

# MANUAL PARA EXPLORADORES

*l'atelier de logopedia*  
Irene Torregrosa - Logopeda

## TEMAS:

---

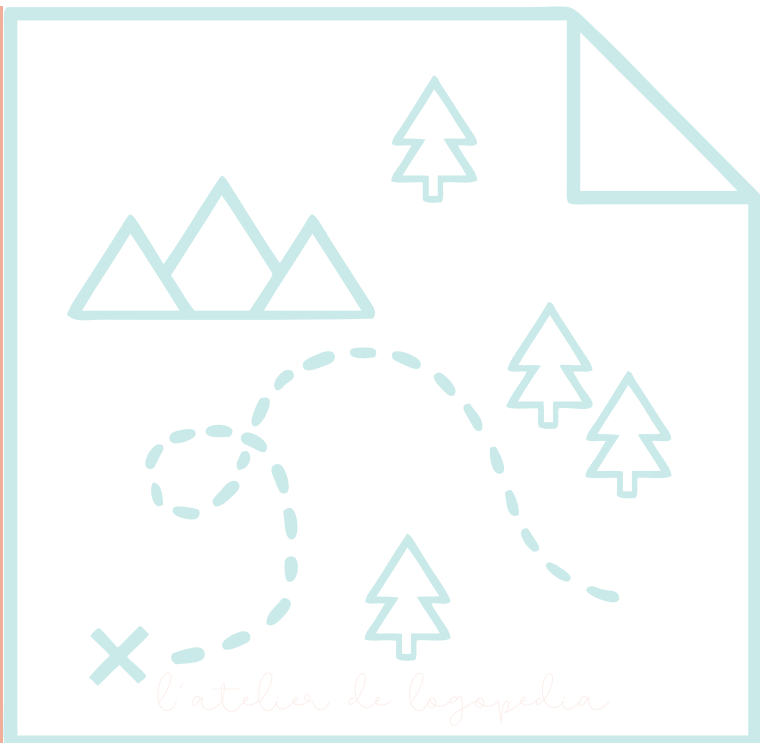
Carnet de explorador/a

---

Misión Explorar la maison

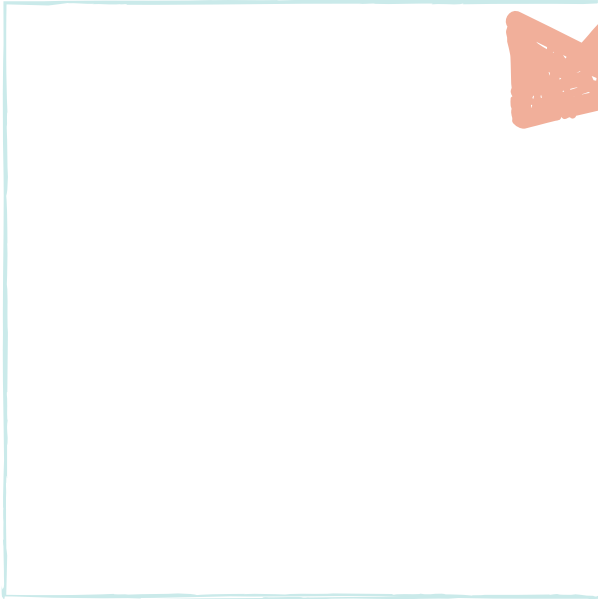
---

DIY: Prismáticos



## AUTORETRATO

dibuja aquí tu cara



Nombre:



Fecha de nacimiento:



Lugar de nacimiento:



¡Enhorabuena!

Tienes en tus manos el documento que te acredita como explorador/a de primera categoría. Dicen que explorar es una forma mágica de descubrir cosas y aprender.

Cuando hayas completado las diferentes pruebas de explorador habrás aprendido mucho y serás más fuerte y feliz.

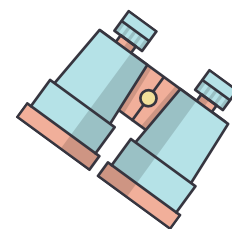
Si no te lo crees ¡empieza la aventura!

*l'atelier de logopedia*

*l'atelier de logopedia*

# MISIÓN : EXPLORACIÓN DE LA "MAISON"

## REGLAS DEL JUEGO



Una vez revisada la teoría sobre ser LOGO-explorador (parte no incluida), toca ponerla en práctica, y para ello, los niños deben explorar los diferentes espacios de la casa.

Hay diferentes formas de juego: se puede jugar de manera individual, de forma colectiva (entre hermanos, todos los miembros de la familia...) cooperando entre todos, o batalla entre dos jugadores o más. Además, podemos sumarle complejidad utilizando un reloj de arena y, por tanto, jugar a contratiempo.

Si decidís jugar a la batalla, es conveniente la supervisión de un adulto que ejerza de "juez" para evitar conflictos.

### **Variantes:**

Lanzar el dado para determinar el número de objetos que se deben encontrar en un espacio concreto de la casa

También podemos elegir los tiempos, es decir, si contamos con un reloj de arena, cronómetro; si fijamos un tiempo determinado para superar la prueba o no.

Cuando hayáis elegido la modalidad de juego, este comienza con la tirada del dado sobre el tablero. El número que salga, indicará la pieza de la casa donde empieza la partida.

Seguidamente, se coge una carta del montón (elegid previamente si mezcláis todas las cartas o no) y os dirigís hacia esa pieza de la casa.

El tablero debe permanecer en el mismo lugar de la casa durante toda la partida.

Al terminar la primera etapa, volvemos al lugar donde se encuentra el tablero y colocamos las tarjetas utilizadas (podemos hacer una única misión en cada habitación o más) encima de

esa habitación en el tablero de juego.

Volvemos a tirar el dado para ver a qué pieza de la casa nos dirigimos esta vez. Así, sucesivamente hasta explorar todas las habitaciones de la casa (al menos las marcadas en el tablero).

Espero que la idea os guste y que disfrutéis del juego.

### **Puntuación:**

Contamos los puntos, o 1 punto por objeto encontrado; o 1 punto si la misión se ha completado con éxito (Ej: encontrar 5 objetos verdes en el salón).

El jugador que más puntos obtenga, ganará la insignia de LOGO-explorador.

### **Recomendaciones:**

La misión puede realizarse trabajando únicamente el lenguaje oral para las respuestas, aunque se aconseja que los niños de 3º a 6º de Primaria escriban las respuestas para trabajar el lenguaje escrito.

Es aconsejable que el juego sea guiado por un adulto.

# EXPLORACIÓN DE LA "MAISON"

¡Preparados para la aventura?





Encuentra...  
... algún objeto azul.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto verde.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto amarillo.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto negro.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto redondo.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto cuadrado.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto largo.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto pequeño.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto suave.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...  
... algún objeto que haga  
ruido.

*l'atelier de logopedia*



Encuentra...  
... algún objeto que  
empiece por M.

*batallas de legañas*

Encuentra...  
... algún objeto que  
empiece por L.

*batallas de legañas*

Encuentra...  
... algún objeto que  
empiece por S.

*batallas de legañas*

Encuentra...  
... algún objeto que  
empiece por T.

*batallas de legañas*

Encuentra...  
... algún objeto que  
empiece por R.

*batallas de legañas*

Encuentra...  
... algún objeto que  
empiece por P.

*batallas de legañas*

Encuentra...  
... algún objeto en el que  
escuchemos el sonido

*batallas /ON/. legañas*

Encuentra...  
... algún objeto en el que  
escuchemos el sonido

*batallas /AN/. legañas*

Encuentra...  
... algún objeto en el que  
escuchemos el sonido

*batallas /AN/. legañas*

Encuentra...  
... algún objeto en el que  
escuchemos el sonido

*batallas /CA/. legañas*



Encuentra...

... algún objeto que contenga dos sílabas.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga una sílaba.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga tres sílabas.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga dos sílabas.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga tres sílabas.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que rime con "violeta".

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... dos objetos que rimen.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que rime con "mesa".

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que rime con "campana".

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que rime con "marrón".

*l'atelier de logopedia*



Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /J/.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /G/.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /B/.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /V/.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /B/ a principio de palabra.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /H/.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga la letra /H/ a principio de palabra.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga 5 letras.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga 7 letras.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto que contenga 6 letras.

*l'atelier de logopedia*





Encuentra...

... algún objeto en el que  
escuchemos el sonido de  
/R/ vibrante.

*l'atelier de logopedia*

Encuentra...

... algún objeto en el que  
escuchemos el sonido de  
/R/ suave.

*l'atelier de logopedia*

### MATERIAL A UTILIZAR:

- Dado
- Tablero (plano de la casa)
- Papel y lápiz o pizarra borrable.



(Insignia para el ganador)

# CREA TUS PROPIOS PRISMÁTICOS DE EXPLORADOR

¿preparados para la aventura?

Ahora, os propongo crear en casa los prismáticos de LOGO-explorador, los cuales podréis fabricar en función de vuestros gustos.

## Materiales

Prismáticos:

- Dos rollos de cartón de papel higiénico
- Dos folios de colores (opcional)
- Whasitape o pinturas
- Cordel, cinta, cuerda, goma elástica, cordones de zapatos viejos...
- Pegamento/cola.

Pasos a seguir:

1. Cogemos los dos rollos de cartón y los forramos con los folios de colores.
2. Los unimos entre sí usando pegamento/cola.
3. Una vez pegados entre sí, los decoramos con celo decorado (whasitape). Si no tenéis, podéis utilizar pinturas.
4. Hacemos dos agujeros pequeños en el exterior de cada rollo de cartón.
5. Pasamos el cordón por los agujeros y hacemos un nudo en el interior de cada rollo para formar una correa y poder llevar los prismáticos colgados en el cuello.

¡Ahora siéntete como un auténtico explorador y ve en busca de aventuras!



1



2



3-4



5

*L'atelier de Logopedia*