4–6 años



EL JUEGO DE HOY ES…

El repartidor despistado

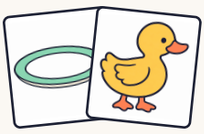
Un juego de entregas sorpresa para trabajar las trabadas con L y con R

logopedix Juegos

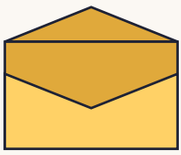
¡Preparados para repartir!



Unos peluches de casa



Las cartas recortadas



Un sobre normal o el de la última hoja

Las cartas y el sobre se imprimen desde el PDF de ordenador.

1 Elegid las cartas

Las **trabadas** son dos consonantes juntas: *pl* en *plato*, *fr* en *fresa*. Cada pareja lleva una palabra con trabada y otra sin ella. **Pack L**, desde unos 4 años; **Pack R**, desde unos 5.

Nivel inicial: 2 o 3 cartas. Una pareja y, si queréis, una extra.



Nivel intermedio: hasta 5 cartas. Una o dos parejas y alguna extra.



2 ¡Descubrimos!

Ponedlas boca abajo y dadles la vuelta juntos. Nombradlas y enseñadle las que no conozca. **Después se quedan a la vista.**



3 Haced una entrega de ejemplo

La primera vez, jugad vosotros para que lo vea.

4 ¡A jugar!

En cada entrega, el cartero va cambiando:

Nivel inicial

Niño · Adulto · Niño

Nivel intermedio

Niño · Adulto · Niño · Adulto · Niño

Subid de nivel cuando esté a gusto. Si deja de disfrutar, se acaba.

¡Vamos a jugar!

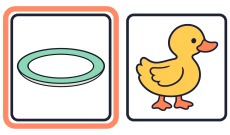
CUANDO EL NIÑO ES EL CARTERO

1 PIDE



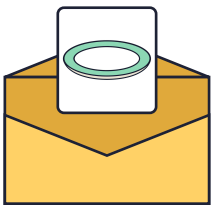
Vosotros ponéis la voz del peluche.

2 BUSCA



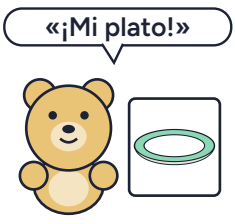
Escucha y elige entre las cartas a la vista.

3 ENVÍA



La mete en el sobre y se lo da al peluche.

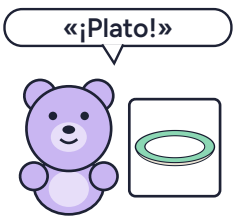
4 DESCUBRE



El peluche abre el sobre y reacciona.

Y AHORA, EL CARTERO SOIS VOSOTROS

1 PIDE EL NIÑO



Puede hablar o señalar. **Si señala, decid la palabra:** «¡Ah, quieres el plato!»

2 PREPARÁIS



Metéis una carta sin enseñarla. **A veces, la equivocada a propósito.**

3 DESCUBRE



Abre el sobre. Si hay un error, señala o busca la buena.

CÓMO SE PIDE

Los peluches piden cartas, no cosas: **«¡Quiero la de FLOTO!»** o **«¡Busca FLOTO!»**. Para jugar no hace falta pronunciar bien.

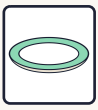
Ideas y ayudas

¿Y SI SE EQUIVOCA?



Entrega otra carta

«¡Uy! Yo quería el plato y me ha llegado un pato. ¡Vamos a buscar el plato!»



Señala bien, pero dice otra cosa

«¡Ah, quieres el plato!»

No finjáis que no le entendéis.



No sabéis qué quiere

«¿Cuál quieres? Enséñamelo.»

Luego decís la palabra.

CUATRO CARTAS QUE CONVIENE EXPLICAR



«Yo floto»



«Cava con la pala»



«¡Cómo quema!»



«Color blanco»

¡HAGAMOS EL JUEGO MÁS DIVERTIDO!



Cartas secretas, cuando ya conozca el juego. Nombrad las cartas y ponedlas boca abajo sin moverlas. ¿Encontrará la buena sin mirar? Si falla, puede ser memoria, no oído.

Peluche dramático. Se sorprende muchísimo al abrir la carta, sin burlas.

Sello especial. Antes de repartir, el niño pone un sello a su carta.

¿Quién pide ahora? El niño elige el próximo peluche.

UN ÚLTIMO CONSEJO

Repetid las mismas parejas varios días y cambiad las cartas extra o los peluches. Jugad 5-10 minutos, dos o tres días por semana, sin pedirle que repita. Este juego ayuda a trabajar las trabadas con L y con R; no sustituye una intervención logopédica cuando sea necesaria.