



First Friends Farm Set

Juego simbólico y rutinas de cuidado de los animales con un establo, un tractor y animales de granja. Favorece la clasificación, el recuento, la secuenciación y el vocabulario relacionado con los animales y la alimentación.

CONTENIDO

Establo, tractor, 2 figuras, animales de granja, 2 árboles

MERCADO

Dual: hogar y educación

QUÉ INCLUYE EL SET

 Cow & Horse Stable Set 31 x 17 x 21 cm	 Tractor & Farmer 20 x 16 x 16.5 cm	 First Friends Cow	 First Friends Pony	 First Friends Lamb	 First Friends Boy	 First Friends Girl	 Árbol sencillo y manzano
---	--	---	--	--	---	--	--

QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS



Lenguaje

Nombres y sonidos de animales, palabras de la granja, «en el establo», «detrás del árbol». Lenguaje que viene con el juego.



Primeras matemáticas

Contar los animales al entrar y al salir. Dos en el establo, uno en el campo: ¿cuántos hay en total?



Clasificar y asociar

Grande y pequeño, cuatro patas y dos, come hierba o come manzanas. Cada animal en su casa.



Conocimiento del mundo

De dónde vienen la leche, la lana y las manzanas, y quién hace el trabajo.



Secuenciación

Despertar a los animales, darles de comer, ordeñar la vaca, recoger las manzanas, cerrar el establo. Un día en la granja tiene un orden.



Cuidado y responsabilidad

Los animales dependen del granjero. Mediante esta actividad, los niños practican el cuidado y la responsabilidad hacia otros seres vivos.

TEMAS

Vida en la granja

Bienestar animal

De dónde viene la comida

Sonidos de animales

Contar

Estaciones

Oficios de las personas



UN SET, CINCO AÑOS DE JUEGO

1-2 años

Sostiene un animal, imita su sonido, empuja el tractor y mueve las patas hasta que hacen clic.

2-3 años

Nombra los animales, mete cada uno en el establo y les da de comer mientras dice una palabra.

3-4 años

Clasifica por tamaño o tipo de alimento, cuenta el rebaño y realiza una ronda para alimentar a los animales con un compañero.

4-5 años

Representa todo el día en la granja en orden con amigos; explica de dónde viene la comida

CUATRO FORMAS DE USAR EL SET



Descubrimiento en solitario: 12 meses+

Un animal y el establo. Imitar su sonido, meterlo, sacarlo y moverle las patas hasta que hagan clic. También sirve utilizar solo el tractor.



Pareja guiada por un adulto: 18 meses+

Nombrar, clasificar, contar. El adulto plantea la pregunta; el niño mueve los animales.



Grupo pequeño: 3-5 años

El día del granjero con una tarea para cada uno. Funciona bien con tres niños alrededor de un establo.



Materiales disponibles para el juego autónomo

Sobre una tela verde con bloques como paredes y la casa de First Friends como granja, para todo un tema de la granja.

EN EL CENTRO



Sin piezas pequeñas; figuras y animales seguros para la dentición



Se limpia con un paño; apto para el arenero y el barro al aire libre



El establo sirve también para guardar; los animales entran al recoger



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

QUÉ OBSERVAR

- ☐ ¿Asocia el sonido con el animal correcto?
- ☐ ¿Toca cada animal una sola vez al contar?
- ☐ ¿Sabe representar el día en la granja en orden y volver a contarlo?
- ☐ ¿Sabe clasificar los animales y decir la regla?
- ☐ ¿Nota que falta un animal sin volver a contar?
- ☐ ¿Relaciona la leche, la lana o las manzanas con su origen?

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Desarrollo físico

Comunicación y lenguaje

Personal, social y emocional

Conocimiento del mundo

Matemáticas

Expresión artística

AMPLÍE EL SET

Amplíe el rebaño y el corral: el cachorro y el gatito se venden por miles por sí solos y encajan aquí, y el quad da al granjero un segundo vehículo.



First Friends Puppy



First Friends Kitten



Quad with Boy



First Friends House



1 Muu, bee, iih

12–24 meses
1 niño + adulto

NECESITARÁS

Los tres animales y el establo.

QUÉ HACER

1. Levante la vaca. Diga «vaca, muu». Imita su mugido con fuerza.
2. Entrégueselo. Espere a que el niño emita un sonido o dirija la mirada. Imita su respuesta.
3. Lleve la vaca al establo: «adentro». Cierre la puerta.
4. Repitan con el cordero y el poni. Después abran el establo y déjenlos salir.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Nombrar Sonidos de animales Dentro y fuera
Imitación

Más fácil — Un solo animal, muchas repeticiones.

Más difícil — Haga primero el sonido y pida al niño que encuentre el animal.

OBSERVA

¿Hace el sonido del animal correcto? Asociar el sonido con el animal viene antes que el nombre: ambos son lenguaje.

2 En tractor hasta el árbol

18 meses – 3 años
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

El tractor y el granjero, el manzano, el establo. Un metro de suelo despejado.

QUÉ HACER

1. Ponga el establo en un extremo y el manzano en el otro.
2. Conduzca el tractor hasta el árbol: «vamos a recoger manzanas». Deténgase. «¡Coge una!».
3. Vuelva al establo. «Otra vez en casa». Aparque el tractor.
4. Deje que el niño conduzca. Añada el poni caminando a su lado para un segundo niño.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Motricidad gruesa Palabras de posición Trayectos
Parar y arrancar

Más fácil — Un trayecto más corto con la mano del adulto sobre el tractor.

Más difícil — Añada un obstáculo, como un bloque en el camino. ¿Cómo lo rodea el tractor?

OBSERVA

¿Se detiene en el árbol y hace algo allí, o solo conduce? Un trayecto con un propósito en cada extremo es una historia con dos sucesos.

3 ¿Quién vive dónde?

2–4 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Todos los animales, las dos figuras, el establo y los dos árboles.

QUÉ HACER

1. Mezclen todo en el centro. «¿Quién vive en el establo?». Clasifiquen los animales colocándolos dentro del establo.
2. «¿Quién los cuida?» Ponga al niño y a la niña junto a la puerta del establo.
3. Clasifiquen de otra manera: los animales grandes aquí, los pequeños allí.
4. Clasifiquen una vez más: ¿quién come hierba? ¿Quién come manzanas? Póngalos junto al árbol que corresponde.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Clasificación Clasificación Razonamiento
Vocabulario

Más fácil — Solo dos grupos: animales y personas.

Más difícil — Pida al niño que invente una regla y clasifique según ella; después, adivinen su regla.

OBSERVA

¿Sabe el niño decir la regla con la que clasificó? Clasificar por un rasgo evidente, luego por una regla dada y después por una regla propia es una progresión real: anote en qué punto está cada niño.



4 Contarlos al entrar

3–5 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Todos los animales y el establo. Opcional: tarjetas de números del 1 al 5.

QUÉ HACER

1. Por la noche: cuenten cada animal al entrar en el establo, tocándolo mientras cuentan.
2. Cierren la puerta. «¿Cuántos hay dentro?». Digan el total juntos.
3. Por la mañana: cuéntenlos al salir. Esconda uno antes de que el niño mire. «¿Están todos?».
4. Dé la vuelta a una tarjeta con un número y coloque exactamente esa cantidad de animales en el campo.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Contar

Correspondencia uno a uno

Número cardinal

Falta uno

Más fácil — Solo dos animales; el adulto cuenta en voz alta a su lado.

Más difícil — «Tres dentro y uno en el campo: ¿cuántos hay en total?»

OBSERVA

Fíjese en que el último número dicho se use como total. Un niño que nota que falta uno sin volver a contar está reteniendo el número en la cabeza.

5 El día del granjero

3–5 años
2–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Todo el set. Opcional: una tela para el mercado.

QUÉ HACER

1. Acuerden las tareas del día y quién hace cuál. Un niño es el granjero y otro, el ayudante.
2. Representen la mañana: abrir el establo, dar de comer a cada animal, ordeñar la vaca.
3. Por la tarde: recoger manzanas del árbol, cargar el tractor, ir al mercado y venderlas.
4. Por la noche: los animales vuelven a entrar y se cierra el establo. Pregunte «¿qué hizo primero el granjero? ¿Y al final?».

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Secuenciación

Juego de roles

Cooperación

Vocabulario temporal

Más fácil — Solo tres tareas: dar de comer a los animales, ordeñar la vaca y llevarlos al establo para pasar la noche.

Más difícil — Llueve, o el poni se escapa: ¿cómo cambia el día?

OBSERVA

¿Sabe el niño mantener el orden de las tareas y volver a contarlas? Resolver un problema a mitad de la historia es un paso más allá de la rutina.

6 ¿De dónde viene?

4–5 años
2–4 niños + adulto

NECESITARÁS

La vaca, el cordero, el manzano. Tres cosas reales o imágenes: un cartón de leche, un calcetín de lana, una manzana.

QUÉ HACER

1. Muestre la leche. «¿De dónde viene esto?». Deje que los niños adivinen y luego ponga la vaca a su lado.
2. Muestre el calcetín. Tóquenlo. «¿Qué animal nos da lana?». Asócielo con el cordero.
3. Muestre la manzana. Asóciela con el árbol. Finjan recoger una.
4. Pregunte «¿qué tendría que hacer el granjero para conseguir la leche?» y represéntelo.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Conocimiento del mundo

Asociación

Vocabulario

Razonamiento

Más fácil — Una sola pareja: leche y vaca.

Más difícil — Pregunte qué necesita el animal del granjero a cambio: comida, agua, refugio.

OBSERVA

¿Conecta el niño el producto con el animal y después las necesidades del animal con el granjero? Ese vínculo en dos pasos es donde «la granja» deja de ser un tema y se convierte en comprensión.

