Parte
de la serie
Fun with™

¡Horas de diversión familiar!
¡Aumente la inteligencia de su hijo!

games with an aptitude®
Aristoplay®
www.aristoplay.com

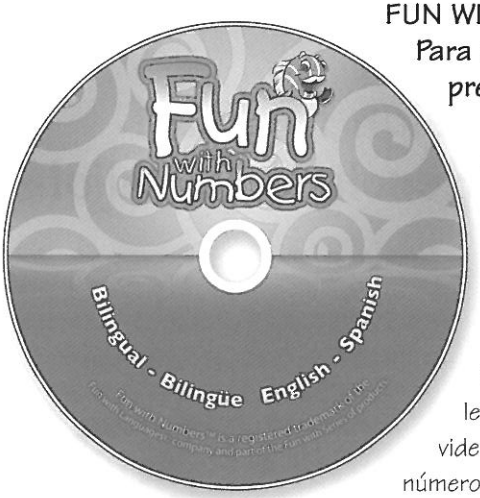
CÓMO USAR LOS PRODUCTOS

Todos los productos están diseñados para integrarse y proporcionar horas de DIVERSIÓN bilingüe para la familia. Los niños que comienzan a estudiar un lenguaje adicional a una edad temprana, desarrollan una pronunciación natural, están menos inhibidos y se benefician considerablemente del enriquecimiento educativo. Es un hecho conocido que los niños bilingües o multilingües tienen más ventajas en la escuela, en las pruebas estándar, en las admisiones escolares y finalmente, en sus carreras! Los productos siguen un formato de kindergarten con respecto a las materias. Se usan rimas y repeticiones para mejorar la memoria. Cuando se produce el aprendizaje se forman nuevas sinopsis y las que ya existen se refuerzan. Las investigaciones sugieren que los niños aprenden un lenguaje escuchando las palabras más de una vez. El desarrollo óptimo del cerebro ocurre en un ambiente rico y con atención donde los niños están expuestos a una amplia gama de vocabulario.

LOS PRODUCTOS DE VIDEO ESTÁN DIVIDIDOS EN DOS PARTES:

Estimulación - Empieza a través del uso de ayudas visuales estímulos verbales repetitivos combinados con un fondo de música clásica. Esto ayuda a los niños a alcanzar un estado pasivo.

Participación – Se consigue cuando el niño repite las palabras e identifica objetos, colores y formas.



FUN WITH NUMBERS™ – DVD Y VHS – Para edades de kindergarten a preescolar

El video está diseñado como una DIVERTIDA herramienta de aprendizaje que ayudará al niño a aprender a contar desde el 1 al 20. El producto enseña secuencias y asocia el objeto correspondiente con su número. Aprender las secuencias es un importante factor en las habilidades de prelectura. Para mejorar el aprendizaje el video está dividido en grupos de cinco números. Cada segmento de grupo está separado por el "Salto para contar" una revisión variada que ayuda al niño a aprender y a comprender.

• 1-5 partes del cuerpo y animales • 6-10 naturaleza y animales
• 11-15 formas y animales • 16-20 fruta y animales

Le recomendamos que enseñe en segmentos de cinco. También puede usar otros objetos que tenga, para que su hijo cuente con ellos.

Objetivo: Animar al desarrollo de múltiples lenguajes y las habilidades del pensamiento crítico enseñando a los niños cómo contar en dos lenguas de forma bilingüe. El producto enseña la secuenciación de números, verbalización, pronunciación y comprensión numérica identificando un objeto familiar en asociación con cada número.

LIBRO DE TRABAJO

La combinación de un libro con ilustraciones y un libro para colorear, anima a los padres y a los maestros a implicarse en el proceso de aprendizaje leyendo las palabras y las rimas al niño. Esto apoya las habilidades verbales y de reconocimiento de objetos. Los gráficos están presentados como imágenes espejo que proporcionan un punto de referencia y ofrecen refuerzo positivo de los objetos, pal abras y rimas a través de la interacción. La suma de los aspectos para colorear refuerza el mensaje de aprendizaje e implica al niño en el proceso de aprendizaje. El libro de trabajo funciona bien con el video, o como un producto por sí solo.

Objetivo: Desarrollar reconocimiento de palabras, desarrollo de la lectura, crear un vocabulario bilingüe e incorporar habilidades de verbalización, junto con reconocimiento de objetos. Estimula las habilidades visuales y motoras del niño apuntando a dibujos en el libro de trabajo y animando al niño a colorear cada dibujo mientras pronuncia el nombre específico de ese objeto y el color que se está usando. Esto crea un punto estratégico de referencia sobre que el niño puede basarse y replicar.

Uso sugerido: Trabaje en una o dos páginas al mismo tiempo. Lea las rimas en voz alta. Haga que el niño identifique el objeto en el dibujo, tocando ese objeto. Practique la verbalización de ese objeto con el niño en ambos lenguajes. Si el español es su primer lenguaje, haga la pregunta en español. ¿Puedes encontrar algo rojo? Y luego pregunte, ¿Cómo lo dirías en inglés? Red. ¡Sea entusiasta!

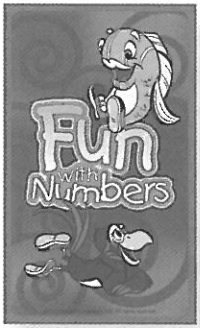
Haga que el niño identifique visual y verbalmente el objeto y luego el color del objeto, e identifique por último y coloree la totalidad de la página. Practique con otros objetos para estimular la verbalización y mejorar el proceso de aprendizaje.

CARTAS

Los niños se sienten naturalmente atraídos por los colores, formas y animales brillantes que se encuentran en nuestras cartas de juego. Estos vistosos diseños pueden ayudar a estimular el reconocimiento de las palabras, letras, colores y símbolos por parte del niño.

El beneficio de desarrollo más importante de nuestros juegos de cartas requiere que los niños interactúen y hablen el uno con el otro, mientras piensan y solucionan problemas. Además, aprenden sobre las consecuencias emocionales de sus interacciones incluyendo cómo manejar la situación cuando pierden y cómo ser un ganador educado.

Nuestros juegos de cartas se enseñan fácilmente por medio de la



demostración, explicación e identificación verbal. Es importante que los niños toquen los colores, formas, números y objetos mientras verbalizan las respuestas correctas. Es recomendable ayudar a los niños a que jueguen unas pocas rondas con las cartas descubiertas y con identificación verbal.

Al igual que con todos los productos de Fun with Languages es importante hacerle preguntas a su hijo acerca del reconocimiento de colores, números y formas allá donde usted esté.

Objetivo: Desarrollar una interacción social, incluyendo pensamiento critico. Desarrollar las habilidades motoras, memoria, reglas de negociación, tomar turnos, reconocimiento de cartas, habilidades de escuchar y hablar y resolución de problemas.

Reglas de Fun With Numbers

Contenido: 84 cartas, 4 de cada número del 1-20 y 2 cartas de Cotica (pájaro) y 2 cartas de Bromley (pescados)
Jugadores: 2-6

Dedos rápidos

*NIVEL 1

Use todas las cartas numeradas del 1 al 10 más las 2 Bromley (pescados) y 2 Cotica (pájaros); 44 cartas en total.

Objetivo educativo: Reconocimiento de números, secuenciación, pronunciación, habilidades motoras, interacción de grupos, bueno sentido deportivo y autoestima.

Objetivo del juego: Ser el primer jugador en recoger todos los 4 del mismo número en su mano y tomar una de las cartas con ilustraciones en el centro de la mesa, para ser el ganador. Continuar hasta eliminar a los jugadores en cada ronda, hasta que sólo quede un ganador.

Cómo jugar: Mezcle las barajas y reparta 5 cartas boca abajo a cada jugador. Sitúe el resto de las barajas cerca del que reparte en una pila ordenada boca abajo. Sitúe las cartas con ilustraciones en el medio de la mesa, mirando hacia arriba. Tenga siempre una carta con ilustraciones menos, que los jugadores que haya. Con cuatro jugadores, reparta 3 cartas con ilustraciones, con tres jugadores reparta 2 cartas, con 2 jugadores reparta 1 carta con ilustraciones. Todo el mundo debe mirar a sus cartas para ver qué números tienen. Ahora usted debe decidir que números debe probar y recoger. No le diga a otros jugadores qué números está buscando. La persona que reparte toma una carta de la pila de tomar cartas y decide si se queda la carta o la cambia por otra carta al jugador que tiene a la izquierda. Ese jugador puede decidir quedarse con la carta o pasarla al jugador que tiene a la izquierda y así sucesivamente hasta que llega a la persona que ha repartido. La última persona antes de llegar al que repartió, debe decidir qué carta descartar en la pila de descartar. La persona que repartió escoge entonces otra carta y el juego continúa hasta que alguien consigue cuatro cartas iguales y toma una carta de las cartas de ilustraciones. Esto causará diversión para todo el mundo e incrementará la concentración ya que todo el mundo toma cartas de ilustraciones en el medio. La persona que no obtenga una carta con ilustraciones en esa ronda, queda fuera del juego. Mezcle las cartas y remueva una carta con ilustraciones en cada ronda. Cada ronda se jugará hasta que haya un ganador.

NIVELES MÁS ALTOS

Use la totalidad de las cartas #1-20.
La persona que reparte da 7 cartas a todos los jugadores.
La velocidad se determina por el grupo de edad que está jugando y por la persona que reparte. La persona que reparte no tiene que esperar hasta que una carta llegue a la pila de cartas desechadas para pasar más.

¡¡Recuerda!! COTICA & BROMLEY

Juego de emparejar números

Objetivo educativo: Secuenciación, habilidades de memoria, reconocimiento de números, aprendizaje de múltiples lenguajes, reconocimiento de letras y habilidades de concentración.

NIVEL #1

Use todas las 4 cartas de números del 1-10, una de las cartas Bromley y una de Cotica.

Objetivo del juego: Usar la memoria para emparejar la mayoría de números sin tomar la carta Bromley o Cotica. El jugador que tiene la mayoría de las parejas, gana.

Cómo jugar: Sitúe todas las cartas hacia abajo en el centro de la mesa o del suelo, creando filas de cartas que formen un cuadrado. Los jugadores más jóvenes van primero y voltean dos cartas. Si los números hacen pareja (o los animales) deben decir el número y tomar las cartas emparejadas. Sitúe las cartas emparejadas frente a usted y tome otro turno. Si los números no son pareja, voltee las cartas de nuevo y el turno pasa al siguiente jugador a la izquierda, que a su vez toma dos cartas. Si un jugador voltea una carta Cotica (pájaro) o Bromley (pescado), usted pierde el turno, a menos que consiga emparejarlas durante el mismo turno. Si empareja Bromley (pescado) y Cotica (pájaro) puede probar de nuevo. El juego continúa hasta que las cartas están emparejadas. Cuenta tus parejas para ver quién es el ganador.

NIVELES MÁS ALTOS

Use todas las cartas.
Si un jugador voltea la carta Cotica (pájaro) o la carta Bromely (pescado), esa persona debe emparejar otra carta similar para mantenerse en el juego. El juego finaliza para esa persona... Ahora está eliminada y el juego continúa hasta que sólo quede una persona. Así que, ¡hay que tener cuidado!

¡¡ADELANTE BROMLEY!!

Objetivo educacional: Habilidades de escuchar, retención de memoria, concentración reconocimiento de números, pronunciación, habilidades motoras, interacción de grupo, tomar turnos, jugar en equipo y habilidades bilingües.

NIVEL #1

Use todas las cartas numeradas del 1-10 y todas las 4 cartas de ilustraciones.

Objetivo del juego: Recoger la mayoría de las parejas al final del juego.

Baraje todas las cartas. La persona que reparte distribuye 5 cartas boca abajo a cada jugador, si hay de tres a seis jugadores para jugar. Con sólo dos jugadores se dan siete cartas a cada uno. Las cartas que quedan se dejan en una pila de cartas en el medio de la mesa. Los jugadores miran sus cartas para ver si tienen alguna pareja de números o de animales. Si tienen una pareja la descartan y la sitúan frente a ellos. Le sujerimos que verbalice los números y animales de las parejas a medida que la sitúa frente a usted. Comenzando por el jugador más joven, pregunte a cualquier otro jugador si tienen la carta de un número o animal en particular. Por ejemplo: "¿Tienes algún cuatro?" Si el jugador le da una o más cartas, usted tiene otro turno. Si el jugador no le da

la carta apropiada, ese jugador debe decir "Adelante Bromley". Luego usted toma la carta de arriba de la pila. Si toma la de la pila la carta que se pidió, muestre la carta a los otros jugadores, deje frente a usted la pareja que hizo y tome otro turno. Si la carta no se empareja, usted se queda con la carta y procede en sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente jugador.

El juego continúa hasta que alguien se queda sin todas las cartas. Cuente el número de parejas y el jugador que más tenga es el ganador. La carta Cotica (pájaro) y Bromely (pescado) valen 2 parejas con puntos dobles. ¡Diviértase y buena suerte!

NIVELES MÁS ALTOS

Las reglas son las mismas que las anteriores, pero usando la totalidad de las 84 cartas del 1-20.

FUN WITH LANGUAGES®
"where young minds grow"®

TALICOR™
Aristoplay®

Aristoplay, Ltd. • Una división de Talicor, Inc.
901 Lincoln Parkway • Plainwell, Michigan 49080
Fabricado en Estados Unidos • Artículo núm. 325

©2007 Fun with Languages, LLC. Todos los derechos reservados.