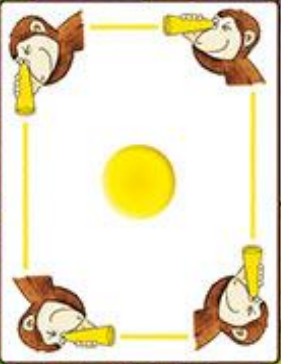
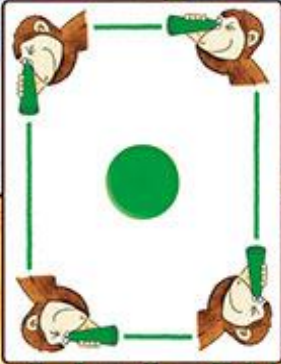
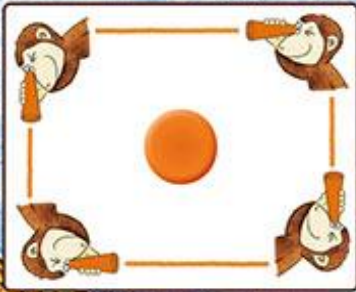
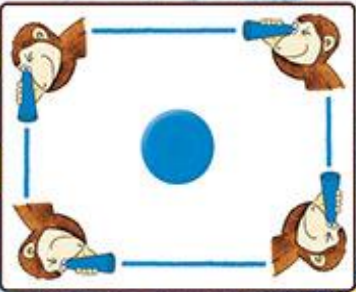
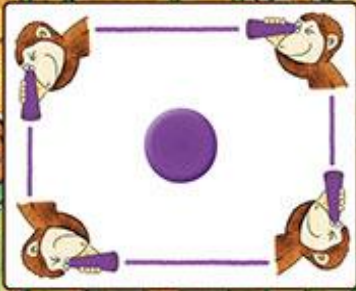
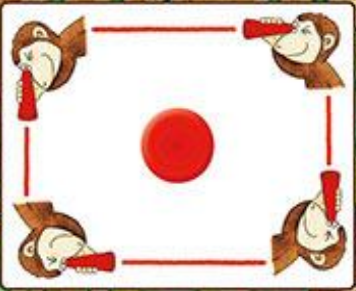


Meta



Inicio





# Carrera de palabras

*Objetivo:* Estimulación de conciencia silábica y fonológica

*Material necesario:*

Un tablero

36 Tarjetas con dibujos, divididas en 6 colores según grado de dificultad de la palabra

6 fichas de colores (2 a 6 jugadores entre los 4 y 9 años)

1 dado

*Procedimiento:*

Se presenta el tablero de juego. Hay un punto de partida y una meta. Inicia el juego, el jugador que obtiene el mayor puntaje lanzando el dado. Los jugadores ubican sus fichas en el inicio y comienza el juego. Cada uno avanza por el camino de colores según lo que indique el dado. Al llegar a un punto de color, el jugador deberá sacar una tarjeta de ese color y realizar una tarea previamente indicada: buscar una palabra que rime con la del dibujo o realizar análisis silábico de la palabra representada o realizar análisis fonológico de la palabra. La decisión de cual tarea se realizara será según el nivel de complejidad que se desee trabajar. Con niños más pequeños se podrían usar dos montones, y llegar a seis montones con los niños mayores.

\*Variación: se puede asignar a un color cierta tarea para los jugadores mayores y así complejizar el juego.

Las tarjetas pueden contener los siguientes dibujos:

Tren, sol, bus, té,

vela, sillón, violín, nido, kiwi, regla, goma, lápiz, bruja,

campana, espejo, paraguas, cuchillo, avestruz, canguro, gallina, naranja, manzana

semáforo, zapatilla, ampolleta, dinosaurio, mermelada, lagartija, mamadera,

carabinero, azucarero, escarabajo, hipopótamo, refrigerador, veterinario,

espantapájaros

Referencia: imagen tomada de Iwansky, R. *Spiel für Freiarbeit und LRS-Förderung*. Mildenberger Verlag Offenburg.