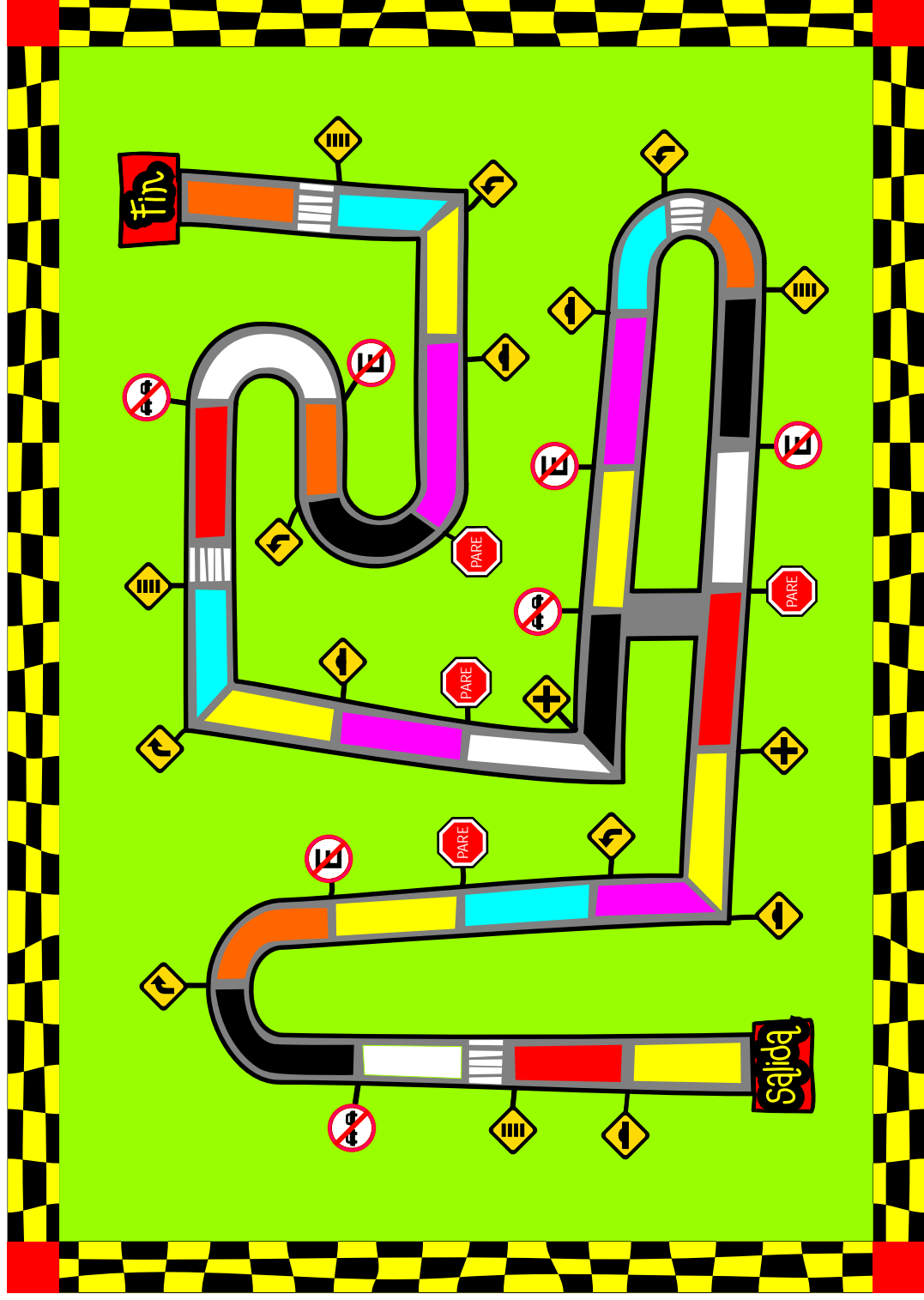


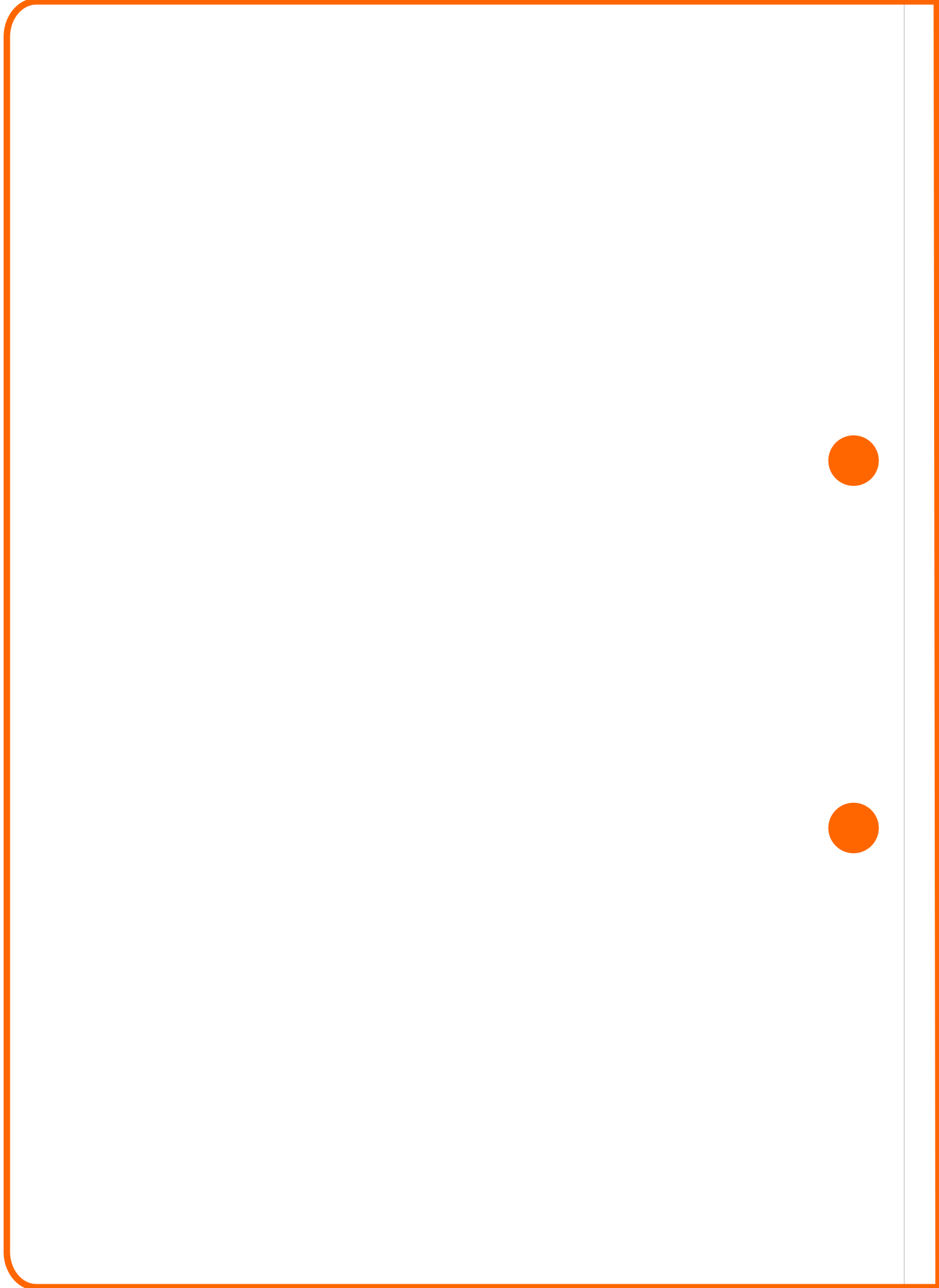
El JUEGO DE LAS SEÑALES consta de un tablero, fichas y una perinola.

El tablero plantea un recorrido donde se pasan por distintas señales de tránsito. Es libre la elección de jugar con las fichas (sorteo de las señales) o con la perinola (los distintos colores tienen distintos órdenes).

El juego trae una serie de láminas con las distintas señales de tránsito como soporte para dar la clase.

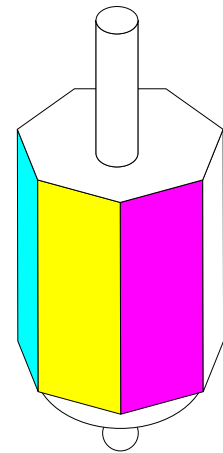


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17



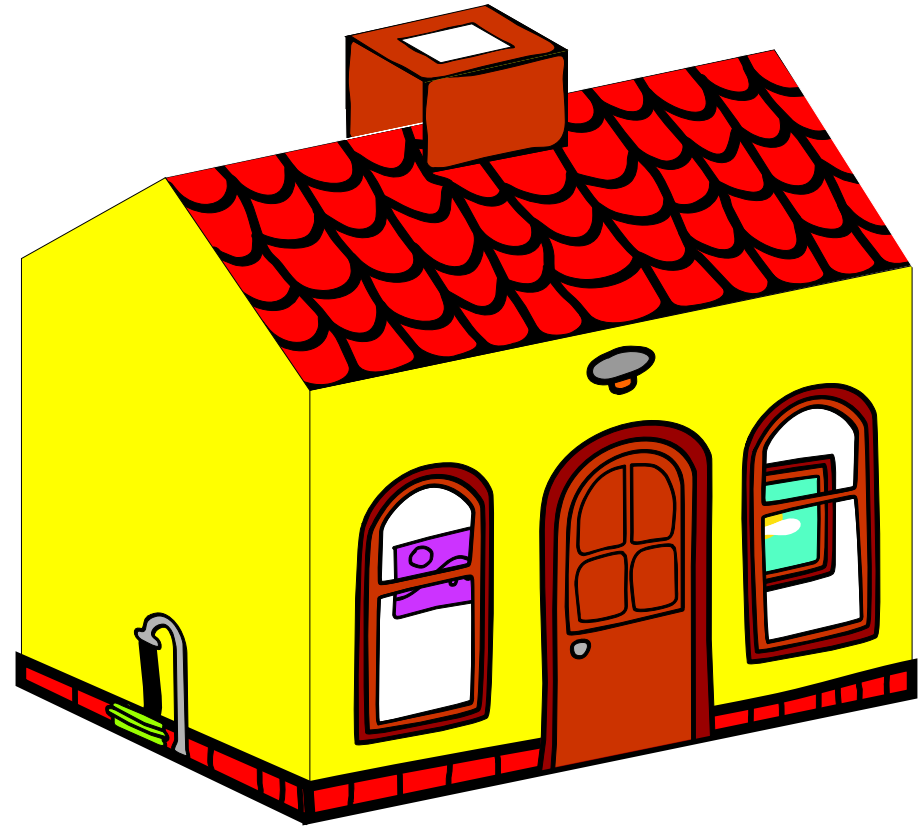


- Retrocede 1
- Avanza 2
- Pierde 1 turno
- Otro tiro
- Ir al inicio
- Retrocede 3
- Avanza 4

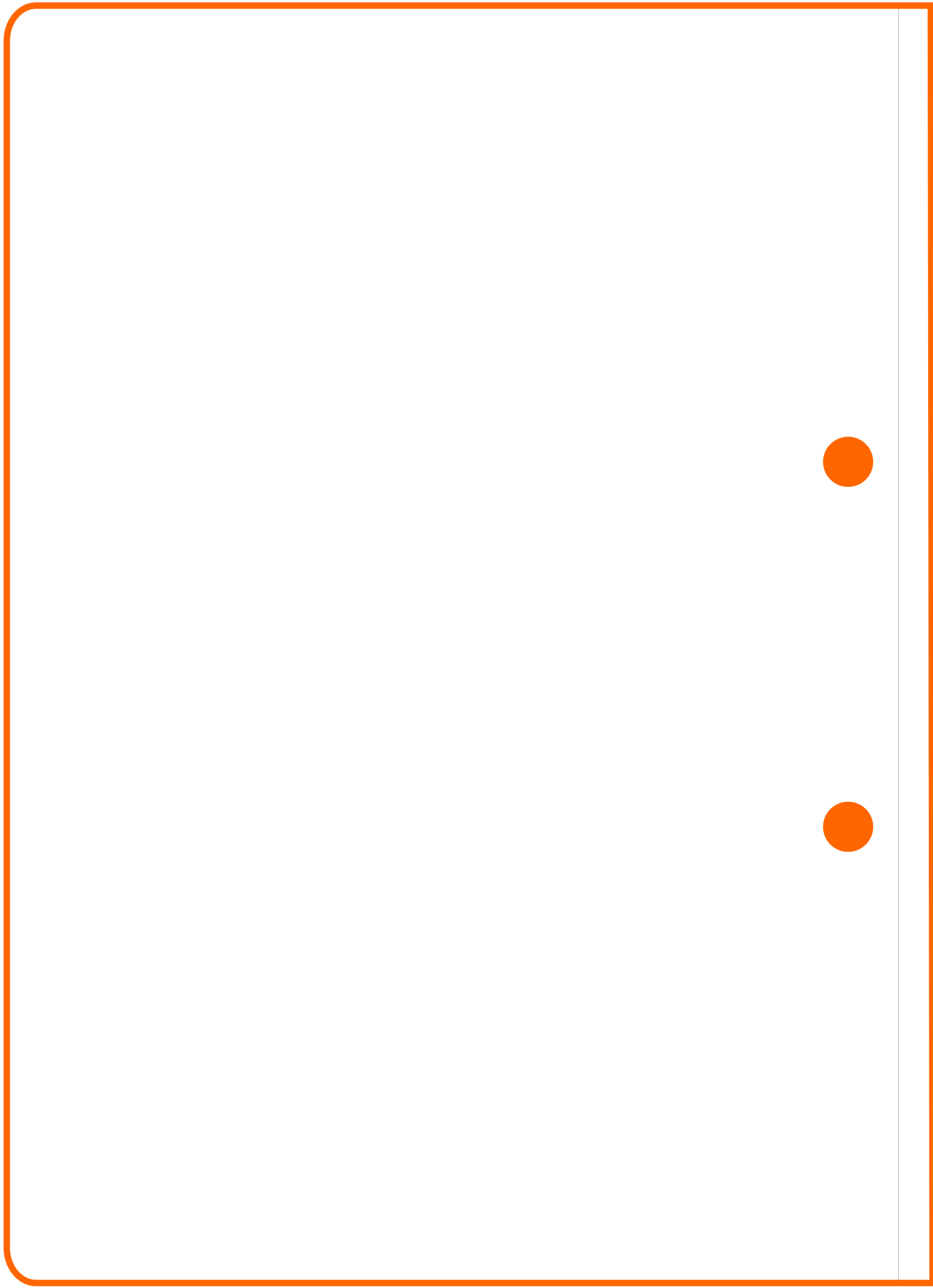


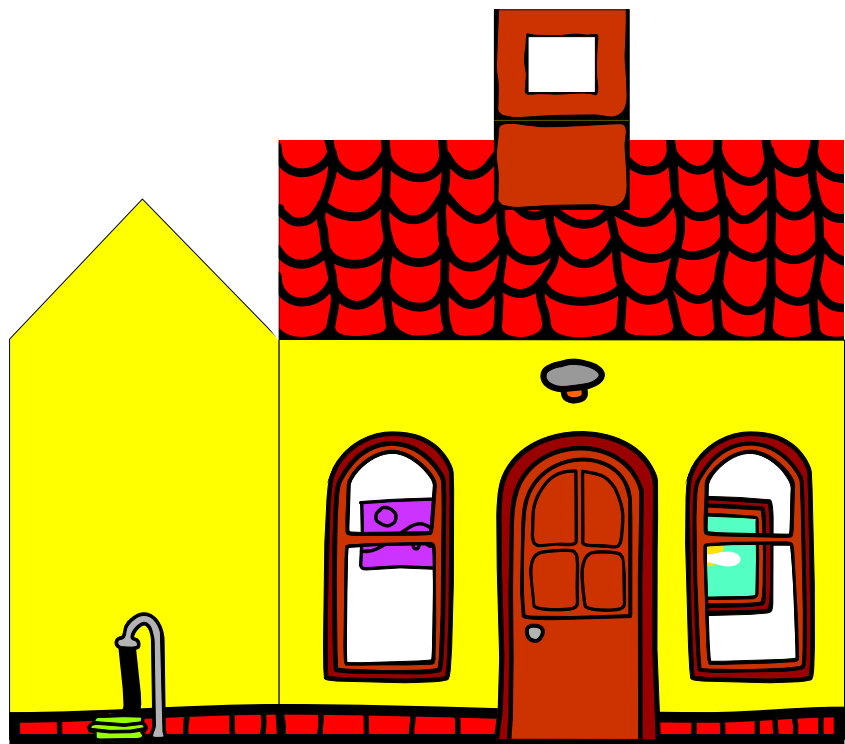
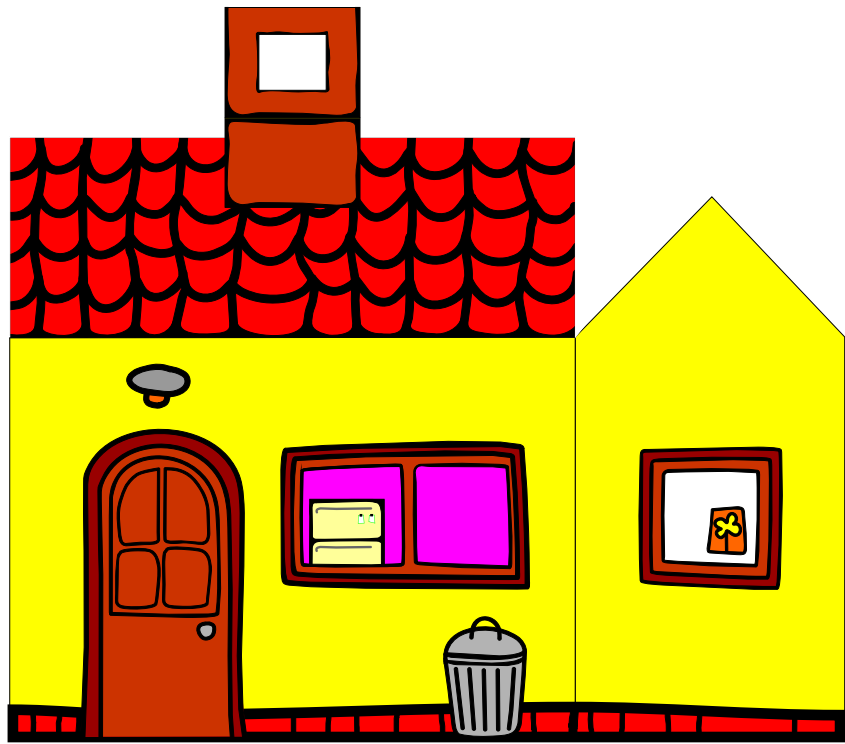
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

El material que se le entrega al niño cuando comienzan las clases, fue organizado un juego. La totalidad del material se encuentra en un CASITA.



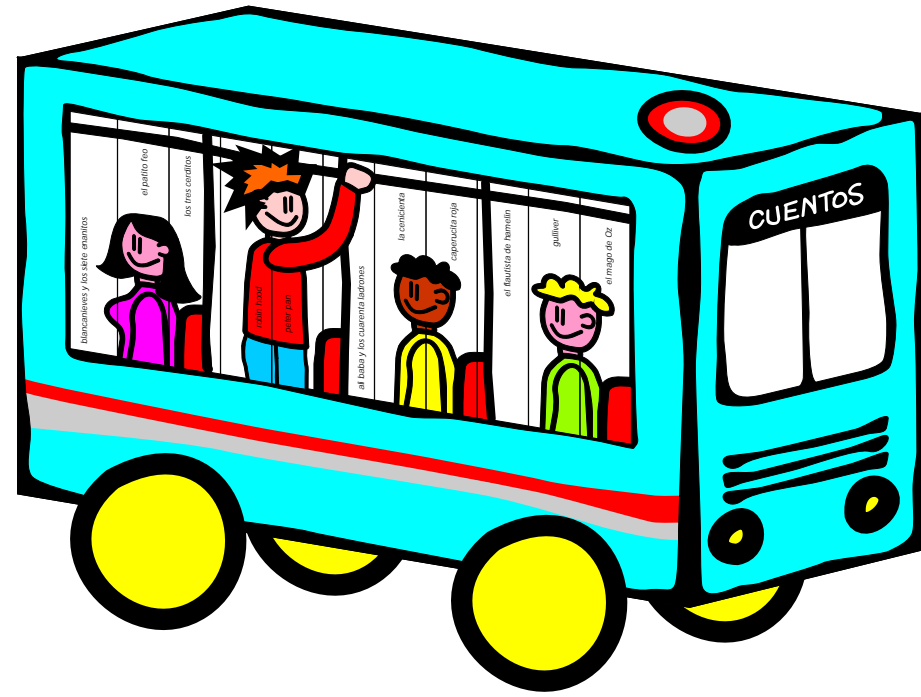
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17





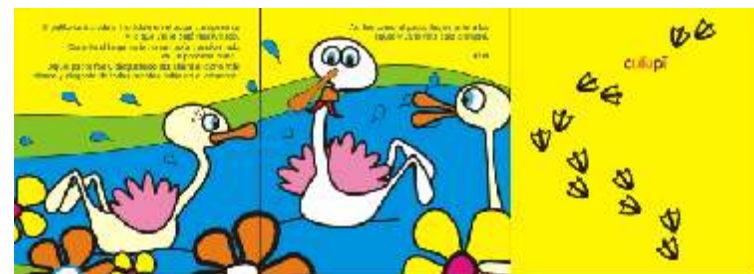
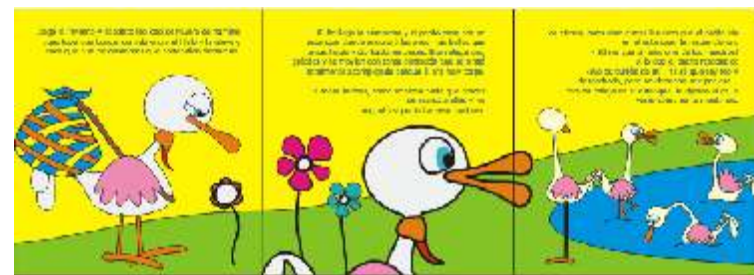
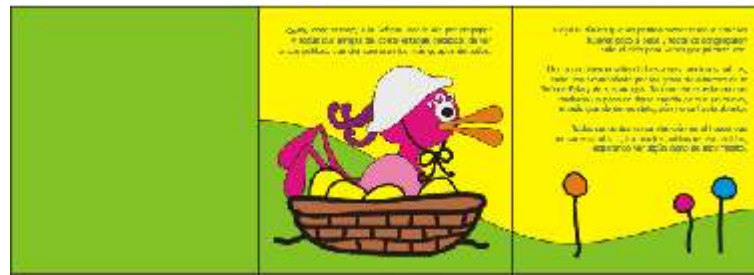
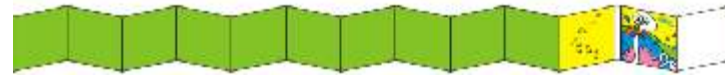
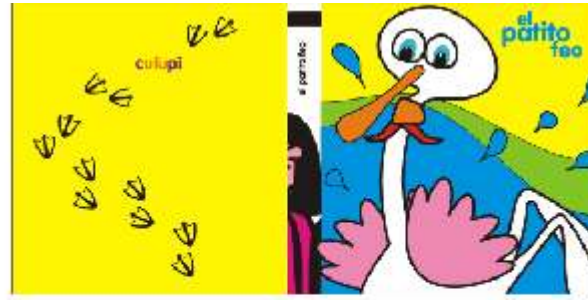
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

Dentro de la casita se disponen los distintos materiales, como por ejemplo un óMNIBUS contiene los libros de cuentos infantiles. Los libros que contiene el ómnibus conforman una biblioteca clásica de cuentos infantiles.



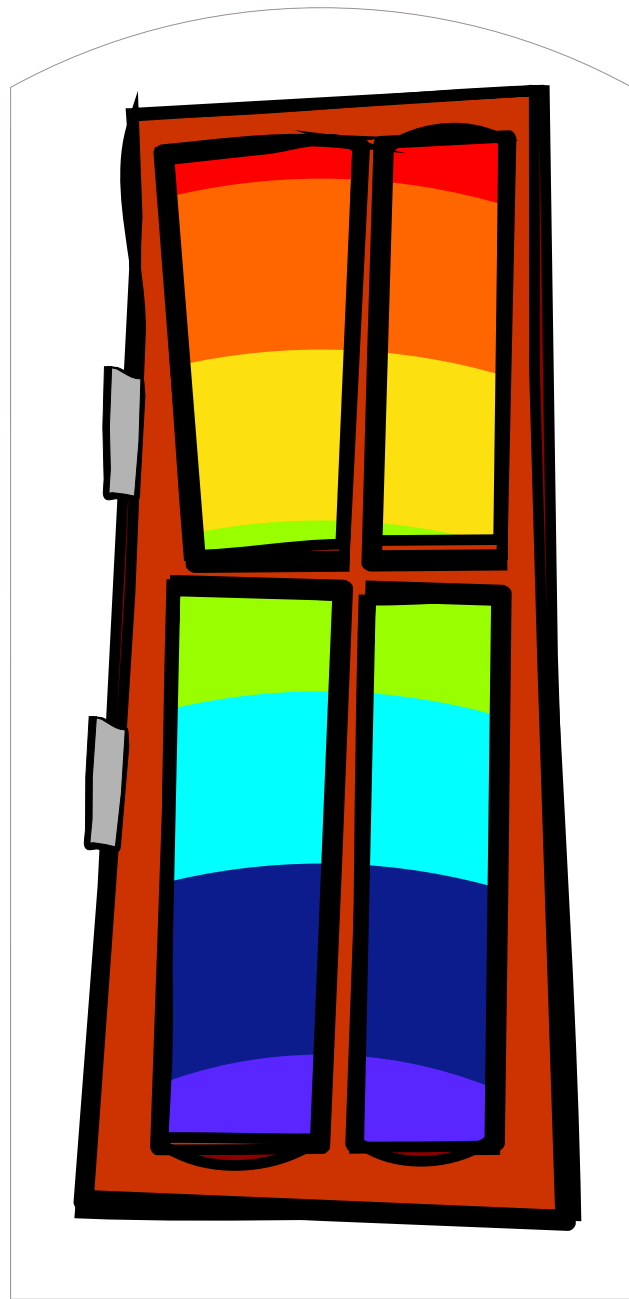
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

El formato acordeón del libro permite ver las páginas de manera estándar, o desplegar el libro.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

ARCOIRIS es un libro que trata la temática de los colores, su formación y su lugar en la naturaleza. Tiene un diseño de hojas troqueladas correspondiente a cada color del arcoiris que se van pasando independientemente. La ventana por la que se ve el arcoiris está troquelada y tiene un acetato como función de vidrio.

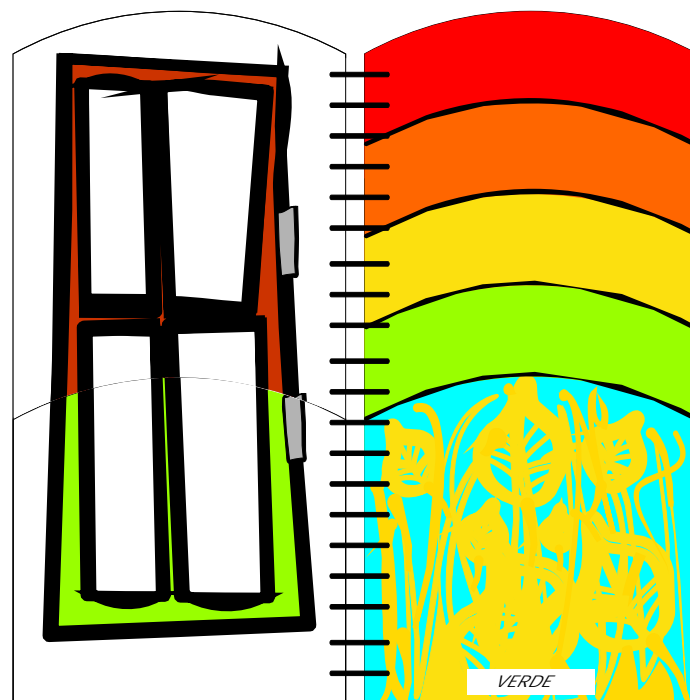
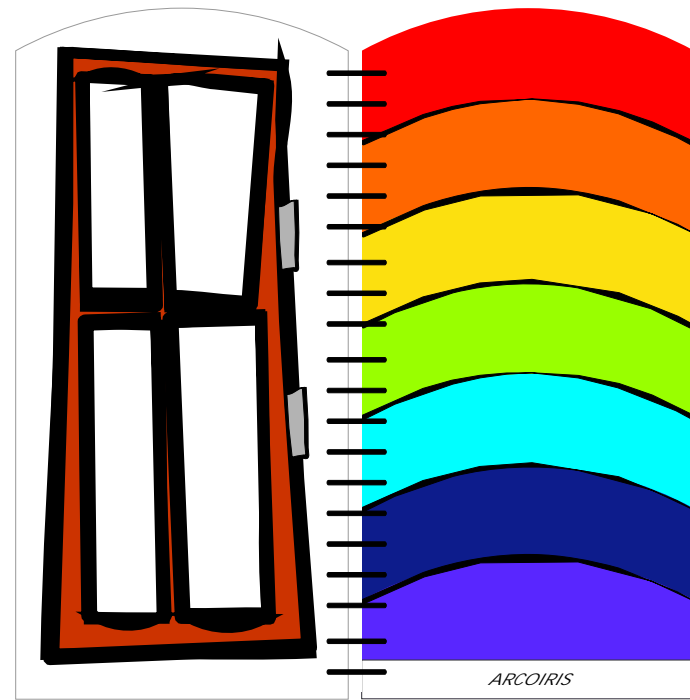


Tapa

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

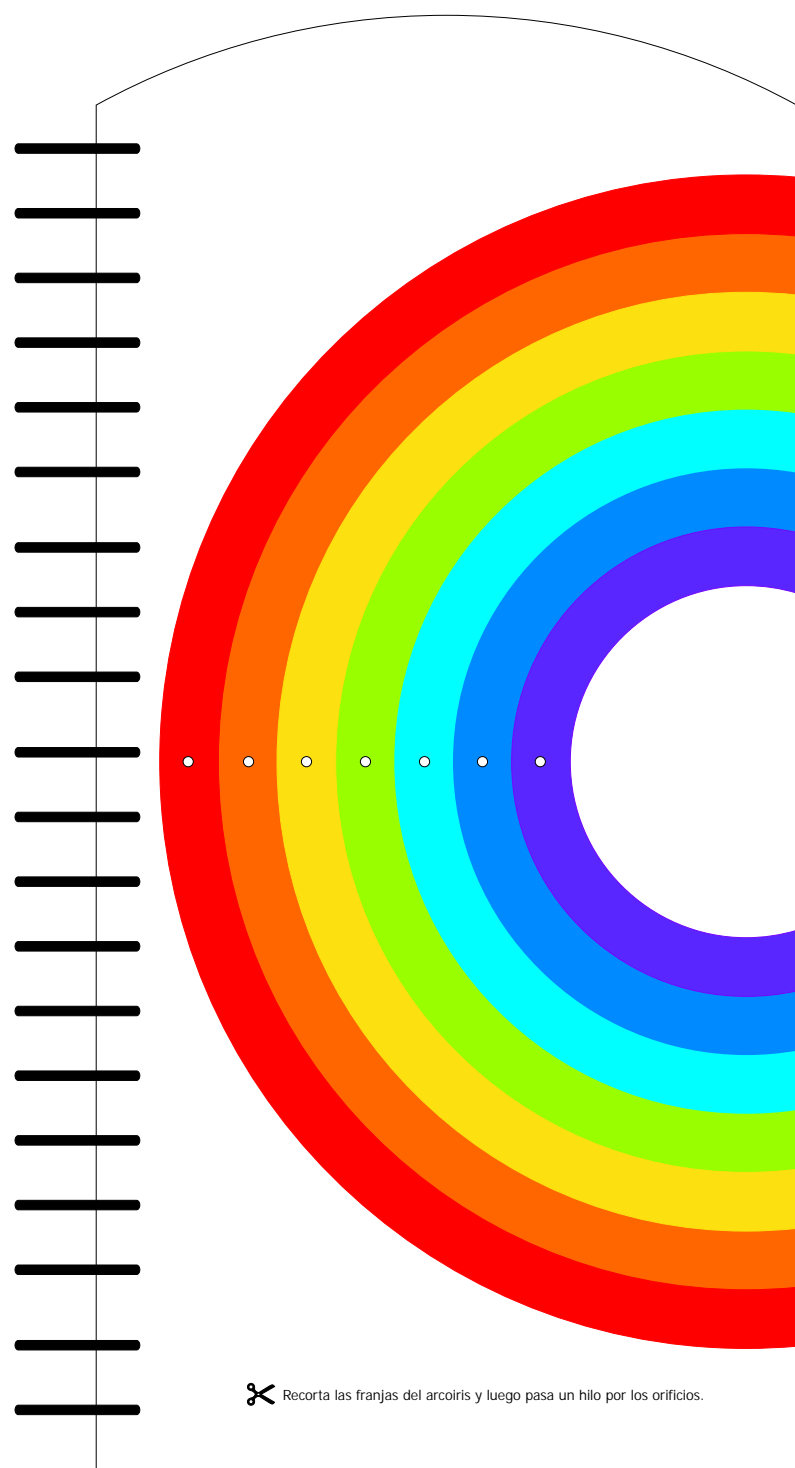
En cada página se ve la formación de los colores y el nombre del mismo.





- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17

Cumpliendo la premisa de que todos los libros tengan un juego, en este caso en la última hoja hay un arcoiris para armar un móvil.



✂ Recorta las franjas del arcoiris y luego pasa un hilo por los orificios.



El PUZZLE de FRUTAS y VEDURAS forma parte de una serie de juegos donde se trabaja la asociación de los distintos elementos con colores. Se busca una introducción al lenguaje escrito por medio de las palabras que corresponden a cada figura.

El objetivo del puzzle consiste en armar el cubo coincidiendo en primera instancia las distintas partes de las figuras y luego la relación de color/nombre.