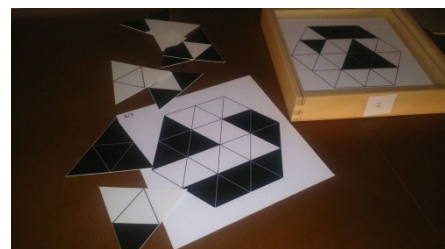


**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 1



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Lógica y Orientación

**NOMBRE:** Formas Triangulares



**NÚMERO DE PIEZAS:** 12 cartas de ejercicios de diferentes niveles de dificultad y 12 piezas de actividad

**PARA QUE SIRVE:** Con esta actividad el usuario puede desarrollar la observación y capacidad visual, la reflexión y la acción

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

NIVEL DE DIFICULTAD:	MODO DE ACTIVIDAD
Alto	Se elige una carta de ejercicio y se tiene que montar con las piezas triangulares hasta conseguir el dibujo del modelo elegido
Medio	Se elige una carta de las sencillas de ejercicio y se tiene que montar con las piezas triangulares hasta conseguir el dibujo del modelo elegido
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 2



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Lógica y Orientación

**NOMBRE:** Formas redondas



**NÚMERO DE PIEZAS:** 14 cartas de ejercicios con diferentes niveles de dificultad y 16 cartas de actividad

**PARA QUE SIRVE:** Esta actividad favorece el razonamiento lógico y las percepciones visuales y espaciales

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:**

NIVEL DE DIFICULTAD:	MODO DE ACTIVIDAD
Alto	fácil, media y difícil, se elige una carta de ejercicio y se monta con las cartas de actividad para formar la imagen del modelo elegido
Medio	Se elige una ficha de nivel medio y se monta con las cartas de actividad para formar la imagen del modelo elegido
Bajo	Se elige una ficha de nivel bajo y se monta con las cartas de actividad para formar la imagen del modelo elegido

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 3



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Lógica

**NOMBRE:** El mosaico



**NÚMERO DE PIEZAS:** 32 piezas y 4 modelos de ejercicio

**PARA QUE SIRVE:** Para desarrollar la creatividad y las capacidades visuales.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Tablero en el que se coloca el dibujo elegido de una ficha y se van colocando las figuras geométricas encima de el para conseguir el mismo dibujo.

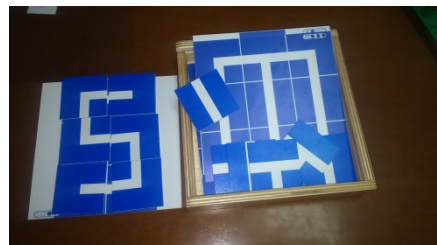
NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Se elige una ficha de dificultad alta y se van colocando las figuras geométricas encima
Medio	Se elige una carta de dificultad media y se van colocando las figuras geométricas encima
Bajo	Se cogen las figuras geométricas y se repasan sus nombres y los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 4



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Orientación

**NOMBRE:** Los laberintos



**NÚMERO DE PIEZAS:** 12 cartas de ejercicios y 12 piezas de puzle

**PARA QUE SIRVE:** Favorece el razonamiento lógico y percepción visual y espacial.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se escoge una carta de ejercicios y se deberá reproducir el dibujo con las piezas de puzle.

También pueden formar un camino con las piezas y así crear su propio laberinto.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Se elige una carta de dificultad alta y se reproduce con las piezas de puzle
Medio	Se elige una carta de dificultad media y se reproduce con las piezas del puzle
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 5



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Discriminación táctil

**NOMBRE:** Formas en 2D



**NÚMERO DE PIEZAS:** 12 tableros y 24 figuras

**PARA QUE SIRVE:** Es un saco en el que están guardadas unas piezas de dos dimensiones que tocarán y seguidamente colocaran en el dibujo de la pieza así desarrollarán la percepción y asociación táctil y visual

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** El jugador tocará las piezas por dentro del saco en el que están guardadas y las deberá reconocer y posicionar encima de la silueta correspondiente dibujada en el tablero.

También puede servir para recordar el nombre de cada forma.

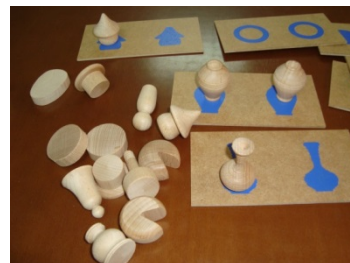
**NIVEL DE DIFICULTAD:** Medio

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se van tapando las imágenes con sus respectivas figuras
Bajo	Recordar el nombre de cada objeto

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 6



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Discriminación táctil



**NOMBRE:** Formas en 3D

**NÚMERO DE PIEZAS:** 12 tablas y 24 figuras.

**PARA QUE SIRVE:** Es un saco en el que están guardadas piezas tridimensionales que los usuarios tocan y colocaran en su respectivo dibujo de la forma, así desarrollaran la percepción y asociación táctil y visual

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** El jugador tocará las piezas por dentro del saco y deberá reconocerlas y posicionarlas encima de la silueta correspondiente.

También puede usarse para recordar el nombre de cada forma.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se van tapando las imágenes con sus respectivas figuras
Bajo	Recordar el nombre de cada figura

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 7



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Perceptivo Motriz

**NOMBRE:** Cose conmigo



**NÚMERO DE PIEZAS:** 11 piezas y 10 cordones

**PARA QUE SIRVE:** Potenciar la habilidad mano/ocular y motricidad fina, de esta manera estimularán las manos y dedos para así evitar posibles agarrotamientos de estas extremidades.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 10 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** actividad sencilla el cual el usuario deberá coger un extremo del cordón e introducirlo por los diferentes agujeros que ofrece la figura geométrica y así seguir hasta llegar al final o nudo del cordel.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se mete el hilo por los agujeros de la figura
Bajo	Repasar colores y nombre de la figura



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 8



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motricidad fina

**NOMBRE:** Cose botones



**NÚMERO DE PIEZAS:** 140 botones y 7 cordones

**PARA QUE SIRVE:** Mientras cosen los botones desarrollar la motricidad a través de las manos y la percepción táctil y visual

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 7 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de unir botones a través de un cordón. En los botones hay un número inscrito con relieve que los usuarios podrán reconocer a través de su tacto. También servirá para clasificar los colores.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se van enlazando los botones con los hilos a través de un cordón
Bajo	Se pueden clasificar los colores



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 9 

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motriz

**NOMBRE:** Copalibrios



**NÚMERO DE PIEZAS:** 44 copas transparentes y una roja.

**PARA QUE SIRVE:** se probará el pulso que tienen las personas que van a jugar. Mediante esta actividad se intentará controlar el pulso y seguridad en uno mismo

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** En esta actividad se deberán colocar todas las copas unas encima de otras en forma de pirámide sin que se caiga ni una sola pieza culminando con la copa roja.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se van montando las copas unas encima de otras
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 10



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Memorización y vocabulario



**NOMBRE:** Recuerda imagen

**NÚMERO DE PIEZAS:** 48 imágenes de comida.

**PARA QUE SIRVE:** para trabajar la memoria y la discriminación visual con el fin de entrenar el vocabulario y dar lugar a conversaciones

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se ponen boca abajo las imágenes y los usuarios van memorizando donde estaba cada comida, también se pueden clasificar los colores al mismo tiempo que recuerdan el nombre de cada comida y se les puede preguntar que comida les gusta más.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se van colocando las imágenes boca abajo y se memoriza donde estaba cada comida
Bajo	Se enseña la comida y se dice el nombre de cada una

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 11



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motriz/Cognitivo

**NOMBRE:** Miniland Frutas



**NÚMERO DE PIEZAS:** 19 Frutas y Hortalizas

**PARA QUE SIRVE:** Permite el desarrollo del cálculo, motriz y cognitivo

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Pueden recordar el nombre de las frutas, clasificarlas por tamaño, color y decir en que comida se usan. También pueden contar cuantas frutas hay y cuantas hortalizas a la vez que las distinguen.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	No procede
Bajo	Tocar y recordar el nombre de las frutas y de los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 12



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo/motriz

**NOMBRE:** Tetrix



**NÚMERO DE PIEZAS:** 78 piezas de colores

**PARA QUE SIRVE:** Con esta actividad desarrollan la capacidad visual a la hora de distinguir las piezas por color o tamaño y la motricidad para encajarlas

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Deben ir encajando las fichas y también pueden clasificarlas por color y tamaño.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Se deben de ir encajando las fichas
Medio	No procede
Bajo	Recordar el nombre de los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 13



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** Puzzles (A, B, C y D)



**NÚMERO DE PIEZAS:** 4 puzzles (vaca, cerdo, gato y gallo)

**PARA QUE SIRVE:** Permite el desarrollo de la motricidad fina, de la lógica secuencial y percepción

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** se trata de ir encajando las piezas del puzzle hasta conseguir formar el animal

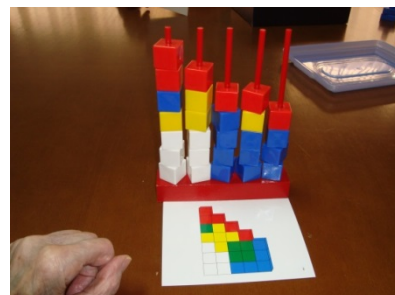
NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Encajar las piezas del puzzle
Bajo	Recordar el nombre de cada animal

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 14



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Orientación espacial

**NOMBRE:** Verticubes



**NÚMERO DE PIEZAS:** 1 Contenedor con 100 cubos, 4 ábacos con 5 varillas y 16 fichas modelo

**PARA QUE SIRVE:** Para desarrollar la observación, orientación, posición y el paso de horizontal a vertical

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 4 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de hacer los modelos de las fichas colocando los cubos en las varillas de los ábacos

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se reproducen los modelos de las fichas colocando los cubos en las varillas de los ábacos
Bajo	Recordar el nombre de los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 15



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** Verbs



**NÚMERO DE PIEZAS:** 47 tarjetas

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos las conversaciones con nuestro familiar, haremos memoria de diferentes actividades y desarrollaremos la imaginación

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2 a 10

**MODO DE ACTIVIDAD:** Con esta actividad le plantearemos diferentes preguntas a nuestro familiar para así ayudarle a que haga memoria. Las preguntas pueden ser muy diversas y variadas acorde con la ficha, imagen o foto que le mostramos. Preguntas como... ¿Qué hace?, ¿de qué color lleva la camiseta? ¿que toca?

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	No procede
Bajo	Repasar las actividades que hacen en las fotos



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 16



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Lógica y coordinación motriz

**NOMBRE:** Matrices y pinzas



**NÚMERO DE PIEZAS:** 26 pinzas y 12 fichas modelo

**PARA QUE SIRVE:** Desarrollar y fortalecer la percepción visual, la coordinación Visio-motriz y la motricidad fina

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de colocar las pinzas en su respectivo color, una vez después de colocarlas se memoriza donde estaba cada pinza y se vuelven a poner de nuevo. También ayuda a repasar los colores.

**NIVEL DE DIFICULTAD:** Medio-bajo

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Colocar las pinzas en sus respectivos colores
Bajo	Repasar los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 17



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** Figuras geométricas

**NÚMERO DE PIEZAS:** 44



**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad el usuario recordará el nombre de las distintas figuras geométricas, así como los colores y tamaños. También servirá para las personas con deterioro visual, ya que así mediante el sentido del tacto podrá saber que tipo de figura geométrica se trata

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Clasificar por formas, tamaño y color las diferentes figuras geométricas

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Repasar figuras geométricas
Bajo	Repasar las texturas y los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 18 

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Discriminación  
táctil/sensorial/cognitiva/motor



**NOMBRE:** Tactos

**NÚMERO DE PIEZAS:** 15

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos el nivel táctil de nuestro familiar, le haremos recordar las distintas rugosidades de diferentes objetos

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Tocando los diferentes círculos le haremos a nuestro familiar distintas preguntas que le hagan recordar que tacto tiene. Preguntas como ¿Qué tacto tendría una chaqueta?, ¿el tacto de un animal es rugoso?, ¿Cuál de todos estos tactos es el más suave?

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Tocar las texturas y decir a que se parece y que objeto podría tener esa textura
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 19



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo/motriz



**NOMBRE:** Cuadrados y bolas

**NÚMERO DE PIEZAS:** 45 figuras de cuadrados y bolas, una cuerda y 8 fichas modelo

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos la motricidad fina haciendo pasar las distintas figuras por la cuerda, el desarrollo sensorial y cognitivo

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de reproducir la secuenciación del modelo elegido y pasar las figuras por la cuerda. También pueden hacer grupos de colores o separar los cuadrados de las bolas

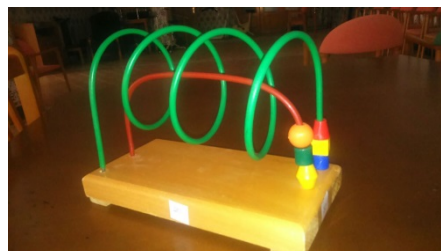
NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Reproducir la secuenciación del modelo elegido de las figuras a través de la cuerda
Bajo	Repasar los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 20



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motor

**NOMBRE:** El circuito



**NÚMERO DE PIEZAS:** 1

**PARA QUE SIRVE:** Esta actividad fácil y sencilla permite potenciar y desarrollar la psicomotricidad fina (dedos y manos)

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Mediante las diferentes piezas haremos llegar de un extremo a otro las piezas.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	No procede
Bajo	Mover de un extremo a otro las piezas y repasar los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 21



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo y sensorial

**NOMBRE:** Carrito de encajes



**NÚMERO DE PIEZAS:** 33

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad desarrollarán la memoria recordando el nombre de cada figura, potenciarán el desarrollo cognitivo, sensitivo al tocar el relieve de las letras y números, y motriz

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Podrán clasificar las figuras geométricas, además de recordar los números, letras, dibujos y colores que hay en los cuadrados. También pueden usarlas para hacer construcciones

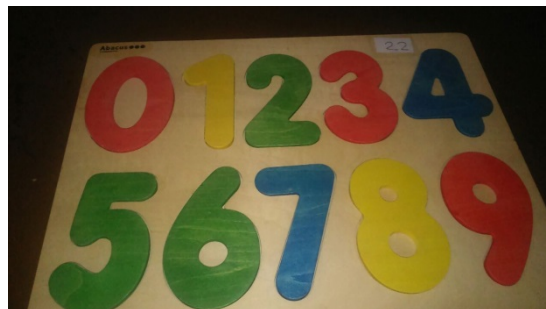
NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Clasificar las figuras geométricas
Bajo	Repasar los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 22



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** Números



**NÚMERO DE PIEZAS:** 10 y un tablero

**PARA QUE SIRVE:** Esta actividad básica ayuda a no perder y mantener la capacidad numérica

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2 personas

**MODO DE ACTIVIDAD:** Mediante los diferentes huecos del tablero, haremos coincidir los números en su lugar

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Hacer sumas y restas
Bajo	Repasar los números y los colores



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 23



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motriz

**NOMBRE:** Sets de escritura



**NÚMERO DE PIEZAS:** 3 tableros

**PARA QUE SIRVE:** Para trabajar con la mano movimientos curvos y movimientos rectos

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 3

**MODO DE ACTIVIDAD:** Cogerán una ficha y la colocarán dentro del tablero para moverla y realizar los diferentes recorridos. También pueden trabajar movimientos de izquierda a derecha y adelante y atrás

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	No procede
Bajo	Mover la ficha por el recorrido del tablero

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 24



**TIPO DE ACTIVIDAD:** espacio-temporal/cognitivo

**NOMBRE:** ¿Qué hora es?



**NÚMERO DE PIEZAS:** 8 y tablero

**PARA QUE SIRVE:** Permitirá seguir teniendo la capacidad de saber la hora por sí mismo

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2 a 10

**MODO DE ACTIVIDAD:** Moviendo las diferentes flechas le haremos decir la hora que indica el reloj a nuestro familiar

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Mover las fichas del tablero para que repasen la hora y las actividades que se pueden hacer a cada hora
Medio	Pueden indicar en que posición se encuentran las flechas
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 25



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Memoria

**NOMBRE:** Imágenes



**NÚMERO DE PIEZAS:** 4 tarjetas grandes rectangulares y 35 tarjetas cuadradas

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos las conversaciones con nuestro familiar y haremos memoria de diferentes objetos

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se dan cuatro imágenes de partes de la casa y 35 tarjetas con objetos de la casa que tendrán que colocar en las imágenes correspondientes a la casa, a la vez que van nombrando cada objeto

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Poner las imágenes boca abajo y que recuerden donde está cada una
Medio	Colocar cada imagen en su respectiva parte de la casa
Bajo	Repasar el nombre de cada objeto

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 26



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Memoria

**NOMBRE:** Frutas



**NÚMERO DE PIEZAS:** 4 tarjetas con imágenes de fruta por las dos caras y 35 tarjetas cuadradas pequeñas con imágenes de las mismas frutas

**PARA QUE SIRVE:** Desarrollo de la memoria y capacidad de observación

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se observan las frutas que hay en las tarjetas y se tapan con las tarjetas pequeñas que llevan dibujada las mismas frutas, seguidamente se dice el nombre de una fruta y el jugador tiene que memorizar donde estaba y darle la vuelta a la tarjeta. También se puede hablar con el jugador de las frutas y hacerle preguntas para saber cual le gusta más, etc.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Observar las imágenes y seguidamente ponerlas boca abajo para recordar donde estaba cada imagen
Bajo	Recordar el nombre de cada fruta y los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 27



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motricidad fina



**NOMBRE:** La hoja enlazada

**NÚMERO DE PIEZAS:** 2 y un cordón

**PARA QUE SIRVE:** Rehabilitar dedos, mano y muñeca.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Mediante la madera y el cordel uniremos las dos piezas de madera de forma que quede bien entrelazado y sujeto uno con el otro.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Se unirán mediante el cordel la hoja de madera al soporte
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 28



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Asociación/ expresión oral/secuenciación/lógica/observación



**NOMBRE:** Sentidos y medio ambiente

**NÚMERO DE PIEZAS:** 30

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad se desarrollará la expresión oral y la asociación a través del tema de los sentidos y el medio ambiente

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de unir en orden secuencias de tres fichas, por ejemplo la imagen de una planta, después como se riega la planta, y por ultimo como crece la planta

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Reproducir la secuenciación de imágenes encajando las piezas
Medio	Observar las imágenes y seguidamente ponerlas boca abajo para recordar donde estaba cada imagen
Bajo	Recordar el nombre de cada imagen

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 29



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** Manos y números



**NÚMERO DE PIEZAS:** 20 a falta del número 2 y el 1 de la mano.

**PARA QUE SIRVE:** Mediante los números y dedos estimularemos la memoria

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Encajaremos las diferentes fichas numeradas en sus respectivos huecos.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Hacer sumas, restas, multiplicaciones con los números
Medio	Encajar cada número en su respectivo hueco
Bajo	Repasar los números y los colores



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 30



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo/motriz

**NOMBRE:** Encaje de ositos

**NÚMERO DE PIEZAS:** 45



**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos la motricidad y la imaginación a la hora de montar ositos

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Caja de madera con varios compartimentos en la que se encuentran partes de un osito (cabeza, cuerpo y pies), de diferentes tamaños y colores que pueden combinar para formar

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Encajar cada pieza en su respectivo hueco combinando las diferentes formas
Medio	Recordar el nombre de cada parte del cuerpo y prenda
Bajo	Repasar el nombre de los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 31



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** El día



**NÚMERO DE PIEZAS:** 20

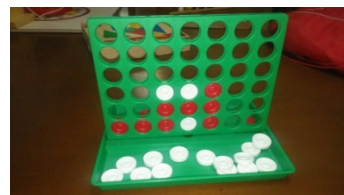
**PARA QUE SIRVE:** Gracias a esta actividad nuestro familiar podrá recordar las diferentes actividades que se realizan a lo largo del día a sus respectivas horas

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Una vez completado el puzle moveremos las agujas del reloj y preguntaremos que hora es y que acción cotidiana del día se realiza a esa hora

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Montar el puzle
Medio	Repasar las diferentes acciones que se hacen a cada hora del día
Bajo	Repasar los números y los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 32



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Lógica y cálculo

**NOMBRE:** 4 en raya

**NÚMERO DE PIEZAS:** 17 blancas y 17 rojas

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad se desarrollará la capacidad de observación y el cálculo, junto con la orientación a la hora de mover las fichas

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Consiste en alinear 4 fichas del mismo color ya sea en vertical, horizontal o en diagonal

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Alinear cuatro fichas del mismo color
Medio	Hacer sumas y restas con las fichas
Bajo	

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 33



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motricidad fina

**NOMBRE:** Cose el botón



**NÚMERO DE PIEZAS:** 3 (soporte, botón y cuerda)

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad nuestro familiar ejercitará su capacidad visual y manual.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se tratará de enlazar con el cordel el botón al soporte.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Unir con el cordel el botón al soporte
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 34



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Memoria

**NOMBRE:** Imágenes transporte

**NÚMERO DE PIEZAS:** 24

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad recordaremos los nombres de los distintos medios de transporte y potenciaremos la memoria

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** 24 imágenes de parejas de coches, trenes, avionetas. Se ponen las imágenes y se observan durante un par de minutos, seguidamente se les da la vuelta, se le da la vuelta a una de ellas y tiene que recordar donde se encuentra la pareja de esa imagen.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Observar las imágenes y seguidamente ponerlas boca abajo para recordar donde estaba cada imagen
Bajo	Recordar el nombre de cada medio de transporte y repasar los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 35 

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motriz/cognitivo

**NOMBRE:** Laberinto



**NÚMERO DE PIEZAS:** Tablero y dos bolas

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad nuestro familiar potenciará su agudeza visual y ejercitará sus dedos además de la astucia.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Colocamos la bolita en el inicio y por medio de los diferentes laberintos intentaremos lograr llevar la bola a su final

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Colocar la bola en el inicio e intentar llevarla al final sin que se cuele por ningún agujero
Medio	No procede
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 36



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cálculo



**NOMBRE:** Cartas de Kilómetros

**NÚMERO DE PIEZAS:** 50

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos el cálculo y la capacidad de reacción

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se reparten cartas que llevan un número de kilómetros, al acabar tienen que sumar los kilómetros de sus cartas y gana quien más kilómetros tenga

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Se reparten las cartas y se suma rápidamente y quien tenga el mayor número gana
Medio	No procede
Bajo	Repasar los números y los colores



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 37



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Perceptivo-motriz

**NOMBRE:** Tangram

**NÚMERO DE PIEZAS:** 25 piezas y 2 fichas modelo

**PARA QUE SIRVE:** Para desarrollar la capacidad de observación, repasar las figuras geométricas y los colores

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se elige una ficha modelo y se hace con las fichas geométricas. También se pueden clasificar las figuras geométricas por tamaños y colores

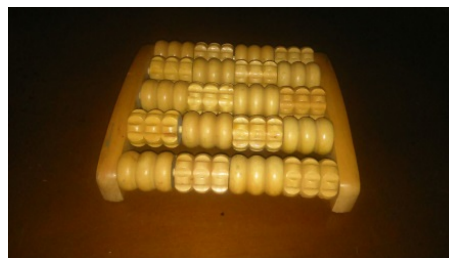


NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Elegir un modelo de dificultad alta y montar la imagen con las piezas
Medio	Diferenciar formas
Bajo	Diferenciar los colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 38



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motriz



**NOMBRE:** El rodador

**NÚMERO DE PIEZAS:** 1

**PARA QUE SIRVE:** Esta actividad permite la habilidad de los dedos para evitar el agarrotamiento

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

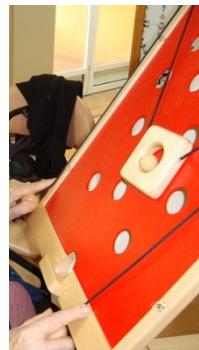
**MODO DE ACTIVIDAD:** Nuestro familiar hará mover las piezas del ACTIVIDAD tanto con dedos como con las palmas de las manos

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Diferenciar texturas
Bajo	Mover las piezas con los dedos y las palmas de las manos

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 39 

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Destreza/Motriz

**NOMBRE:** Atril



**NÚMERO DE PIEZAS:** 1 placa roja de diez agujeros y 2 bolas de madera

**PARA QUE SIRVE:** Para la rehabilitación perceptivo motriz

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de ir moviendo la bola con la ayuda de las empuñaduras, intentando que no se cuele por ningún agujero de la placa, así probaremos también el pulso del usuario

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Mover la bola con las empuñaduras evitando que la bola se cuele por los agujeros
Medio	No procede
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 40



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo

**NOMBRE:** Numeritos



**NÚMERO DE PIEZAS:** 211

**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad recordaremos los números, sumas, restas y multiplicaciones.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 10

**MODO DE ACTIVIDAD:** Planteamos a nuestro familiar diferentes operaciones matemáticas con los números de las diferentes fichas.

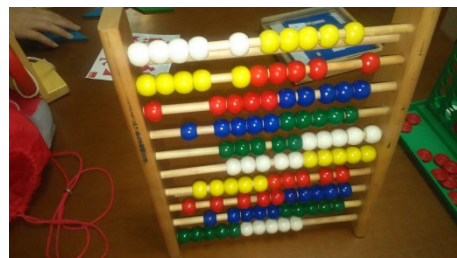
NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Hacer sumas, restas y multiplicaciones con los números
Medio	Clasificar números de mayor a menor
Bajo	Repasar colores y números

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 41



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Lógica y cálculo

**NOMBRE:** Ábaco



**NÚMERO DE PIEZAS:** 1 ábaco

**PARA QUE SIRVE:** Desarrollo del cálculo y de la orientación de los movimientos de izquierda y derecha

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se pueden ir moviendo las fichas que contiene ya sea para hacer sumas y restas o para clasificar los colores

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Hacer sumas y restas con las fichas
Medio	Contar las fichas de cada hilera
Bajo	Diferenciar colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 42



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Encajes

**NOMBRE:** Circo



**NÚMERO DE PIEZAS:** 1 tablero y 9 piezas

**PARA QUE SIRVE:** Para potenciar la concentración y la coordinación de la vista a la hora de encajar las piezas en su sitio

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de encajar las piezas en su sitio, a la vez que recordamos el nombre de cada animal

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Encajar las fichas en sus respectivos huecos
Bajo	Decir el nombre de cada ficha y repasar colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 43



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Motriz

**NOMBRE:** Enroscar

**NÚMERO DE PIEZAS:** 48



**PARA QUE SIRVE:** Mediante esta actividad potenciaremos la motricidad fina al enroscar ambas piezas

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se trata de ir enroscando las piezas con su respectivo color, también puede servir para clasificar las piezas y los colores

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Enroscar las piezas y repasar las formas
Bajo	Repasar los colores



**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 44



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo y Motriz

**NOMBRE:** Dados



**NÚMERO DE PIEZAS:** 6 dados

**PARA QUE SIRVE:** Para el desarrollo cognitivo, recordar los números, letras, objetos y animales dibujados en las diferentes caras del dado.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se van lanzando los dados y tienen que decir el nombre de lo que ha salido.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Tirando dos dados sumar el número que salga
Bajo	Lanzar los dados y nombrar lo que ha salido y repasar colores

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 45 

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo



**NOMBRE:** El sabut

**NÚMERO DE PIEZAS:**

**PARA QUE SIRVE:** Potenciar el desarrollo cognitivo. Los participantes recordaran y aprenderán sobre la Comunidad Valenciana

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 3 a 4

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se van haciendo preguntas a los participantes sobre historia, ciencias, tradiciones y geografía.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	Responder a las preguntas
Medio	No procede
Bajo	No procede

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 46 

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo y motricidad fina



**NOMBRE:** Verde y Rojo

**NÚMERO DE PIEZAS:** 40 tarjetas y 21 fichas

**PARA QUE SIRVE:** Mediante este ACTIVIDAD nuestro familiar identificará los colores rojo y verde y una serie de cadenas circulares.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Nuestro familiar deberá colocar el color de la ficha correspondiente en la tarjeta siguiendo la serie de círculos.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Colocar la ficha en su lugar correspondiente
Bajo	Repasar colores y tamaños

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 47



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo, motriz

**NOMBRE:** Casas geométricas



**NÚMERO DE PIEZAS:** 2 casitas y 21 figuras

**PARA QUE SIRVE:** Potenciar la motricidad cuando cogen figuras y las metes por sus respectivos huecos, potenciar la memoria

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se cogen las figuras y se introducen por los huecos de la casa que tienen la misma forma de las figuras.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Introducir las piezas por sus respectivos huecos
Bajo	Repasar colores y formas

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 48  

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo y motricidad fina

**NOMBRE:** Puzzle de las horas



**NÚMERO DE PIEZAS:** 6 puzles de 6 piezas cada puzle

**PARA QUE SIRVE:** Este puzle nos recordará las horas del día

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 a 2

**MODO DE ACTIVIDAD:** Montando las piezas de cada puzle veremos las diferentes actividades del día.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Montar el puzle
Bajo	Indicar la acción que se realiza a cada hora

**NÚMERO DE CATALOGACIÓN:** 49



**TIPO DE ACTIVIDAD:** Cognitivo y motriz



**NOMBRE:** Transportes

**NÚMERO DE PIEZAS:** 1 tablero y 7 fichas

**PARA QUE SIRVE:** Con esta actividad se identificará los diferentes medios de transportes y sus servicios, además de potenciar la motricidad

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1

**MODO DE ACTIVIDAD:** Se cogen las fichas y se encajan en sus respectivos huecos del tablero, a la vez que se va recordando el nombre de cada transporte. También se pueden clasificar las fichas por tamaño y color.

NIVEL DE DIFICULTAD	MODO DE JUEGO
Alto	No procede
Medio	Encajar las piezas en sus respectivos huecos
Bajo	Repasar el nombre de las piezas y los colores