



Rattles Set

Exploración de la relación causa-efecto al agarrar, sacudir y pasar objetos de una mano a otra. Favorece la motricidad fina, la discriminación auditiva y la exploración sensorial libre.

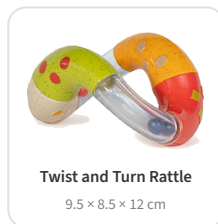
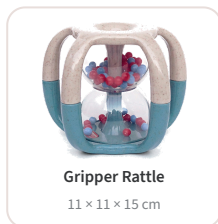
CONTENIDO

6 sonajeros

MERCADO

Dual: hogar y educación

QUÉ INCLUYE EL SET



QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS



Motricidad fina

Agarrar, sostener, pasar de una mano a otra. Deslizar las cuentas del ábaco y girar la cola del ratón perfecciona el agarre en pinza.



Causa y efecto

Se agita y suena; se para y se acaba. El niño aprende que el ruido depende de él.



Lenguaje

Fuerte y suave, rápido y lento, más y otra vez: las palabras llegan con la acción.



Descubrimiento sensorial

Cuentas que se deslizan, anillos que giran, una bola que rueda. Seis texturas, seis sonidos, seis colores.



Primeras matemáticas

Las cuentas se deslizan de una en una. Contar empieza como un ritmo mucho antes de convertirse en número.



Habilidades sociales

Hacer rodar el Roller Rattle hacia un amigo y esperar a que vuelva es el primer turno de un bebé.

TEMAS

Primeros sonidos

Fuerte y suave

Mi cuerpo

Colores

Música

Turnos



UN SET, CINCO AÑOS DE JUEGO



CUATRO FORMAS DE USAR EL SET



Descubrimiento en solitario: 3-12 meses
Un sonajero al alcance sobre una manta. Nada más cerca. El adulto nombra lo que ocurre cuando ocurre.



Pareja guiada por un adulto: 6 meses+
Agitar, parar, devolver rodando. El adulto lleva el ritmo; el niño aprende a incorporarse y a esperar.



Grupo pequeño: 18 meses-3 años
Un sonajero cada uno en círculo. Seguir al líder, asociar sonidos, momento de silencio.



Materiales disponibles para el juego autónomo
En el cesto de los tesoros o en la bandeja de la sala de bebés toda la semana. Cambie dos por dos para que el set siga siendo novedoso.

EN EL CENTRO



Sin piezas pequeñas ni pilas; seguro para la dentición



Se limpia con un paño; puede enjuagarse con agua tibia después de llevárselo a la boca



Cabe en una bandeja baja; seis sonajeros para seis bebés o un cesto



Funciona como set de seis o repartido por la sala

QUÉ OBSERVAR

☐ ¿La mirada encuentra el sonajero cuando suena fuera de la vista?

☐ ¿Agita para hacer un sonido o el sonido ocurre por casualidad?

☐ ¿Se mueve una cuenta por cada palabra numérica o las palabras van por delante?

☐ ¿Pasa el sonajero de una mano a otra sin que se caiga?

☐ ¿Sabe parar al oír la palabra «para» sin una mano sobre la suya?

☐ ¿Ofrece el sonajero a otro niño o a un adulto?

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Desarrollo físico

Comunicación y lenguaje

Personal, social y emocional

Conocimiento del mundo

Matemáticas

Expresión artística

AMPLÍE EL SET

La misma familia del primer año. Añada estos para la causa y el efecto y el siguiente paso en hacer sonidos, o combínelos con el Shaker, Bird & Teddy set para una bandeja completa de sala de bebés.



Magic Shaker



Crazy Eyed Bird



Roly Poly Teddy Bear



Roller Rattle (de repuesto)



1 Alcanzar y sostener

3–8 meses
1 niño + adulto

NECESITARÁS

Un sonajero. Bebé boca arriba o sentado con apoyo.

QUÉ HACER

1. Sostenga el sonajero a unos 20 cm del pecho del bebé, en su línea de visión.
2. Agítelo una vez. Pare. Espere a que los ojos lo encuentren y una mano se mueva.
3. Acérquelo a la mano que se estira. Deje que los dedos se cierren a su alrededor.
4. Cuando se caiga, recójalo y empiece de nuevo. Tres o cuatro rondas son una sesión.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Alcanzar Agarre Seguimiento visual

Causa y efecto

Más fácil — Toque primero con el sonajero el dorso de la mano, para que los dedos se abran.

Más difícil — Ofrézcalo ligeramente hacia un lado, para que el bebé tenga que girarse y estirarse.

OBSERVA

¿El bebé alarga la mano antes de agitar o solo después? Un bebé que alcanza el sonajero al verlo ha conectado el objeto con el sonido.

2 Agitar, parar, agitar

6–18 meses
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

Un sonajero para cada uno, incluido uno para el adulto.

QUÉ HACER

1. Siéntese frente al niño. Agite su sonajero y diga «agita, agita, agita».
2. Pare de golpe y diga «para». Quédese quieto. Espere.
3. Cuando el niño pare, aunque sea un momento después, sonría y empiece de nuevo.
4. Cambien los papeles: que el niño dirija y usted imite.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Causa y efecto Autocontrol Escucha Turnos

Más fácil — Sujete con suavidad la mano del niño quieta al decir «para» las primeras veces.

Más difícil — Añada «suave» y «fuerte» como tercera y cuarta instrucción.

OBSERVA

Parar es más difícil que empezar. Un niño que se detiene al oír la palabra, sin una mano sobre la suya, está inhibiendo una acción a petición: un verdadero hito.

3 Hacerlo rodar de vuelta

8 meses – 2 años
2 niños + adulto

NECESITARÁS

El Roller Rattle. Un suelo despejado, niños a un metro de distancia.

QUÉ HACER

1. Siente a los dos niños frente a frente, con el adulto junto al más pequeño.
2. Haga rodar el sonajero despacio hacia el primer niño. Diga «ya viene».
3. Ayude a ese niño a devolverlo. Diga «te toca» al otro.
4. Mantengan el ritmo: rodar, esperar, rodar. Aumente la distancia a medida que funcione.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Turnos Seguimiento visual Motricidad gruesa

Anticipación

Más fácil — El adulto lo hace rodar hacia cada niño por turnos; no hace falta que lo devuelvan.

Más difícil — Tres niños en triángulo: el niño elige a quién se lo lanza.

OBSERVA

¿Mira el niño al amigo antes de hacerlo rodar? Dirigir una acción a una persona, y no solo al suelo, es el comienzo de un juego.



4 Una cuenta cada vez

12 meses – 3 años
1 niño + adulto

NECESITARÁS

El Abacus Rattle.

QUÉ HACER

1. Sostenga el sonajero con todas las cuentas en un extremo. Deslice una: «una».
2. Entrégueselo. Espere a que el niño deslice la siguiente: «dos».
3. Túrnense hasta el final. Deslícnlas todas de vuelta y empiecen otra vez.
4. Diga los números despacio y siempre en el mismo orden.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Agarre en pinza

Contar

Correspondencia uno a uno

Paciencia

Más fácil — El adulto desliza, el niño mira y escucha; después, mano sobre mano.

Más difícil — Pregunte «¿cuántas quedan?» antes de que se mueva la última cuenta.

OBSERVA

¿Se mueve una cuenta por cada palabra numérica? Recitar no es contar: lo que hay que buscar es la correspondencia entre la palabra y el movimiento.

5 ¿Cuál ha sonado?

18 meses – 3 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Tres sonajeros con sonidos claramente distintos. Una tela o una caja para esconderse detrás.

QUÉ HACER

1. Agite cada sonajero por turnos donde el niño lo vea. Nómbrelo.
2. Escóndalos los tres. Agite uno fuera de la vista.
3. Sáquelos. Pregunte «¿cuál ha sonado?». Deje que el niño los agite para comprobarlo.
4. Cambie el trío de sonajeros cuando el niño acierte.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Escucha

Asociación

Memoria

Vocabulario

Más fácil — Solo dos sonajeros, con los sonidos más diferentes.

Más difícil — El niño se esconde y agita; el adulto y los demás niños adivinan.

OBSERVA

¿Prueba el niño agitando o adivina por el color? Comprobar una conjetura con el sonido es pensamiento científico temprano.

6 La banda de sonajeros

2–3 años
4–6 niños + adulto

NECESITARÁS

Un sonajero por niño. Sentados en círculo.

QUÉ HACER

1. Reparta los sonajeros. Agiten juntos para empezar.
2. Diga y demuestre las instrucciones: «rápido», «lento», «fuerte», «suave», «para». Mantenga cada acción durante unos segundos.
3. Elija a un niño como líder. El grupo copia lo que haga.
4. Terminen con todos dejando el sonajero en el suelo en silencio.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Escucha

Autocontrol

Juego en grupo

Opuestos

Más fácil — Solo dos instrucciones: agitar y parar.

Más difícil — El líder da la instrucción solo con palabras, sin mostrarla.

OBSERVA

¿Quién espera la instrucción y quién toca sin más? La habilidad es regularse según una señal del grupo y lleva tiempo: anote quién lo consigue con qué instrucción.

