El camino del erizo

Juego cooperativo de otoño · de 2 a 3 años · de 1 a 4 jugadores

Entre todos ayudáis al erizo a llegar a su madriguera antes de que anochezca. Se gana o se pierde juntos.



Qué necesitas

El tablero (página 2), las piezas recortables (página 3), tijeras y pegamento para armar el cubo. Plastificar las piezas ayuda a que duren; no es obligatorio.

Cómo se juega

1. Por turnos, un peque lanza el cubo de colores. El color que sale indica a qué hoja avanza el erizo: la siguiente de ese color. Si no queda ninguna por delante, entra en la madriguera.
2. Cuando el erizo se posa en una hoja con dibujo (bellota, seta o manzana), todos cogen ese tesoro y lo ponen en la despensa.
3. Si sale el viento, el erizo no se mueve: soplamos todos juntos, ¡fiu!, y es el turno del siguiente.
4. Al llegar a la madriguera, todos celebran y cuentan lo que hay en la despensa.

Para el adulto

No hace falta contar ni saber los colores de memoria: se juega emparejando. Si algún peque aún no distingue un color, nómbralo tú con calma y deja que lo señale. Si se cansa, se acaba la partida sin más. Supervisa siempre el juego: las piezas pequeñas no son aptas para menores de 3 años sin vigilancia de un adulto.

El camino del erizo



SALIDA

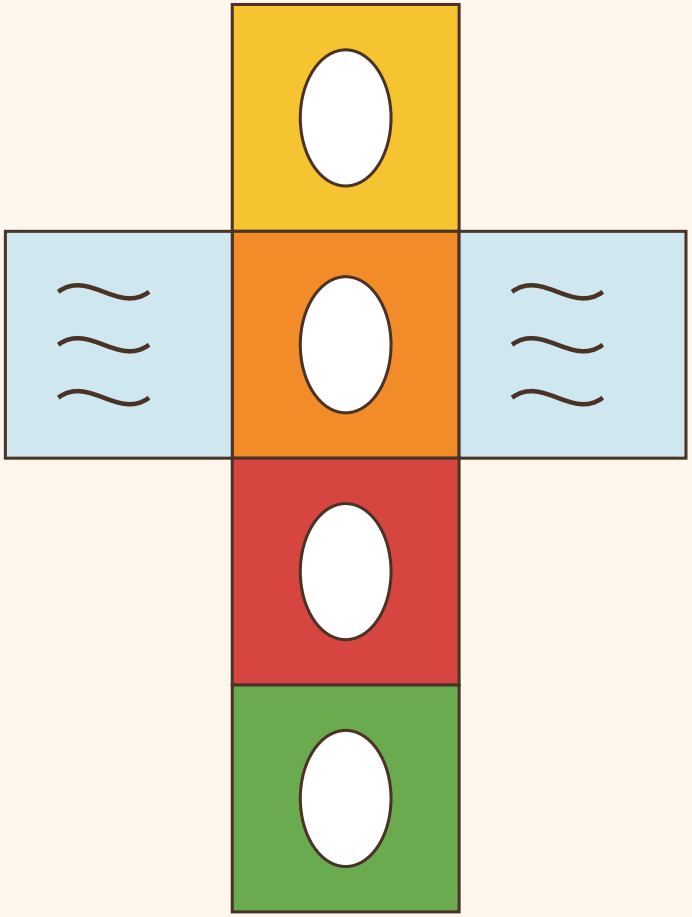
MADRIGUERA

La despensa

(aquí van los tesoros)

Piezas para recortar

Cubo de colores, erizo y tesoros del bosque



Cubo: recorta la cruz, dobla y pega las solapas



Erizo (ficha)



Tesoros (6 piezas)

Aviso: las piezas pequeñas pueden suponer riesgo de atragantamiento. Juega siempre acompañado de un adulto y guarda las piezas después de cada partida.

Hoja de observación

Para la familia o el docente · una sola hoja para toda la partida

Nombre: _____ Fecha: _____ Edad: _____

	Todavía no	Con ayuda	Solo/a
Reconoce y señala el color que sale en el cubo	○	○	○
Mueve el erizo a la hoja del mismo color	○	○	○
Espera su turno con ayuda del adulto	○	○	○
Nombra o señala los tesoros que recoge	○	○	○
Colabora con los demás para llegar a la madriguera	○	○	○

Observaciones: