



Farm Tour es un original juego de mesa que desarrolla la inteligencia espacial, en particular la capacidad de comprender y utilizar los primeros conceptos de la topología.

Manipulando las piezas de cartón, los niños crean una serie de recorridos ambientados en el alegre mundo de la granja y mueven los objetos de madera de un punto a otro del espacio.

De este modo, van creando situaciones nuevas e imaginando pequeñas historias, que les permiten desarrollar su creatividad e imaginación.

Presentamos las piezas y las criaturas

En primer lugar, disponemos sobre la mesa todas las piezas cuadradas y mostramos las imágenes de ambos lados: de una parte se encuentran representadas simpáticas criaturas en un prado, en el otro las piezas muestran el pavimento con el que podrían formar calles. Después de haber enseñado detalladamente las piezas cuadradas, mostramos las angulares, que sirven para cambiar la dirección del recorrido.

De manera consecutiva, enseñaremos las piezas flexibles que representan las estructuras de la granja nombrándolas en voz alta y señalando con el dedo: "Esta es la casa del granjero, este es el establo de la vaca, este es el recinto de la ovejita, este es el garaje donde se guarda el tractor, esta es la caseta del perro".

Luego insertamos en los espacios vacíos flexibles las piezas de madera correspondientes, nombrándolas del mismo modo: "Este es el granjero, esta es la vaca, esta es la oveja, esta es la gallina, este es el tractor, este es el perro".

Podemos también invertir el orden de la presentación, comenzando por las piezas de madera.

Disponer el material de manera ordenada

Ahora comenzamos a jugar. Para facilitar la autonomía de los niños es importante que puedan orientarse y situarse en el espacio. Por eso resulta interesante disponer el material de juego de modo ordenado, prestando especial atención a los elementos regulares. Podemos intentar colocar las piezas en una parte, mostrando ambos lados, y las estructuras y figuras de madera en otra. A los niños les gusta esta organización del material, que, además, facilita su comprensión del juego. Y, sobre todo, el orden favorece el desarrollo del pensamiento lógico, de la memoria, de la planificación de las actividades. Los niños tienen que tener tiempo para memorizar la relación existente entre los objetos, su función y su posición.



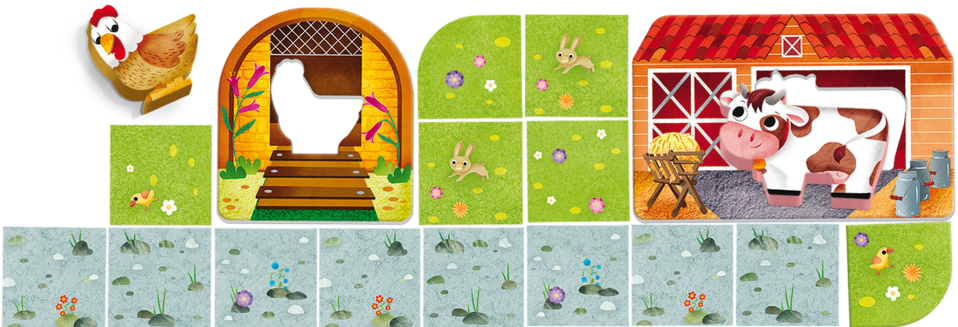
Creamos un recorrido

Enseñaremos al niño cómo crear un escenario y una serie de recorridos que unan unos elementos con otros. Relacionaremos, por ejemplo, la casa del granjero con el garaje donde está el tractor. Añadiremos las piezas con los elementos del prado para enriquecer el escenario. Y, así, trasladaremos al granjero de la casa al garaje describiendo el recorrido en voz alta: "El granjero se mueve adelante cinco pasos: uno, dos, tres, cuatro, cinco".

De este modo los niños tendrán también la posibilidad de comprender tanto la dirección, utilizando los indicadores topológicos (adelante, en línea recta, a la derecha, a la izquierda...), como el número de pasos necesarios para alcanzar una posición.

Una vez que hayamos mostrado diversos recorridos y situaciones, propondremos a los niños que hagan lo mismo. Por ejemplo, construyendo el recorrido que va de la casa a la caseta del perro, o bien relacionando el gallo del establo con la vaca (véase la imagen más abajo).

Si a los niños les han gustado las actividades anteriores no tendrán problemas en repetir los mismos movimientos o, incluso, realizar otros nuevos.



Inventamos una historia

En el momento en que describimos un recorrido en voz alta estamos ya disponiendo los elementos esenciales de una historia.

Por ejemplo, podría contarse un pequeño relato simplemente describiendo el movimiento de un objeto, que puede completarse en dos o tres etapas: "El granjero va por el tractor, luego entra al establo y finalmente vuelve a casa". De este modo, las varias fases del recorrido que poco a poco planificamos actúan como estímulo para contar una historia más o menos complicada. Como hemos mencionado, si los niños se han divertido con las actividades precedentes, querrán inventar y contar historias de manera espontánea.

