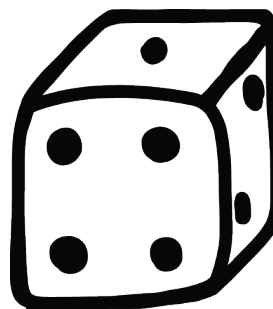
LLAVERO



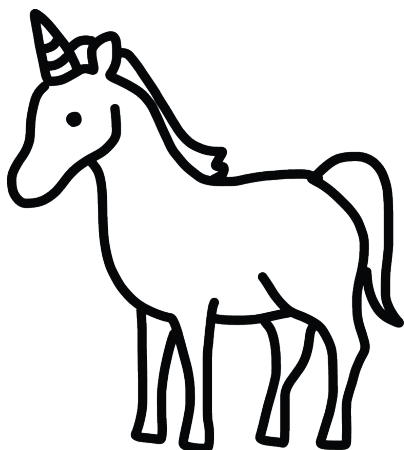
WOMBAT



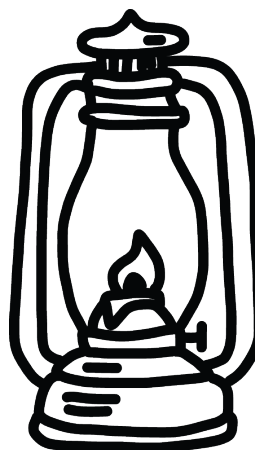
ISLA



DADO



UNICORNIO



QUINQUÉ

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

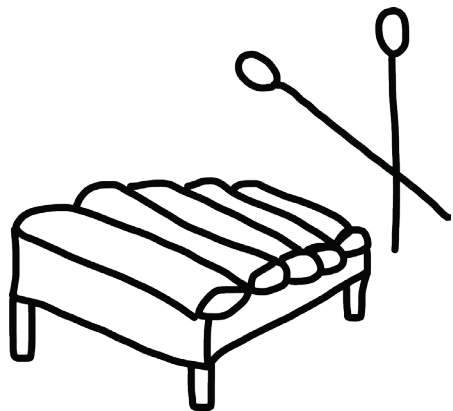
OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

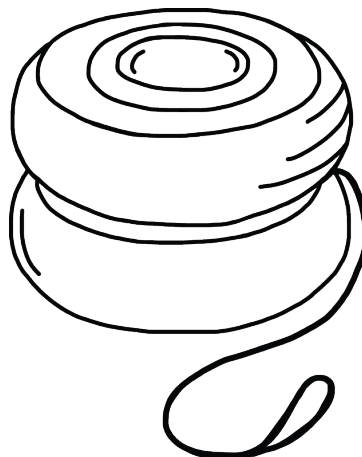
OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES



XILÓFONO



YOYO



Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

OTROS
NOMBRES

Tris tris
.....

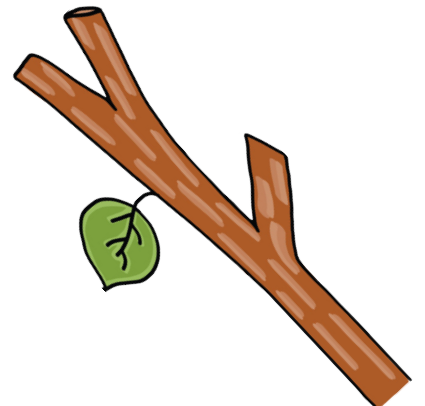
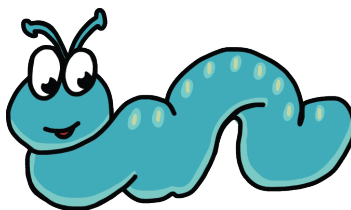
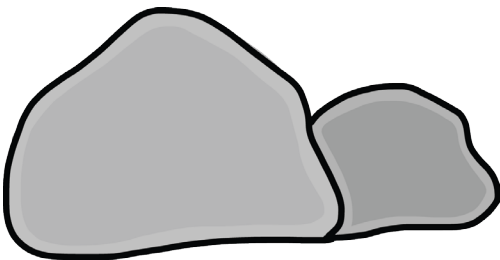
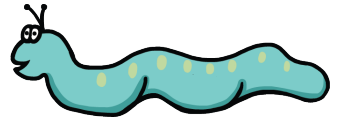
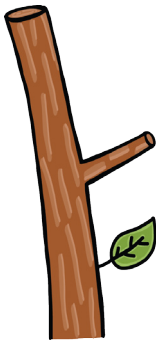
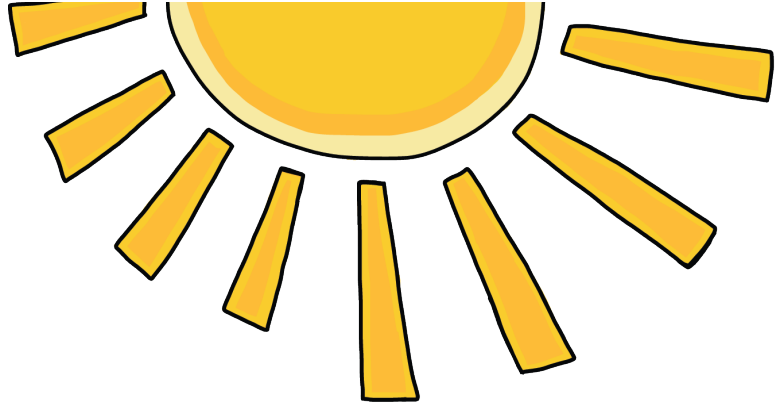
OTROS
NOMBRES

Tris Tris

Este juego pertenece a:

Escribe aquí tu nombre

ROMPECABEZAS DE PAISAJES



Paisajes

RAYOS

Paisajes

RAYITOS

Paisajes

MARIPOSA

Paisajes

GUSANITO

Paisajes

MARIPOSITA

Paisajes

RAMITA

Paisajes

HOJA

Paisajes

PIEDRITAS

Paisajes

HOJITA

Paisajes

RAMA

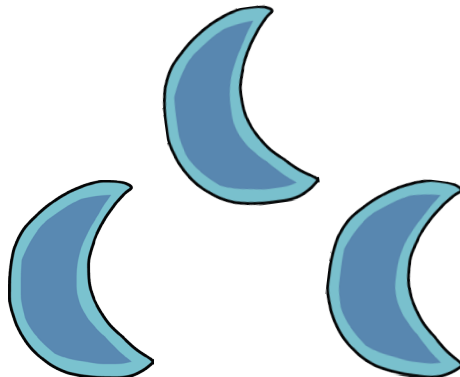
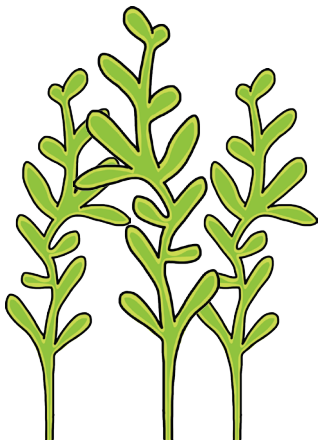
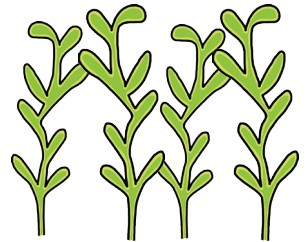
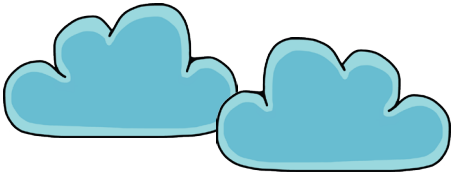
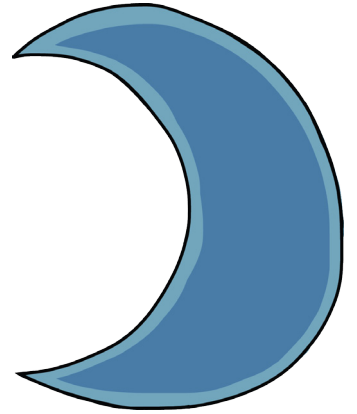
Paisajes

GUSANO

Paisajes

PIEDRAS

ROMPECABEZAS DE PAISAJES



Paisajes

LUNA

Paisajes

NUBE

Paisajes

ESTRELLAS

Paisajes

ESTRELLITAS

Paisajes

PAJARITO

Paisajes

NUBECITAS

Paisajes

HIERBITA

Paisajes

CATARINITA

Paisajes

PÁJARO

Paisajes

CATARINA

Paisajes

LUNITAS

Paisajes

HIERBA

Rompecabezas de paisajes

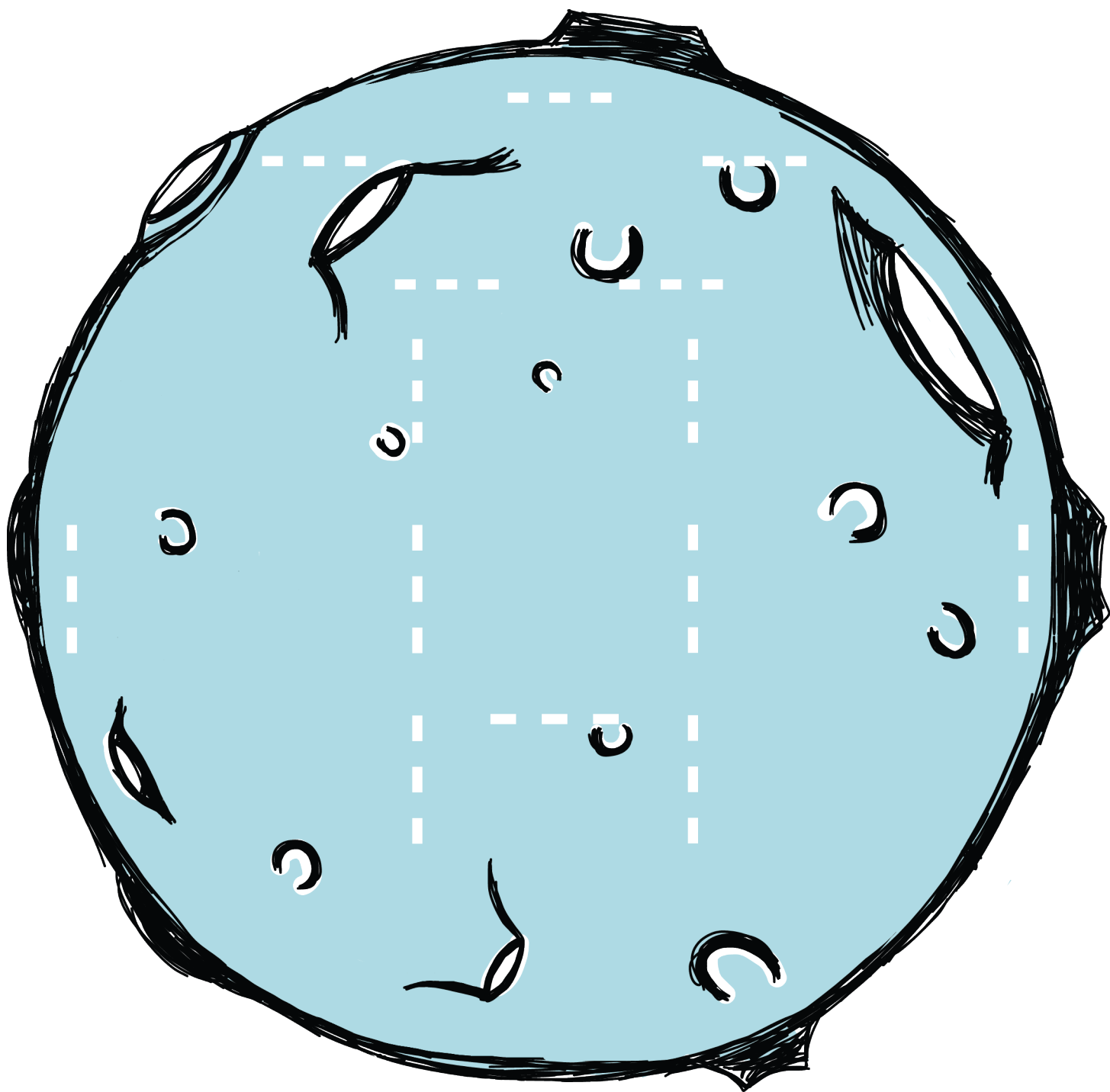
Instructivo

(De 1 jugador hasta 4)

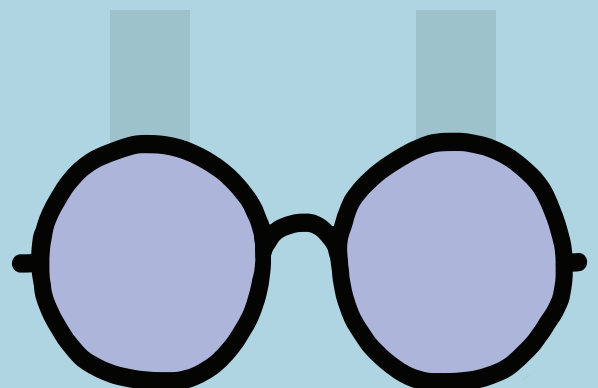
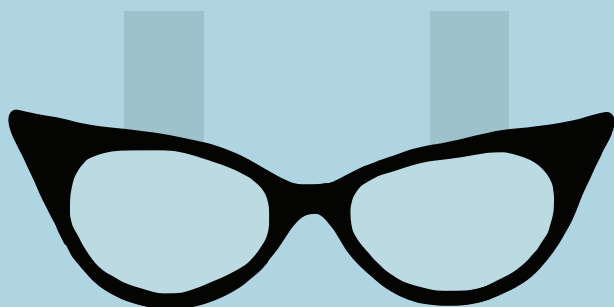
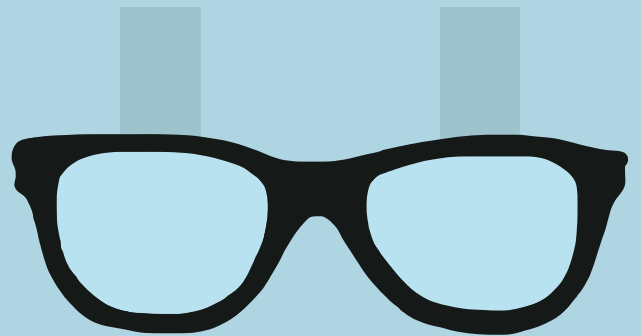
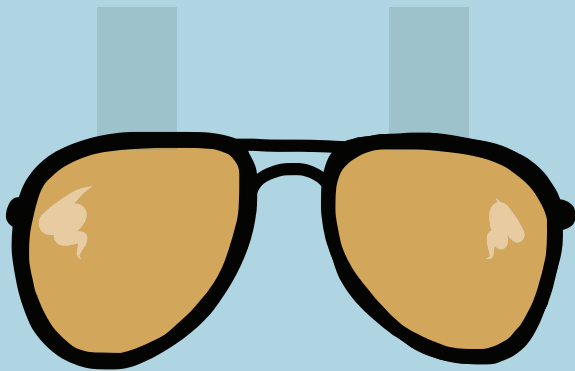
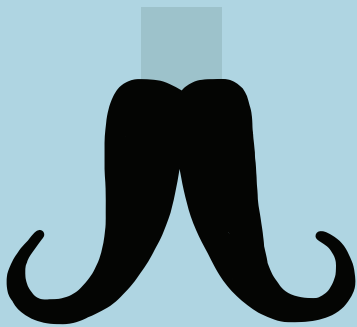
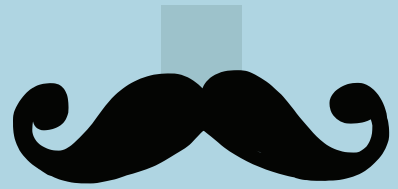
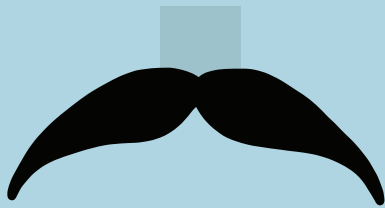
1. Observar las fichas ya cortadas y armar un paisaje.
2. Señalar que pueden hacer diversas combinaciones para armar distintos paisajes.
3. Indicar que detrás de cada ficha está el nombre de cada uno de los objetos del rompecabezas. ¿qué dice? Provocar que comparen las palabras parecidas; ¿cuál es la diferencia entre esas dos palabras?
4. Los niños pueden intentar armar los paisajes leyendo el nombre al reverso de cada ficha y después voltearlas para ver el paisaje armado.

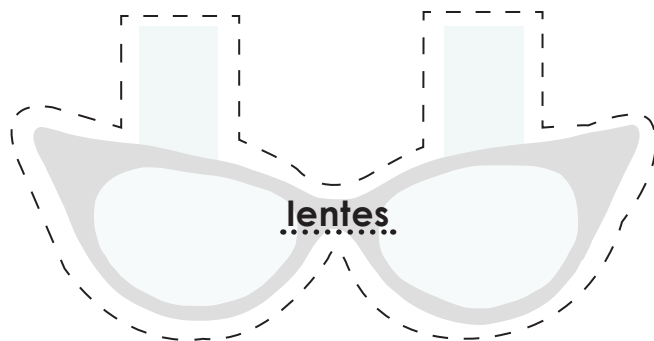
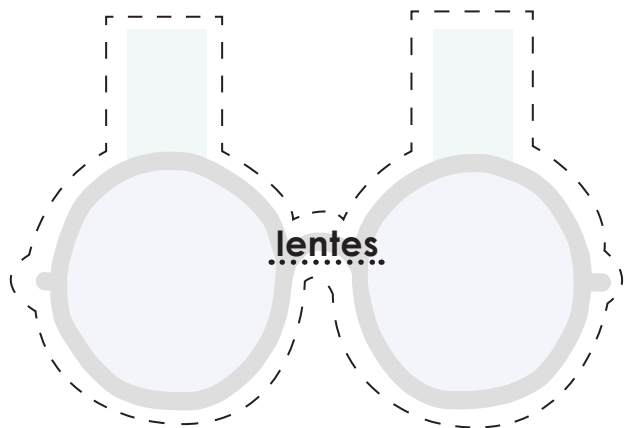
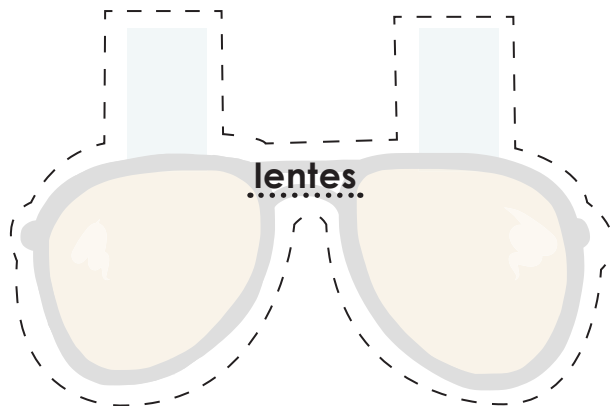
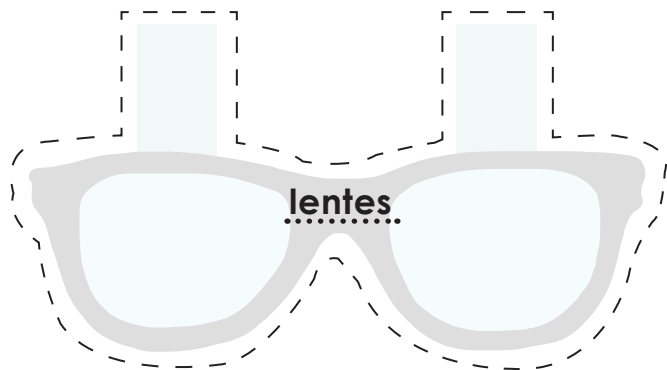
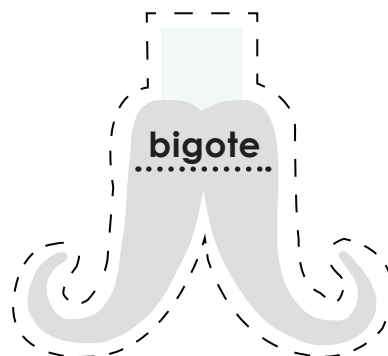
Este juego pertenece a:

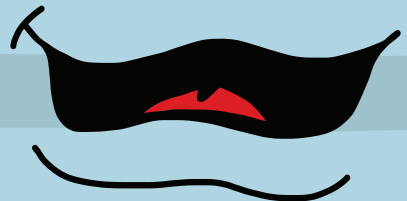
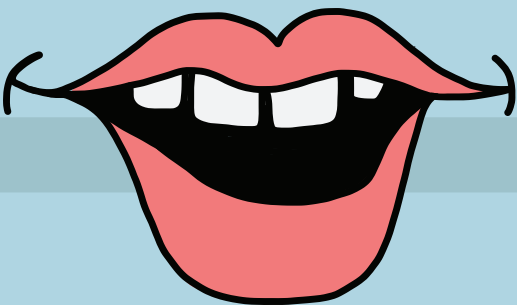
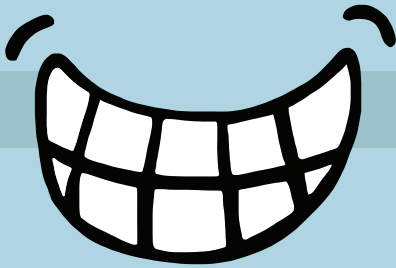
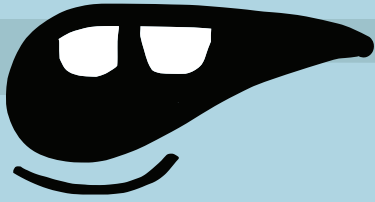
Escribe aquí tu nombre

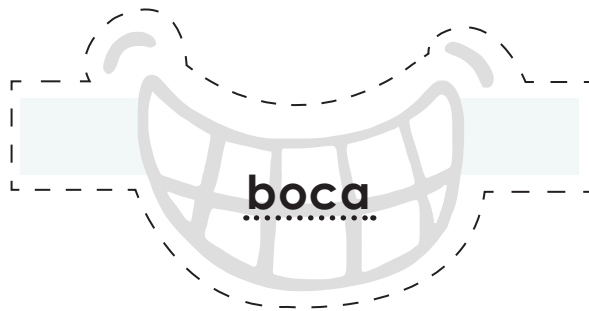


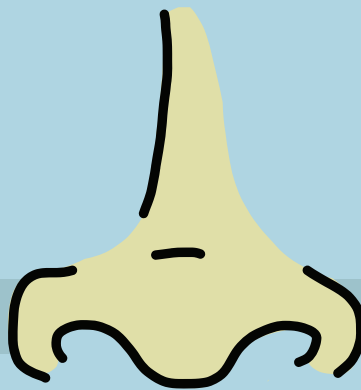
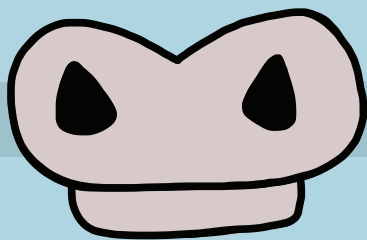
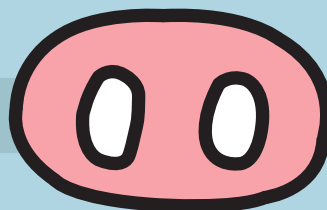
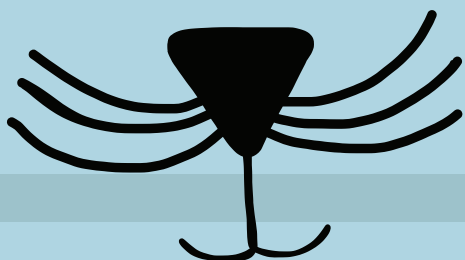
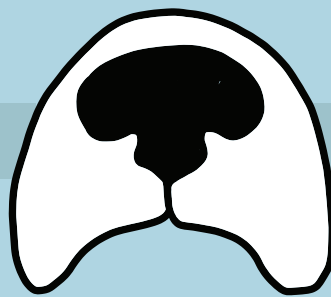
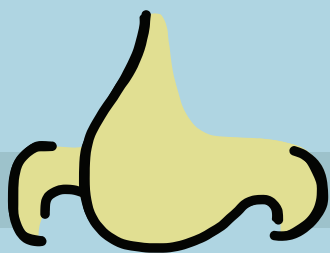


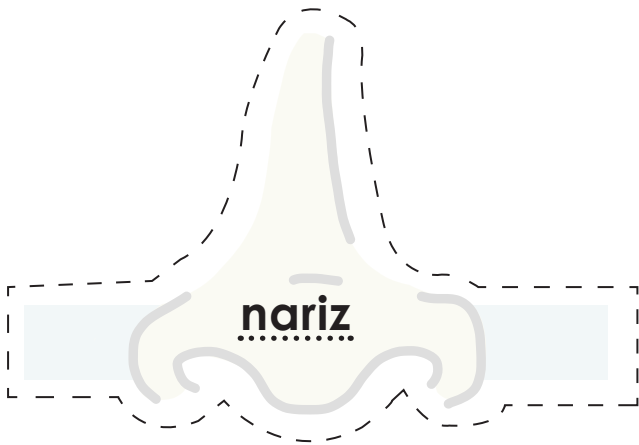
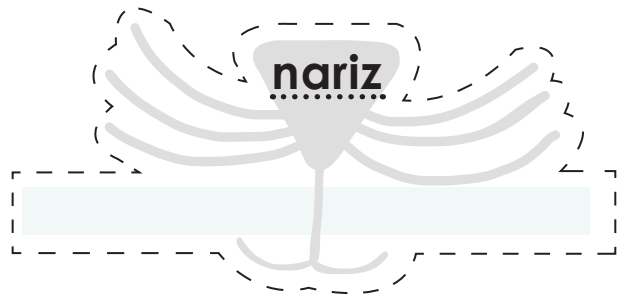
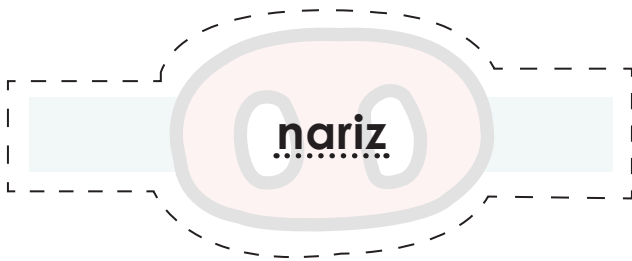


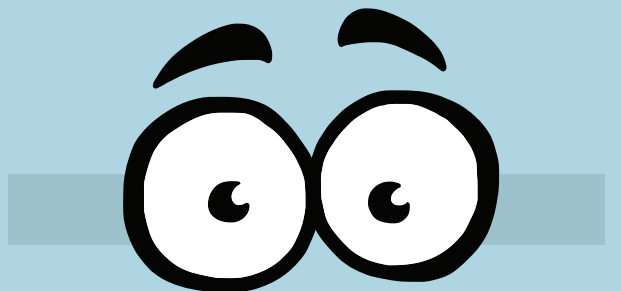
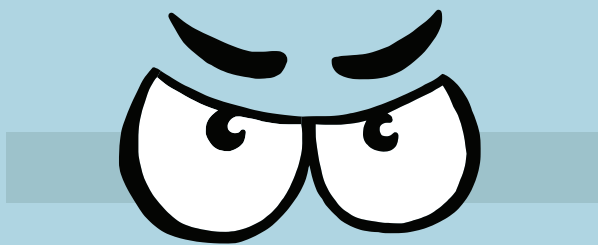
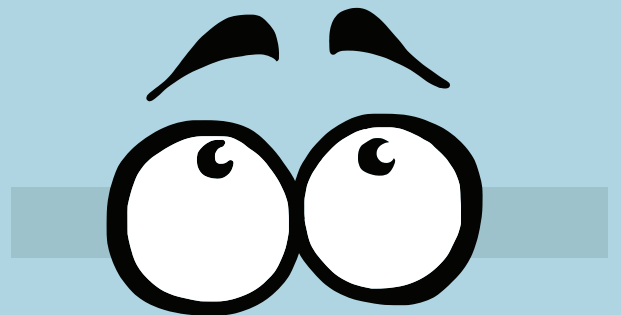
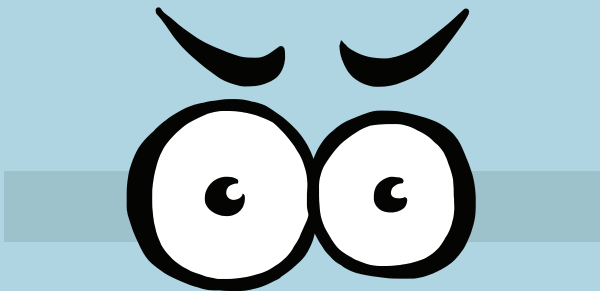
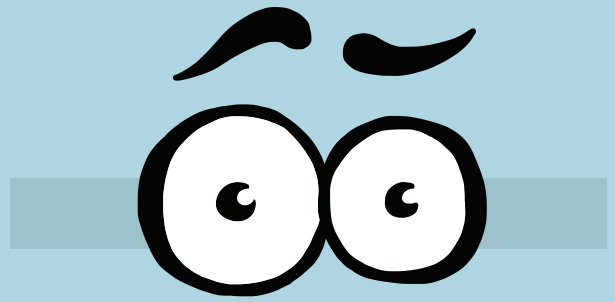
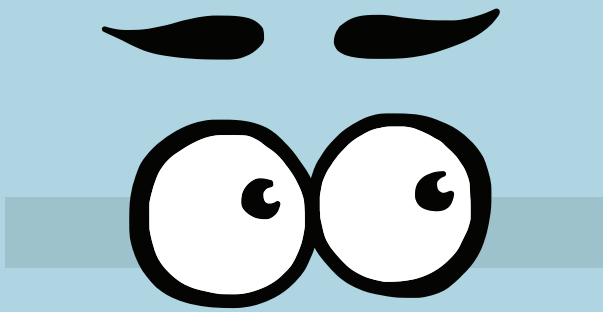


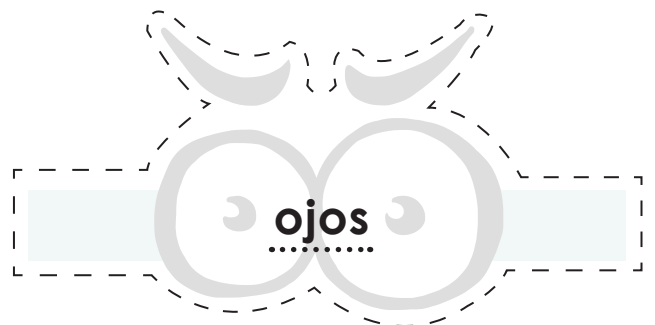
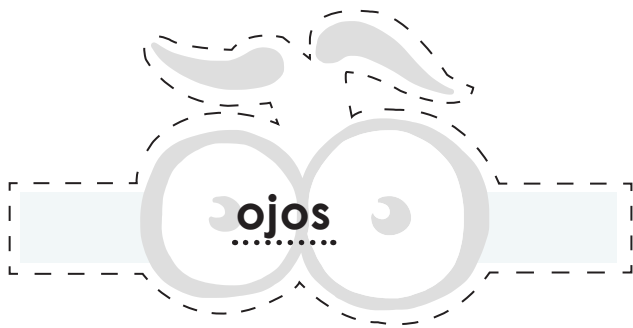


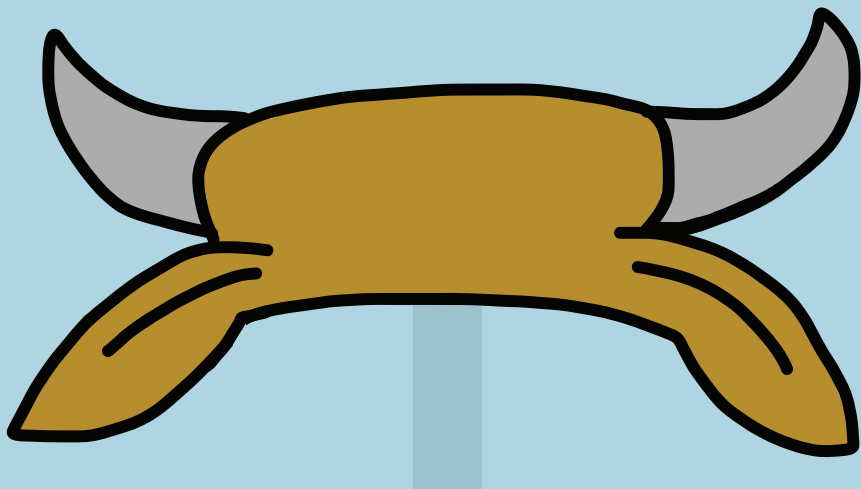
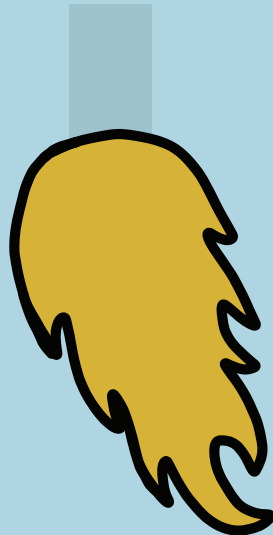
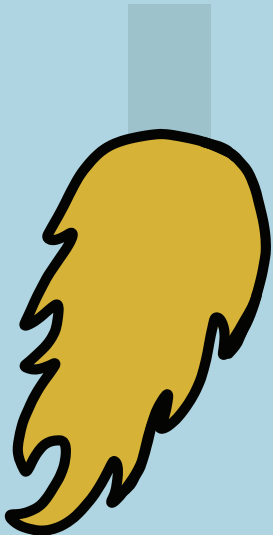
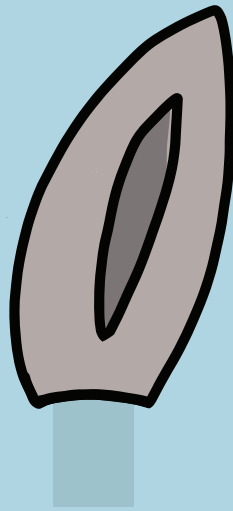
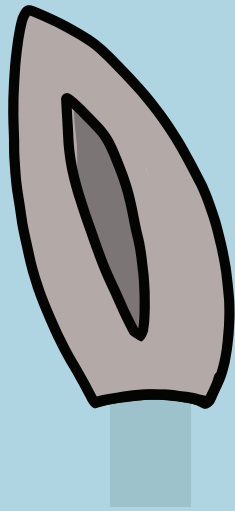


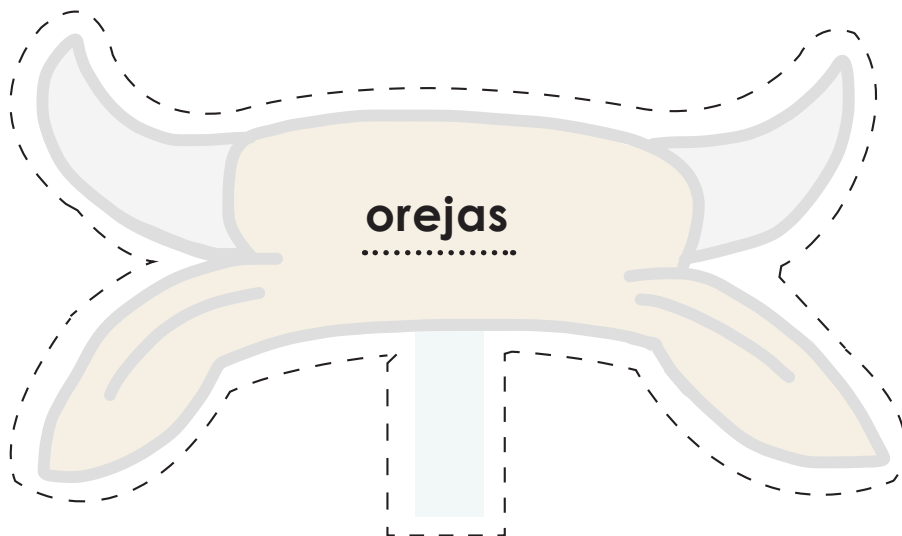
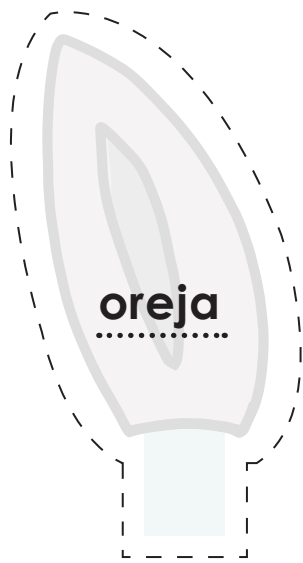


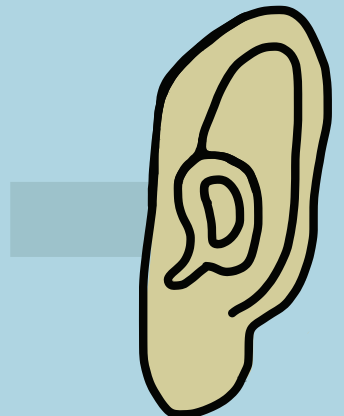
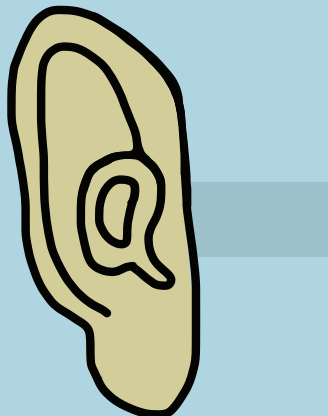
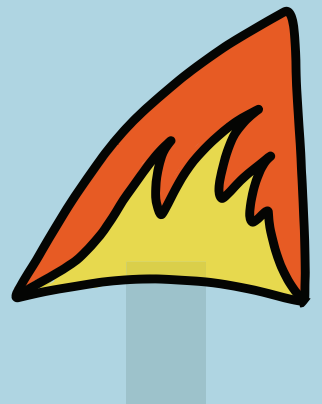
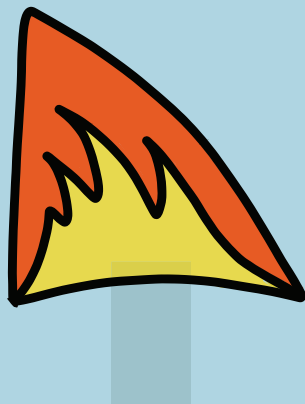
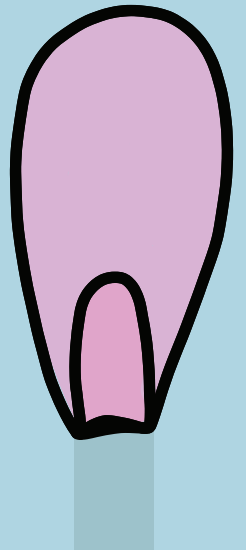
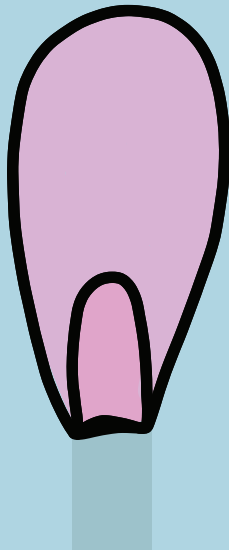


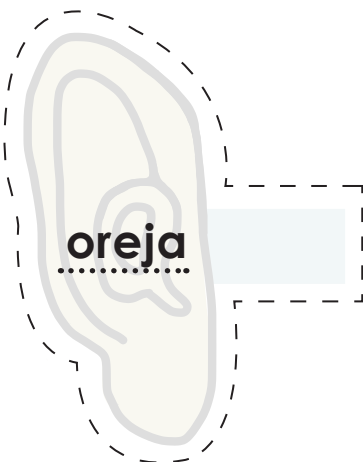
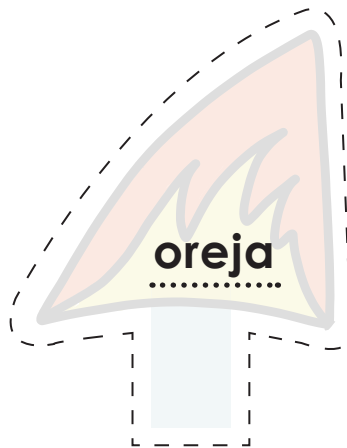
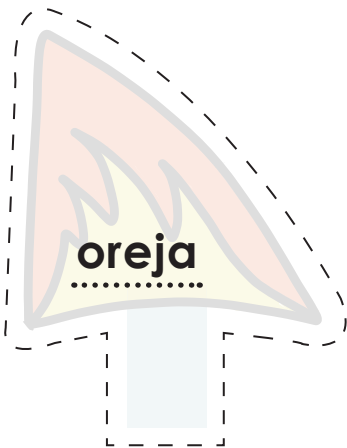
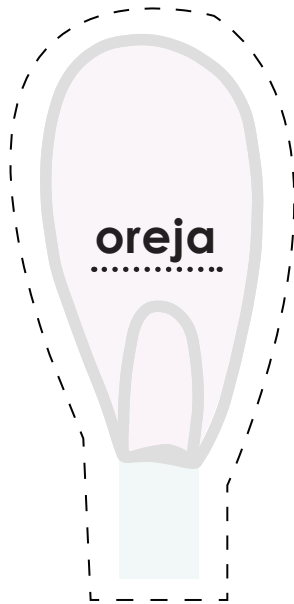
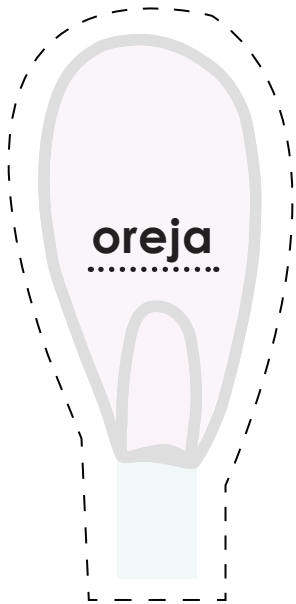


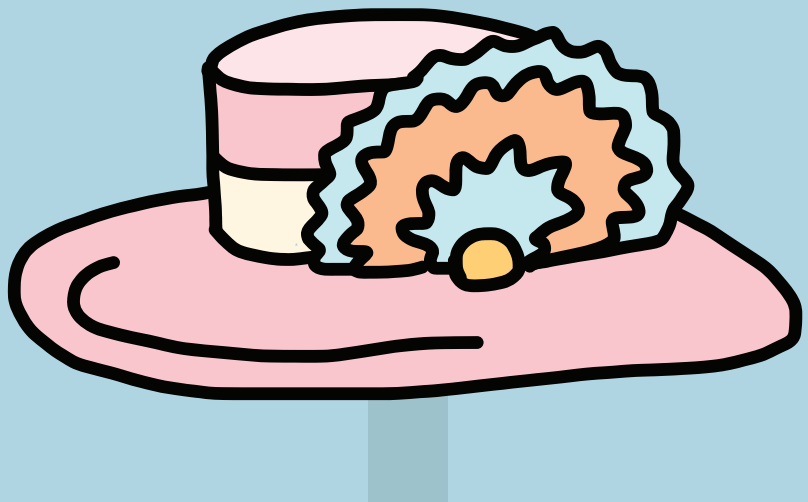
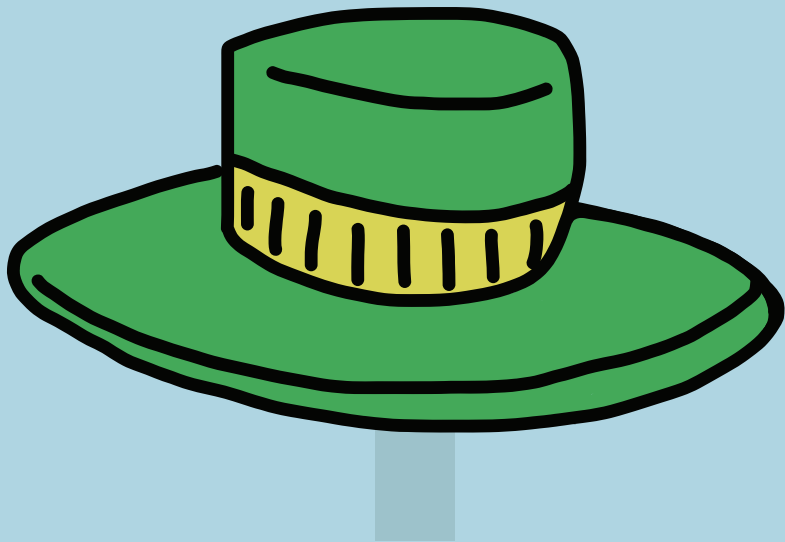
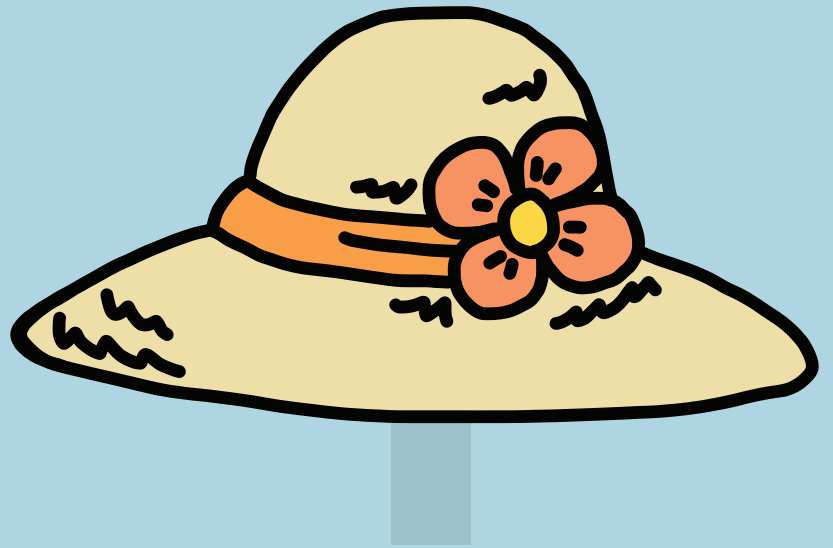


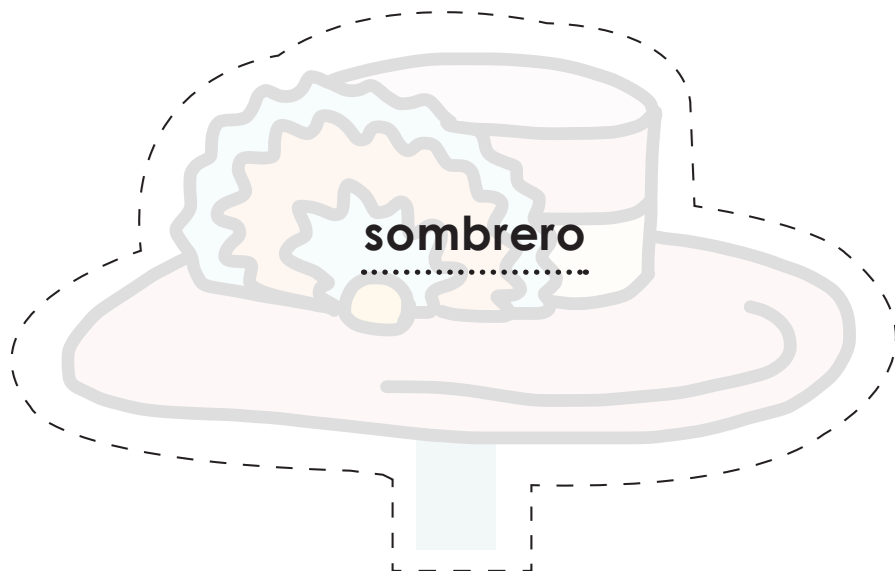
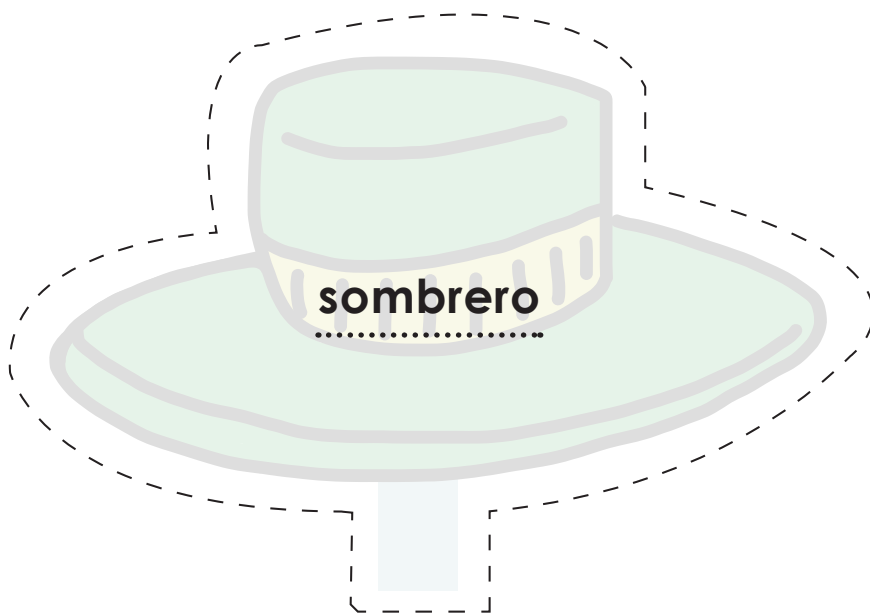
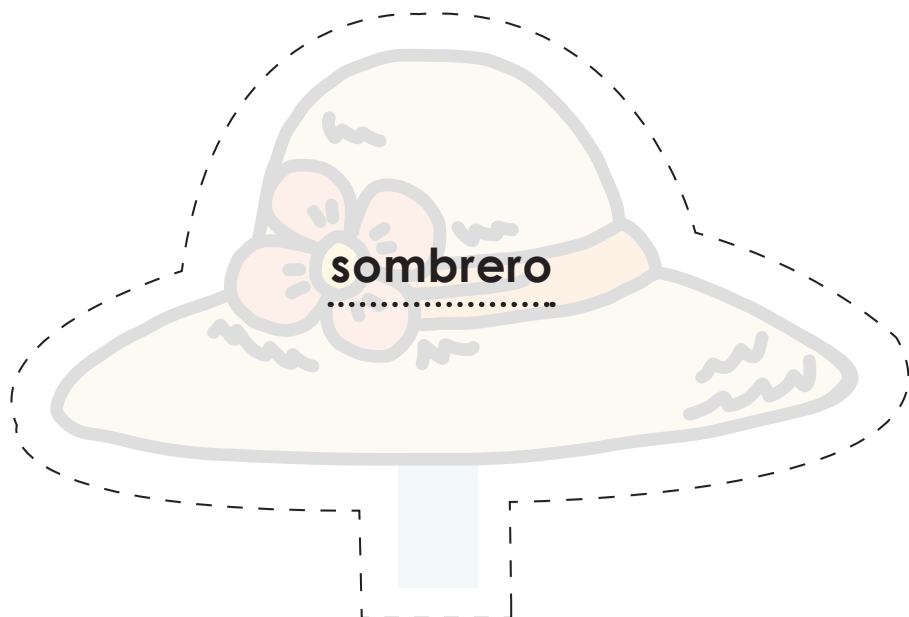


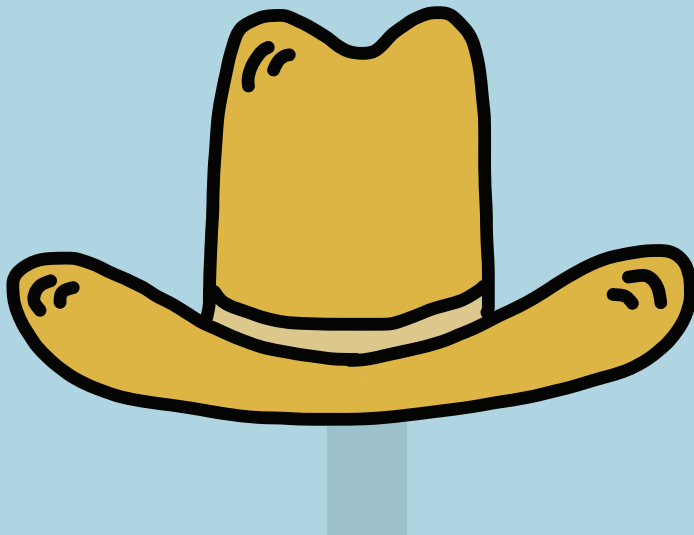
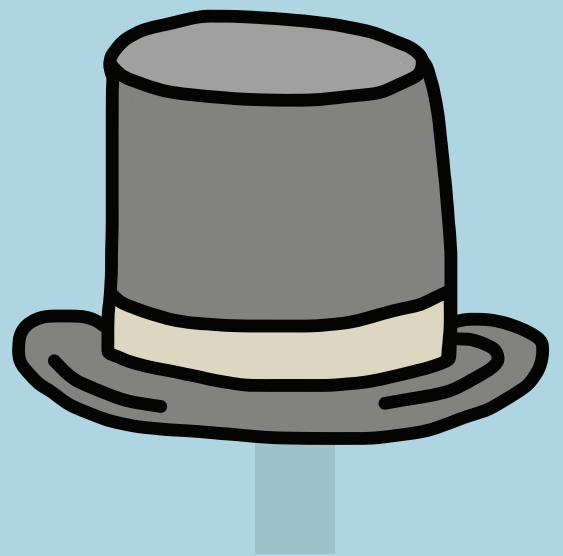


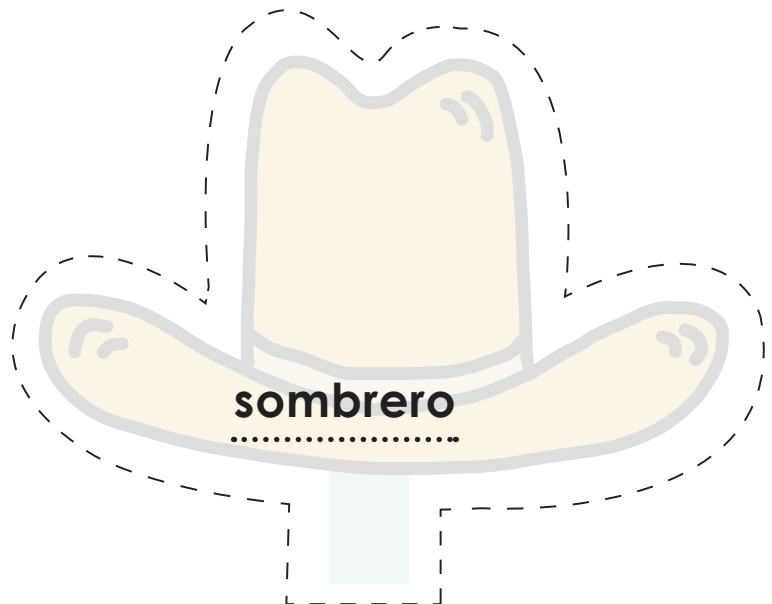
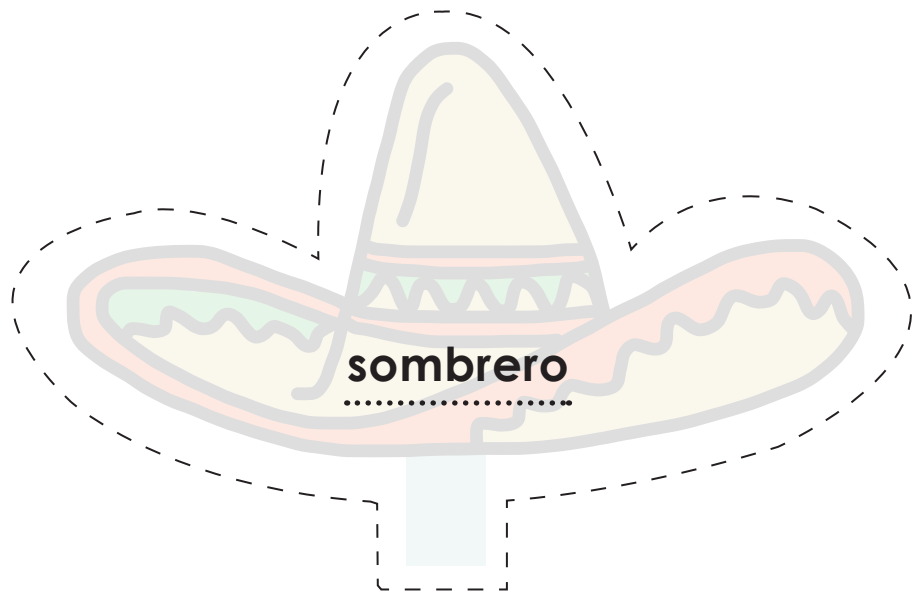




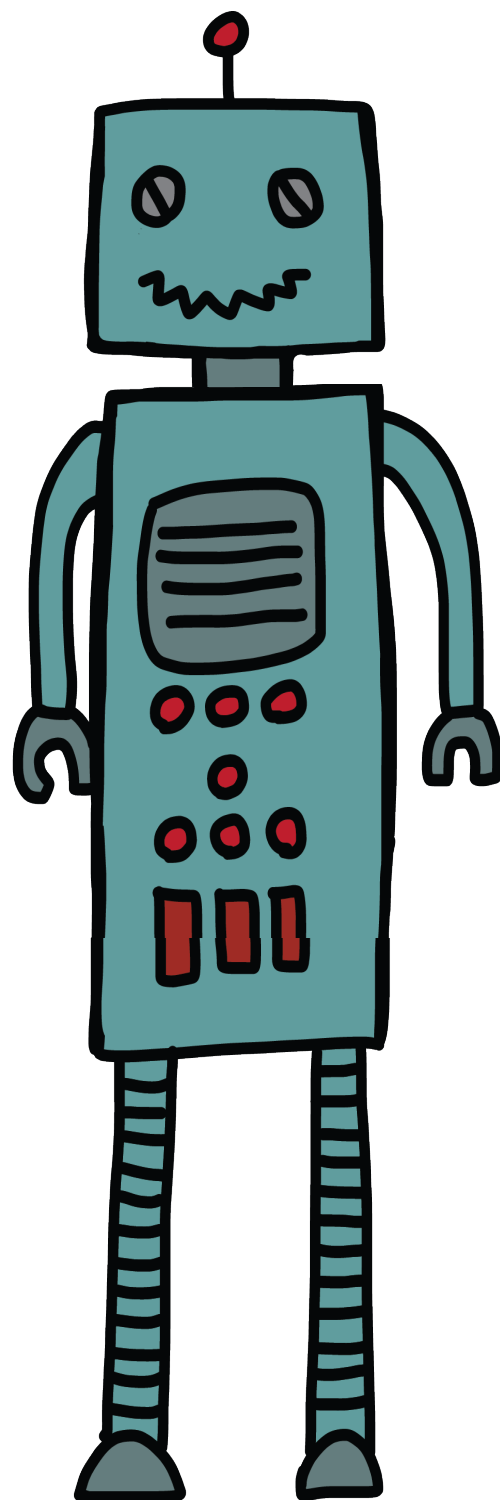
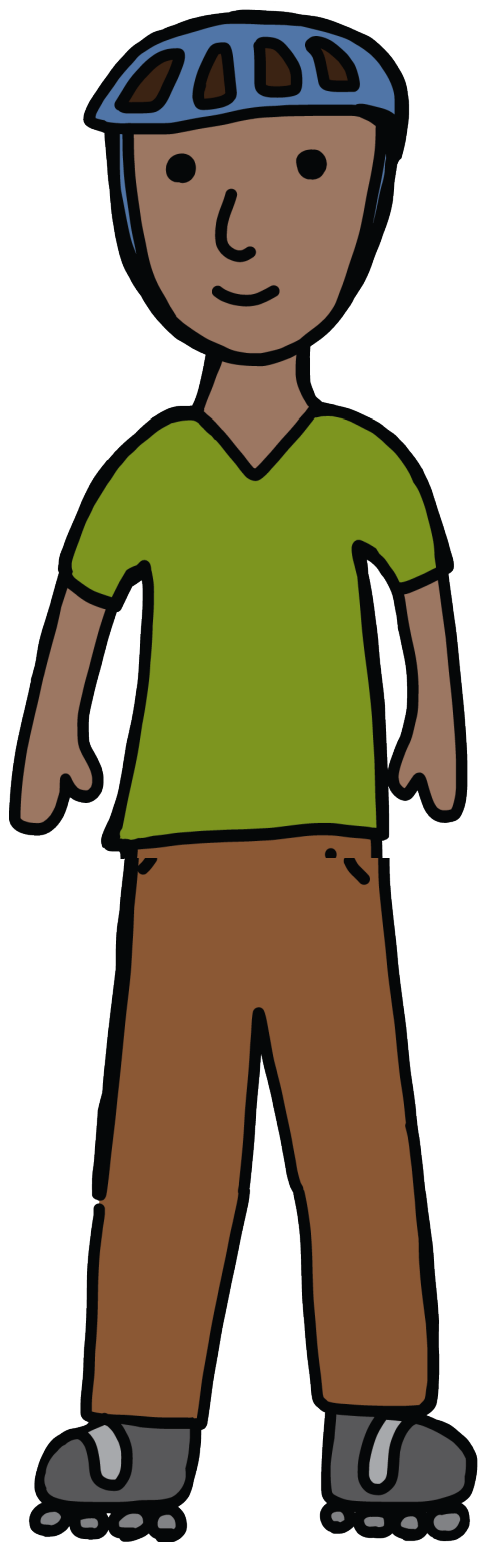








PERSONAJES PARA COMBINAR



Personajes

UN ROBOT

Personajes

UNA NIÑA

Personajes

UN NIÑO

Personajes

CON BOTONES
ROJOS

Personajes

CON BLUSA
MORADA

Personajes

CON CAMISA
VERDE

Personajes

Y PIERNAS
DE METAL

Personajes

Y PANTALÓN
CORTO

Personajes

Y PANTALÓN
CAFÉ

Personajes

NO USA ZAPATOS

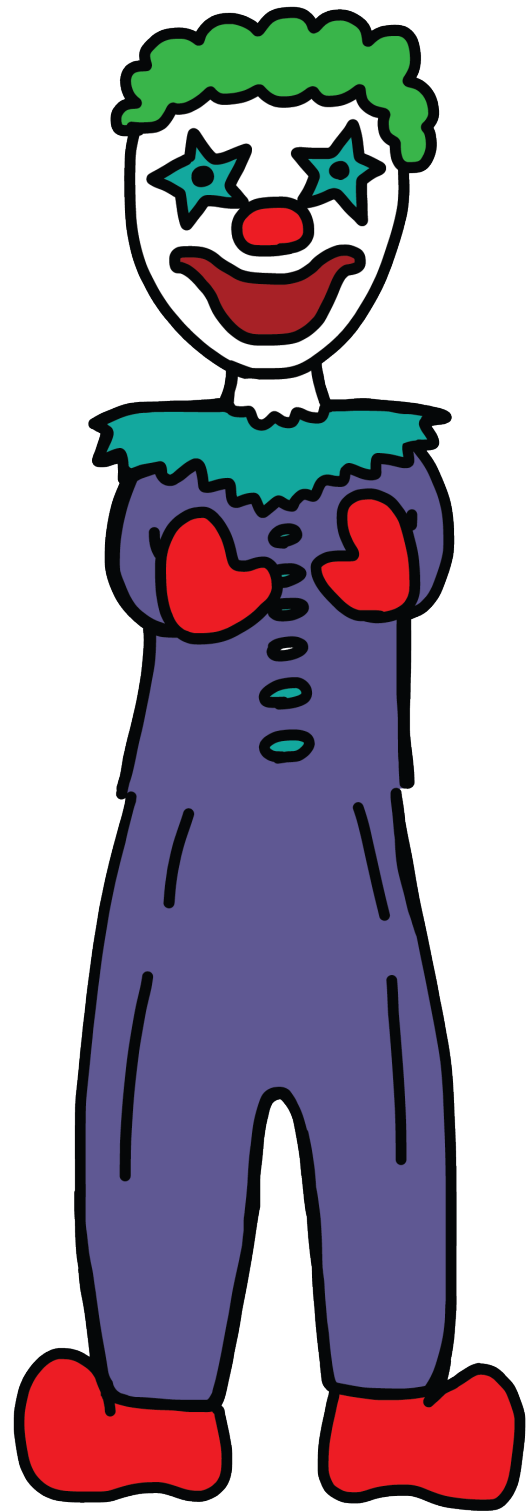
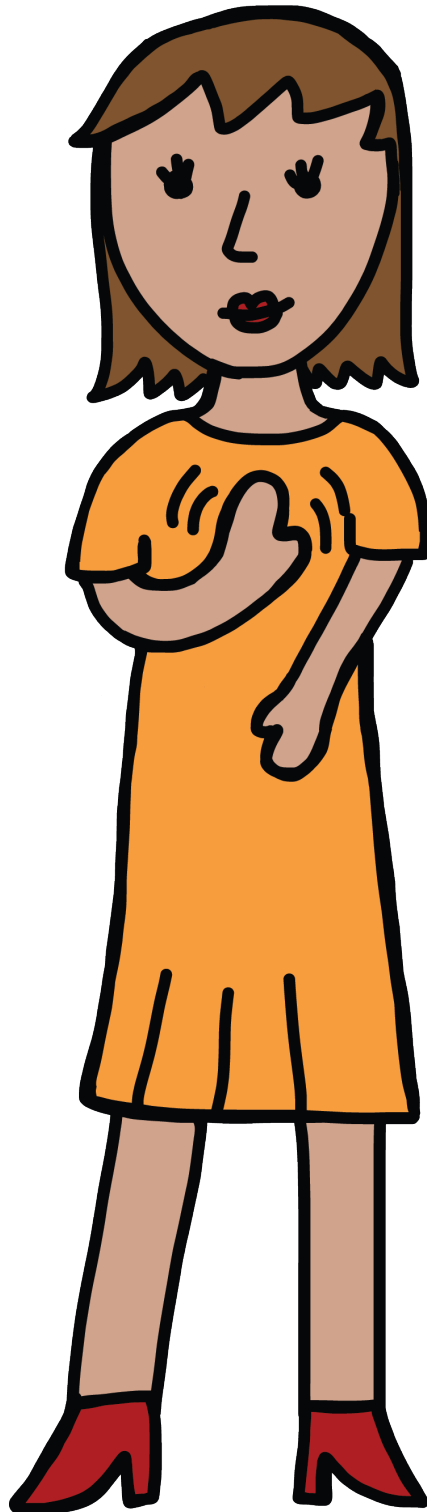
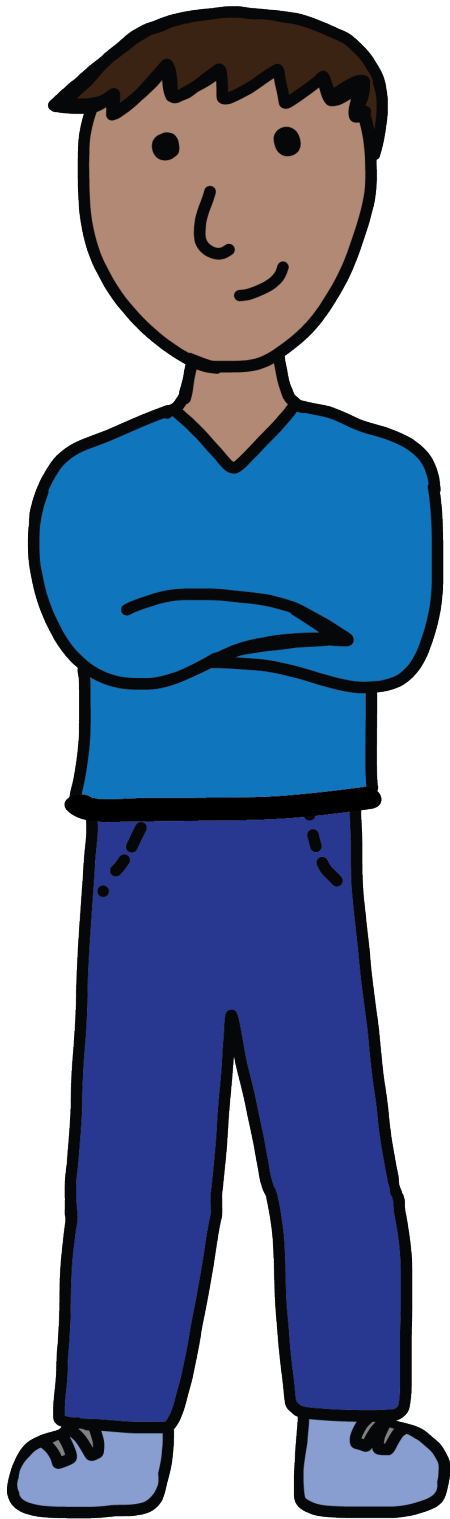
Personajes

USA ZAPATOS

Personajes

USA PATINES

PERSONAJES PARA COMBINAR



Personajes

UN PAYASO

Personajes

UNA MUJER

Personajes

UN HOMBRE

Personajes

CON GUANTES
ROJOS

Personajes

CON MANO QUE
SALUDA

Personajes

DE MANOS JUNTAS

Personajes

Y PANTALÓN
ANCHO

Personajes

Y FALDA

Personajes

Y PANTALÓN DEPORTIVO

Personajes

USA ZAPATOTES

Personajes

USA TACONES

Personajes

USA TENIS

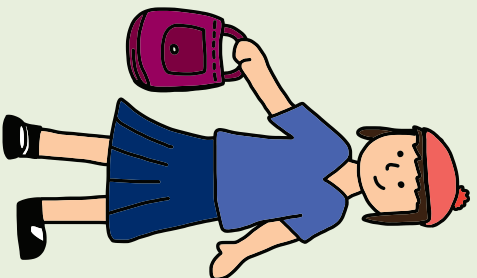
Personajes para combinar

Instructivo

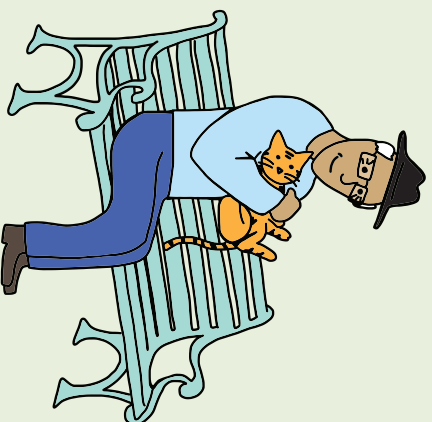
1. Armar personajes usando hasta el grupo entero) (De 1 jugador hasta el grupo entero)
pies. Las piezas pueden corresponder a las del personaje original o combinarse con las de otros.
2. Pueden jugarlo también armando personajes y partir de la lectura del texto del reverso de cada tarjeta.
3. Pueden crear historias a partir del personaje creado. ¿Dónde vive?
4. ¿Qué le gusta hacer?, etc.
4. Puede jugarse de manera individual (un solo juego) o por equipos (varios juegos), mezclando las piezas de los personajes.
5. Otra posibilidad es que uno de los niños arme un personaje y el resto lo adivine. ¿Tiene pantalón corto?
6. Si el personaje es una mezcla, pueden inventar su nombre. Es un payaso robot.

Este juego pertenece a:

Escribe aquí tu nombre



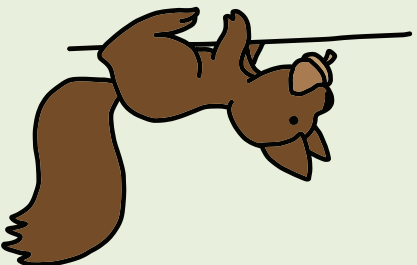
Niña con mochila



Viejito con gato



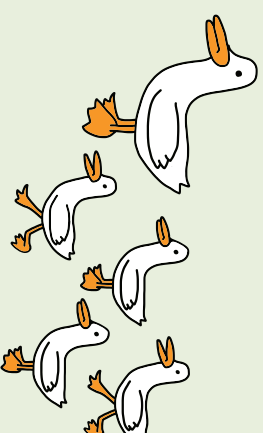
Mujer con libro



Ardilla con bellota
en el hocico



Hombre en bicicleta



Pato con sus patitos

veo veo

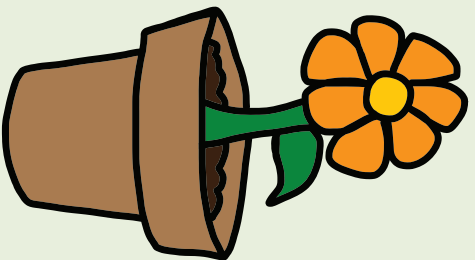
veo veo

veo veo

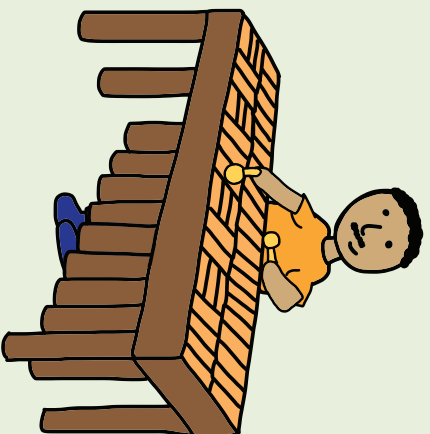
veo veo

veo veo

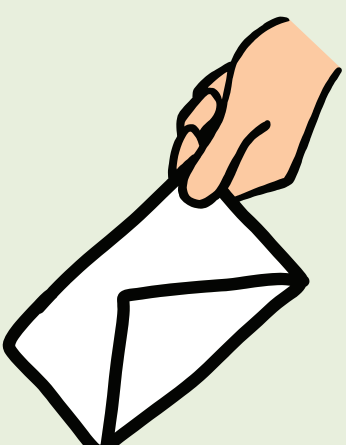
veo veo



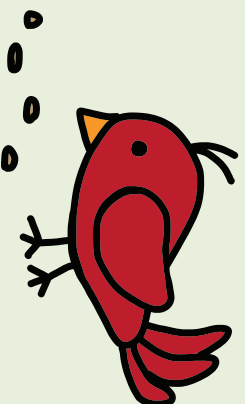
Maceta con flor



Marimba con música



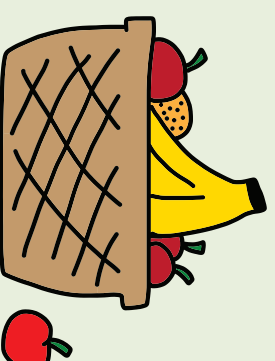
Sobre en mano



Pájaro rojo comiendo
migajas



Gato negro y gordo



Canasta con fruta

veo veo

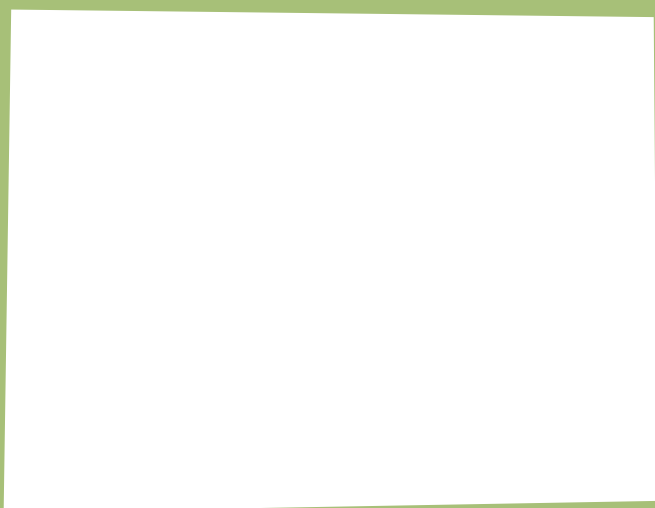
veo veo

veo veo

veo veo

veo veo

veo veo



veo veo

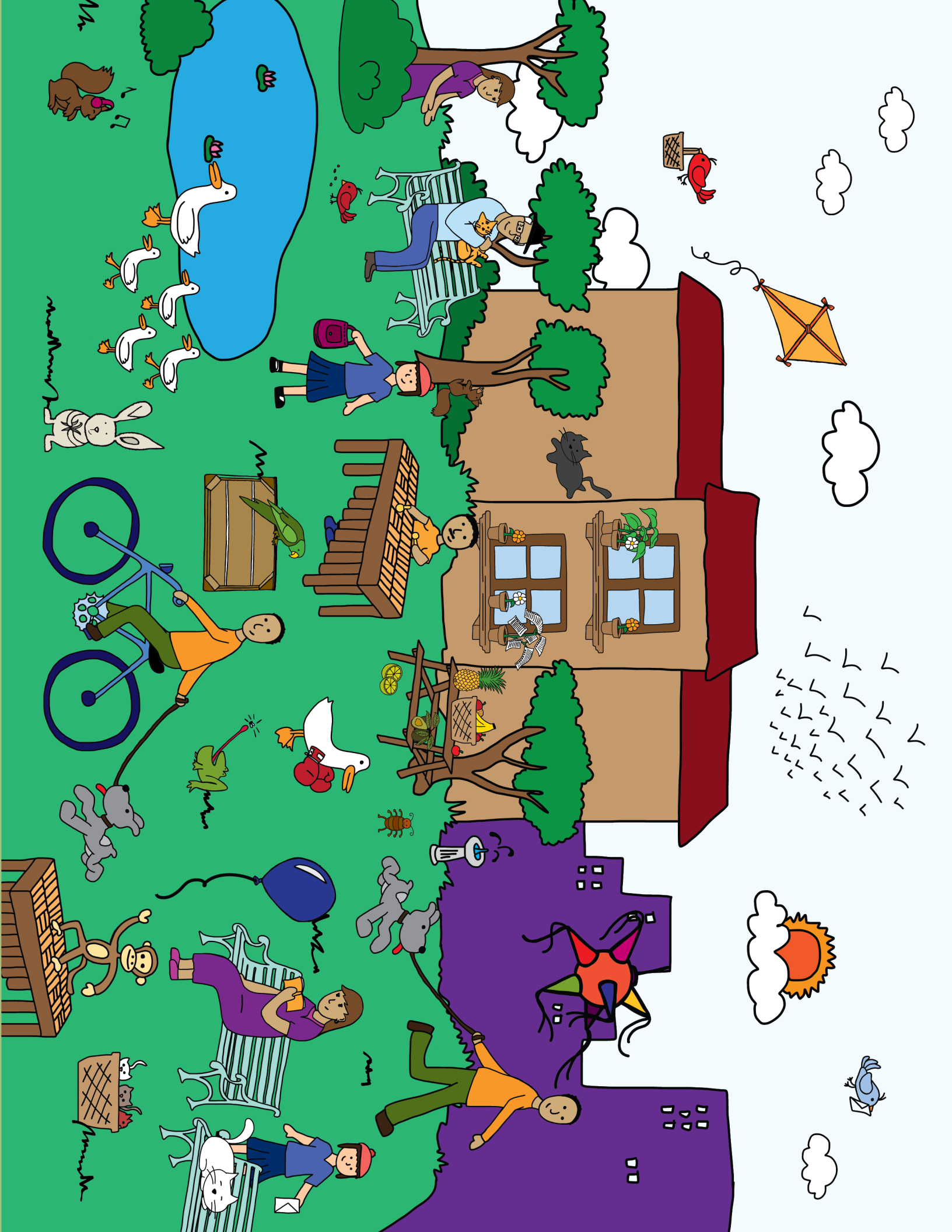
veo veo

veo veo

veo veo

veo veo

veo veo



a) Búsqueda de imágenes seleccionadas

1. Una persona del grupo se encargará de leer la lista de imágenes que se deben buscar.
2. A la lectura en voz alta de la descripción de cada tarjeta, todos los jugadores buscarán en su tablero el objeto descrito. El primero que encuentre lo solicitado tendrá un punto a su favor (o a favor de su equipo, en caso de jugarlo por grupos), que deberá registrarse en el pizarrón o en otro lugar visible.
3. Sigue el juego de la misma manera hasta utilizar todas las tarjetas.
4. Gana el participante o el equipo que haya logrado más puntos.

b) Adivinar y buscar a partir de imágenes seleccionadas por un participante

1. Un miembro del grupo elige un personaje, animal u objeto del tablero sin comunicarlo al resto. Contesta sólo sí o no a preguntas que le hacen otros participantes hasta adivinarlo.
2. Con la finalidad de adivinar de qué o de quién se trata, los participantes deberán ir haciendo preguntas como: ¿es una persona? ¿Usa lentes? ¿Está en el parque? ¿Tiene plumas? ¿Sirve para transportarse? Preguntas que sólo acepten sí o no como respuesta.

Complemento:

El niño puede completar su juego en casa, proponiendo con su familia nuevas imágenes para buscar.

Leo Leo

Este juego pertenece a:

Escribe aquí tu nombre

