

UN SET, CINCO AÑOS DE JUEGO

1-2 años

Sostiene un animal, imita su sonido, empuja el quad y mueve la cabeza del animal hasta que hace clic.

2-3 años

Nombra cinco o seis animales, los pone tras la valla, les da de comer en el comedero.

3-4 años

Clasifica por tamaño, patas o color; cuenta un grupo; hace de guarda con un compañero.

4-5 años

Inventa una regla de clasificación y la defiende; explica de dónde viene cada animal.

CUATRO FORMAS DE USAR EL SET



Descubrimiento en solitario: 12 meses+

Dos o tres animales y el quad. Sonidos, clics, un trayecto corto.



Actividad en pareja guiada por un adulto: 2 años+

Alimentar, clasificar, repartir. El adulto fija la regla; el niño coloca los animales.



Grupo pequeño: 3-5 años

El día de los guardas, o dónde en el mundo, con un guarda o dos animales cada uno.



Materiales disponibles para el juego autónomo

En una bandeja de arena o hierba con las vallas, para todo un tema de animales salvajes. Con quince animales nadie espera.

EN EL CENTRO



Sin piezas pequeñas; animales seguros para la dentición.



Se limpia con un paño; apto para el arenero y el exterior.



Las vallas y los comederos se guardan planos; los animales, en una bandeja honda.



Cada animal se puede conseguir por separado: se repone uno, no el set.

QUÉ OBSERVAR

- ☐ ¿Sabe asociar un sonido con el animal correcto?
- ☐ ¿Sabe inventar una regla de clasificación y decir cuál es?
- ☐ ¿Da una razón de dónde vive un animal?
- ☐ ¿Lleva la cuenta de qué animales han comido?
- ☐ ¿Asocia una bala con un animal sin contar?
- ☐ ¿Se reparten los niños las tareas de los guardas?

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Desarrollo físico

Comunicación y lenguaje

Personal, social y emocional

Conocimiento del mundo

Matemáticas

Expresión artística

AMPLÍE EL SET

El reparto que enriquece la clasificación: añada los animales polares para un juego de «¿podrían encontrarse?», o los dinosaurios para «antes y ahora».



First Friends Polar Bear



First Friends Penguin



First Friends T Rex



First Friends Koala



1 ¿Quién dice eso?

12–30 meses
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

Cuatro animales con sonidos claros: león, elefante, mono, serpiente.

QUÉ HACER

1. Ponga de pie los cuatro animales. Nombren cada uno y hagan su sonido juntos.
2. Haga un sonido. «¿Quién dice eso?». Deje que el niño lo coja.
3. Entréguelo para que lo sostenga e imite el sonido.
4. Cambien: el niño hace un sonido y usted encuentra el animal; equívóquese a veces.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Escucha Asociación Sonidos de animales

Nombrar

Más fácil — Dos animales: león y serpiente.

Más difícil — Añada un quinto animal sin sonido evidente: ¿qué dice una jirafa?

OBSERVA

Asociar un sonido con un animal es escucha y memoria a la vez. Un niño que corrige su error deliberado tiene la asociación afianzada.

2 Dar de comer a los animales

18 meses – 3 años
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

El quad y el guarda, una bala de heno, tres animales repartidos por el suelo, un comedero.

QUÉ HACER

1. Cargue el heno en el quad. «Es hora de dar de comer a los animales».
2. Conduzcan hasta el primer animal. Paren. Pongan el heno en el comedero. «Aquí tienes, jirafa».
3. Conduzcan hasta el siguiente. Repitan. El niño conduce y da de comer.
4. «¿A quién no le hemos dado de comer?» Miren, busquen y terminen la ronda.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Motricidad gruesa Trayectos Cuidado

Recordar a quién ya se ha dado de comer

Más fácil — Dos animales, el adulto conduce y el niño da de comer.

Más difícil — El león no come heno: ¿qué necesita en su lugar?

OBSERVA

¿Lleva el niño la cuenta de a quién ya se ha alimentado? Recordar qué elementos están hechos es memoria de trabajo, y es lo que hace de esto una tarea y no un paseo.

3 Clasificar el parque

2–4 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Todos los animales y las vallas. Hagan dos o tres recintos.

QUÉ HACER

1. Construyan los recintos. «Los animales grandes en este, los pequeños en aquel». Clasifiquen juntos.
2. Abran los recintos. Nueva regla: «Los animales con rayas o manchas aquí; los que no tienen ni rayas ni manchas, allí».
3. Regla tres: «¿quién podría trepar a un árbol?». Deje que los niños lo discutan.
4. El niño elige la regla; el adulto y los demás la adivinan.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Clasificación Clasificación Razonamiento

Palabras descriptivas

Más fácil — Dos recintos, una regla obvia, cuatro animales.

Más difícil — Dos reglas a la vez: grande Y con cuatro patas.

OBSERVA

El tercer peldaño es el que importa: un niño que inventa una regla y sabe decirla está haciendo una clasificación de verdad. Anote quién llega ahí.



4 Repartir el heno

3–5 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Seis animales, seis balas de heno (sirven bloques), comederos.

QUÉ HACER

1. Alinee seis animales. Reparta las balas una a cada uno, tocando cada animal. «¿Hay suficientes?».
2. Quite una bala. Repártanlas de nuevo. «¿Quién no tiene ninguna?».
3. Añada dos. Repártanlas. «¿Quién tiene dos? ¿Es justo?».
4. Pregunte «¿cuántas balas necesitamos para seis animales?» y compruébenlo contando.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Correspondencia uno a uno

Compartir

Más y menos

Contar

Más fácil — Tres animales, tres balas; asociar sin contar.

Más difícil — Doce balas para seis animales: ¿cuántas para cada uno? Repártanlas y cuenten.

OBSERVA

Asociar una bala con un animal sin contar es correspondencia uno a uno. Resolver el «¿hay suficientes?» contando los dos conjuntos es la etapa siguiente.

5 ¿Dónde en el mundo?

3–5 años
2–4 niños + adulto

NECESITARÁS

Todos los animales. Tres telas: amarilla (pradera), verde (selva), azul (río). Un globo terráqueo o un mapa, si lo hay.

QUÉ HACER

1. Extiendan los tres lugares. Nombren cada uno y hablen de cómo es.
2. «¿Dónde vive el cocodrilo?» Deje que el niño lo coloque. Luego el león, el panda, el canguro.
3. Busquen los animales que necesitan agua cerca y acérquenlos al río.
4. Pregunte «¿podrían encontrarse alguna vez el panda y el canguro?». Hablen de lo lejos que están.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Conocimiento del mundo

Hábitats

Razonamiento

Vocabulario

Más fácil — Dos lugares: agua o tierra.

Más difícil — Busquen el hogar de cada animal en un globo terráqueo o un mapa y pongan un dedo encima.

OBSERVA

Fíjese en las razones: «el cocodrilo necesita agua», «el panda come bambú». Relacionar un animal con lo que necesita de su hogar es comprensión, no solo colocación.

6 El día de los guardas

4–5 años
2–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Todo el set. Una lista sencilla de tareas con imágenes: heno, agua, valla, contar.

QUÉ HACER

1. Dé a cada niño un guarda y repartan las tareas de la lista.
2. Representen la mañana: ronda de comida en el quad, agua en los comederos.
3. Un problema: la valla está caída y el mono se ha escapado. ¿Quién la arregla, quién va a buscar al mono?
4. Por la noche: cuenten los animales al entrar. «¿Están todos?». Marquen la lista.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Cooperación

Secuenciación

Resolución de problemas

Contar

Más fácil — Solo dos tareas, una para cada uno.

Más difícil — Un guarda está enfermo: ¿cómo se las arregla el otro con todas las tareas?

OBSERVA

¿Se reparten los niños el trabajo y lo consultan entre sí? Coordinar papeles en torno a una tarea compartida es juego cooperativo, y el recuento de la noche le da un final lógico.

