



Haga sus Propias Tarjetas de Frutas y Verduras

Podrá usar estas tarjetas ilustradas con frutas y verduras en diversas actividades. Los niños pueden clasificar las tarjetas y usarlas en juegos de pares a medida que se familiarizan con los nombres y aspectos de varias frutas y verduras.

Necesita:

- Papel duro, como cartón.
- Ilustraciones claras y sencillas de frutas y verduras. Los paquetes de semillas y los catálogos de jardinería son una buena fuente de ilustraciones. Reúna dos imágenes de cada fruta o verdura para hacer pares de tarjetas que coincidan.
- Tijeras, pegamento y marcadores.
- Una fotocopia de la plantilla para la tarjeta que aparece en esta página.

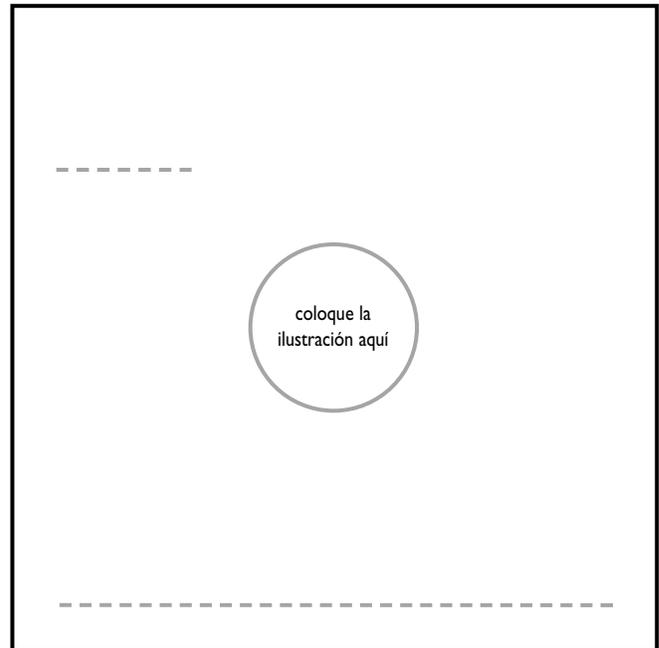
Procedimiento:

- Trace la plantilla en el cartón.
- Recorte las tarjetas.
- Pegue una ilustración en cada tarjeta.
- Al pie de la ilustración, escriba con letra de molde el nombre de la fruta o verdura. También puede escribir la primer letra de la palabra en la parte superior de la tarjeta.
- Si es posible, plastifique las tarjetas con papel autoadhesivo transparente para que duren más.

Frutas y Verduras Recomendadas

Ésta es una lista de las frutas y verduras con las que puede comenzar, suelen conseguirse en el mercado y representan una mezcla de alimentos comunes y poco comunes.

Espárragos	Toronja	Quimbombó
Frijoles	Pimiento verde	Naranja
Acelgas	Kiwi	Papaya
Brócoli	Limón	Piña
Coliflor	Lechuga	Ruibarbo
Apio	Habas	Espinaca
Coles	Lima	Calabacita



Juegos con Tarjetas de Frutas y Verduras

Concentración Coloque en filas las tarjetas, con la ilustración hacia abajo. Por turnos, los niños voltean dos tarjetas. Si las tarjetas coinciden, se las guardan; si no coinciden, las deben colocar nuevamente con el dibujo hacia abajo. El juego termina cuando se hayan formado todos los pares.

¡A cosechar! Distribuya las tarjetas con la ilustración hacia abajo. Entregue tres tarjetas a cada niño para comenzar. Por turnos, los jugadores se preguntan entre sí si tienen una tarjeta en particular. Si el niño o la niña tiene la tarjeta, se la entrega al jugador que hizo la pregunta. Si no la tiene, dice “¡a cosechar!” y el jugador debe tomar una tarjeta del montón. El juego termina cuando se han formado todos los pares.

