

**CHIKI
PARK**



Hemos creado una gama de juegos para niños de entre 3 a 5 años compuesto por un total de diez minijuegos. Están diseñados para fomentar la coexistencia y convivencia de niños con diferentes capacidades. Estos, constituyen una ayuda ideal para el desarrollo de los más pequeños y el complemento perfecto para:

- Contribuir al desarrollo intelectual, físico, afectivo y social de los niños y niñas.
- Complementar su formación. Ayudándoles a ejercitar diferentes habilidades, construir la personalidad, favorecer el desarrollo emocional y mitigar las desigualdades culturales, socioeconómicas y de cualquier otra índole.
- Conocer su propio cuerpo y el de otros, aprendiendo y respetando las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades afectivas.
- Relacionarse con los demás y adquirir pautas de convivencia, relaciones sociales y resolución de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, lecto-escritura, movimiento, gesto y ritmo.

Todos los juegos están pensados para ser disfrutados por los niños tanto de forma autónoma, siendo capaces por si mismos de sacarles el mayor partido, como acompañados. Se diseñan teniendo en cuenta todas las medidas de seguridad actualmente vigentes y se fabrican bajo un estricto control de calidad, garantizando y certificando la seguridad de los usuarios.



Usamos materiales que garantizan su durabilidad tanto en interiores (colegios, guarderías, particulares) como en exteriores (parques y áreas infantiles municipales).

En estas edades, es tan importante la autonomía y la espontaneidad en el desarrollo de los peques como lo es la ayuda de los orientadores, profesores, pedagogos, tutores y, por supuesto, los padres. Es por ello que estos juegos están pensados también para un uso grupal tutelado. A parte del uso espontáneo del juego por parte de los niños, podrán tener otros usos grupales complementarios orientados por facultativos y cuidadores.

Los juegos están destinados a todo tipo de usuarios, teniendo en cuenta las diferentes capacidades que presenten los niños/as. Entendemos que, en esta corta edad, la educación juega un papel fundamental en el concepto de INTEGRACIÓN. Además de adaptar el entorno es nuestra responsabilidad fomentar la inclusión en la educación y la manera de pensar de nuestros hijos.

Cuanto antes empecemos, mejor.

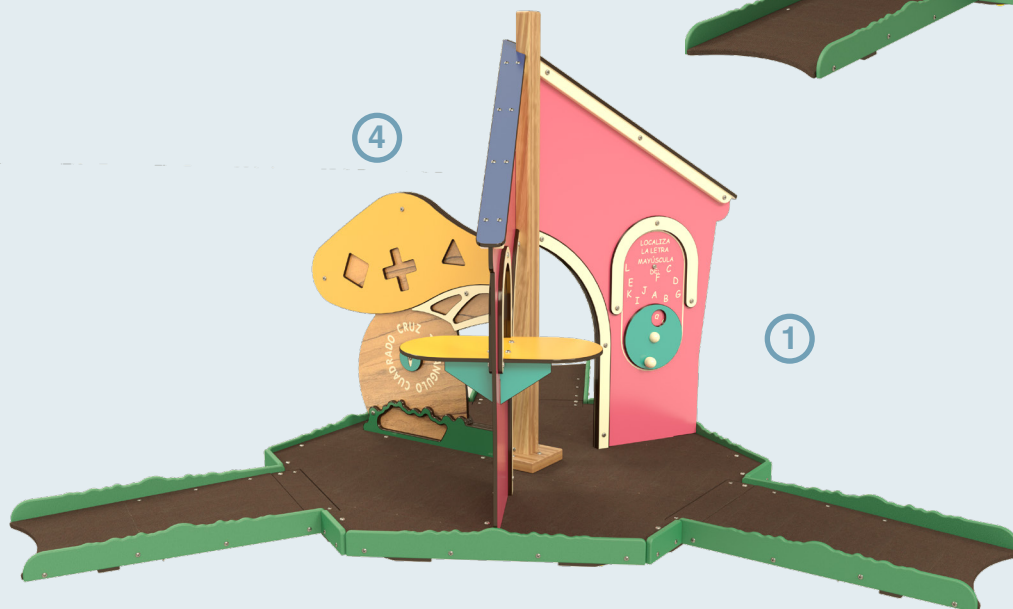
1. JUEGOS	8
1. MINI CASITA DEL BOSQUE	12
2. PUENTE TOBOGÁN	14
3. MINI PUENTE	16
4. ÁRBOL MULTIFRUTOS	18
5. PASARELA DE OBSTÁCULOS	20
6. MINI CUEVA ENCANTADA	22
7. MINI ARBOLEDA	24
8. MINI BOLERA SLALOM	26
9. DIVERTI SENDA	28
10. MINI ARENERO	30
2. COMBINACIONES	32
3. PLANOS Y MEDIDAS	38

1. JUEGOS

1. MINI CASITA DEL BOSQUE

- ① **Mostrador.** Espacio concebido para dos usuarios usando el soporte horizontal a modo de mesa en la que realizar cualquier actividad de forma individual, o bien como mostrador en el que podrán interactuar ambos usuarios de forma conjunta, desde ambos lados del panel.
- ② **Posiciones.** Espacio concebido para un usuario. Haciendo girar la rueda a modo de ruleta, esta mostrará una letra en minúscula. El usuario tendrá que identificar la misma letra, pero en mayúsculas. Además de las letras, los usuarios entran en contacto con conceptos espaciales, encima, debajo, al lado, mayor, menor, etc.
- ③ **Pictogramas.** Espacio concebido para un usuario. Haciendo girar la rueda a modo de ruleta, se detendrá sobre un pictograma que muestra un estado de ánimo o actividad fácilmente identificable por el usuario (tristeza, alegría, enfado, sorpresa, etc.). El usuario o grupo, tendrá que replicarlo.
- ④ **Formas.** Espacio concebido para un usuario. Haciendo girar la rueda a modo de ruleta, esta señalará una de entre seis formas identificables por el usuario (corazón, estrella, cuadrado, triángulo, círculo y equis) y colores. Favorece el conocimiento y uso de conceptos como arriba, abajo, en medio de, izquierda, centro y derecha o grande y pequeño.

Área= 25,18m²
 Perímetro= 18,80m
 Altura de caída= 0,30m



2. PUENTE TOBOGÁN

- ① Hay dos zonas diferenciadas a ambos lados del juego comunicadas por un túnel. Esto genera una circulación en forma de “8” que comunica o posibilita el uso de las tres actividades principales de forma ordenada. Teniendo esto en cuenta, cinco usuarios pueden usar el juego de forma simultánea y óptima.

El uso simultáneo del aparato por más de tres usuarios de forma organizada favorece el sentido del orden, ritmo, distanciamiento y separación espacial con respecto al resto de usuarios.

- ② Rampa de deslizamiento en polietileno. Iniciándolo en el uso del tobogán, ralentiza la velocidad de descenso del mismo.
- ③ Espacio concebido para un usuario. Acceso a rampa de deslizamiento mediante una rampa curva con elementos sobresalientes en madera de frondosa. Favorece la psicomotricidad y las facultades de escalada del pequeño.



Área= 15,02m²
 Perímetro= 14,16m
 Altura de caída= 0,55m

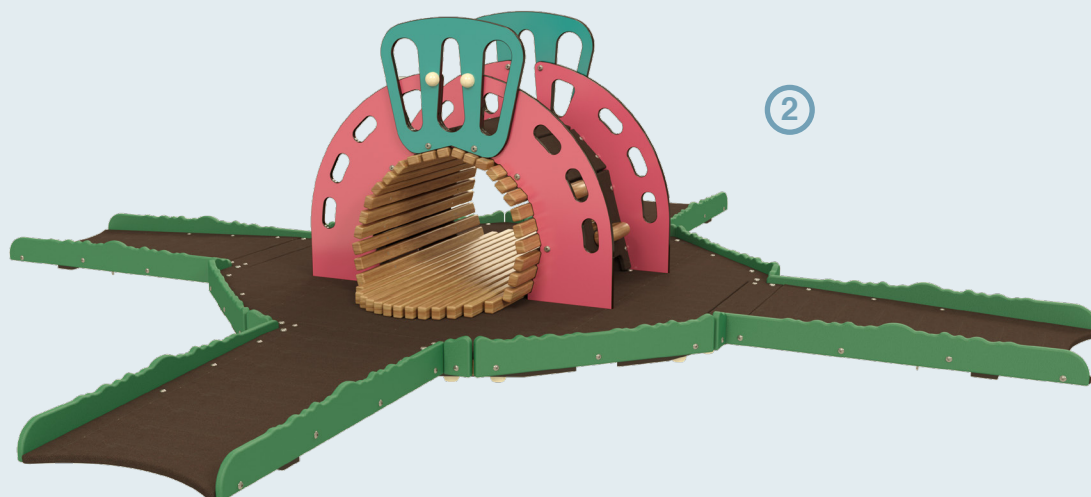
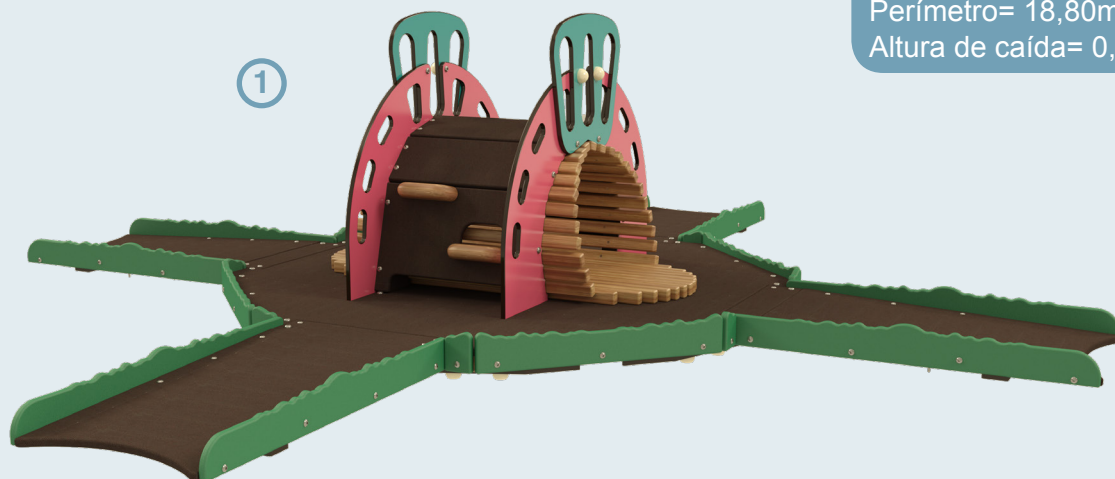


3. MINI PUENTE

- ① Acceso a puente. Los niños llegan al mismo gateando y con su propia inercia van irguiendo la postura apoyándose en los peldaños y asideros de los laterales. Estos están dispuestos a ambos lados del mismo de tal forma que faciliten al niño su recorrido, permaneciendo agarrado a alguno de ellos en todo momento.
- ② Entrada/salida del túnel. Se establece una continuidad de material en todo el recorrido del túnel para identificar su magnitud. El suelo se extiende más en estos puntos para advertir al usuario, preparándole, para evitar golpes involuntarios en la cabeza tanto al salir como al entrar.

En este juego se aprecian tres actividades a realizar: escalada, equilibrio y desplazamiento a través de un túnel. Las dos primeras favorecen el desarrollo de la musculatura, equilibrio y psicomotricidad de los niños. En la tercera, además, entra en funcionamiento el ordenamiento espacial del niño. Se puede realizar el cruce a varios niveles de forma simultánea por varios usuarios que circulen en direcciones perpendiculares.

Área= 25,18m²
Perímetro= 18,80m
Altura de caída= 0,40m



4. ÁRBOL MULTIFRUTOS

- ① Asiento concebido para un usuario. Es susceptible de ser usado también como peldaño o elemento de escalada que facilita el alcance a otras actividades lúdicas del aparato. Los paneles inclinados (respaldo) y verticales (árbol) tienen las aristas redondeadas y facilitan el agarrare a ellas para facilitar la escalada.
- ② Espacio concebido para dos usuarios, uno frente a otro, a cada lado del panel. Los usuarios podrán establecer contacto visual y físico a través de las aberturas que hay en el panel “árbol”, desplazando ligeramente las frutas que las tapan. El objetivo será coincidir en la misma abertura.
Un grupo de usuarios situados de cara al juego, deberán de adivinar desde la cara opuesta en que abertura, tapada por una fruta, esconde algo un usuario desde la cara opuesta.
- ③ Otra variante de uso consiste en que dicho grupo tendrá que indicar mediante pistas e indicaciones (color o situación: arriba, izquierda, etc.) a un usuario sentado frente a ellos, de espaldas al juego, en que abertura ha escondido algo otro usuario por la parte trasera del juego.

Área= 25,18m²
Perímetro= 18,80m
Altura de caída= 0,40m



5. PASARELA DE OBSTÁCULOS

Es nuestra interpretación del “Triángulo de Pikler”. Emmi Pikler promulgó la “Teoría del movimiento libre”, donde promueve la libertad de movimiento en los bebés. Basada en el respeto a los pequeños y en la confianza de sus capacidades y posibilidades.

Ningún bebé debe adquirir una posición a la que no sepa llegar ni salir por sí mismo. Partiendo de una posición inicial, tumbada boca arriba, su evolución natural será: primero girar hacia los lados y después vuelta completa, tumbada boca abajo.

Posteriormente, comienzan a reptar, después a gatear y a continuación se sientan solos. Más tarde, se levantan con apoyo y, por último, caminan. Concebimos la misma evolución para los niños con diferentes capacidades motoras.

Con esto fomentamos:

- Desarrollo psicomotriz correcto y seguro.
- Conocimiento de su cuerpo, de sus posibilidades y limitaciones.
- Fomento de la seguridad en sí mismos y la autoconfianza.
- Desarrollo de la creatividad.

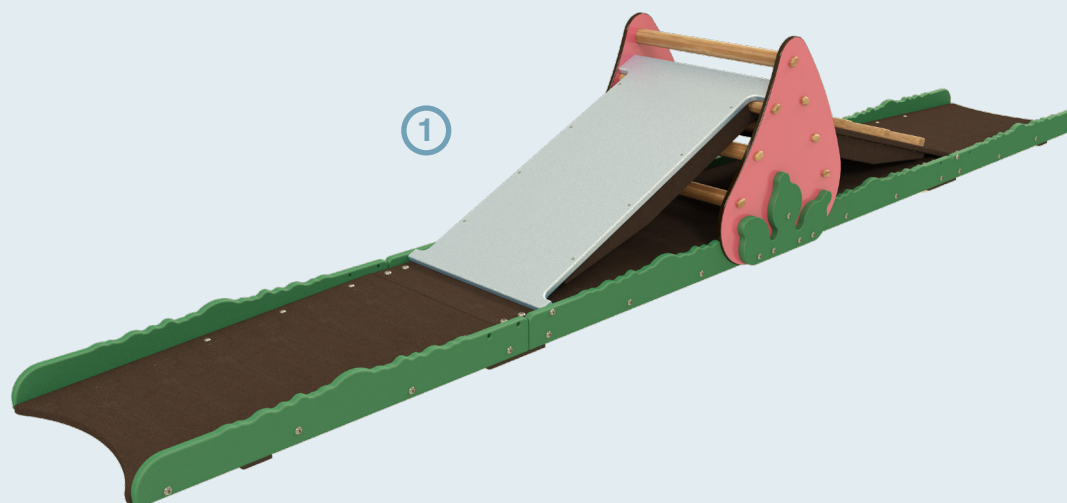
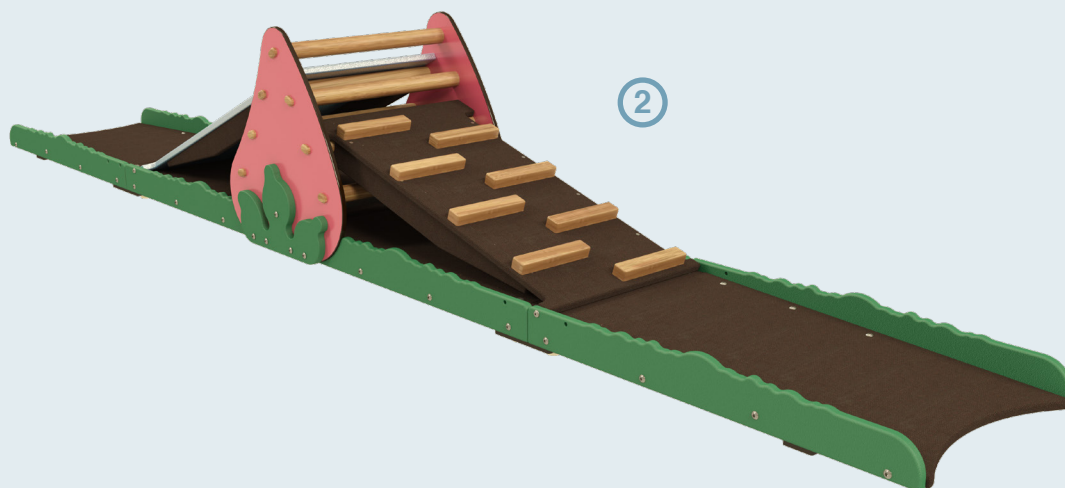
Para hacerlo posible es necesario:

- Crear un entorno seguro.
- Eliminar todo aquello que pueda lastimarles.

Consiste en una estructura de hpl, polietileno y madera que permite desarrollar las habilidades motoras. Triángulo de escalada, complementado por dos rampas: una deslizante de polietileno y otra en tablero antideslizante peldañado.

Podrán gatear, deslizarse por la rampa, trepar, balancearse, subir, bajar y experimentar nuevas sensaciones y movimientos hasta que ellos mismos descubran sus límites.

Área= 21,10m²
Perímetro= 17,48m
Altura de caída= 0,48m



6. MINI CUEVA ENCANTADA

Este juego ayuda a los pequeños a reconocerse a sí mismos, ampliando su inteligencia visual espacial. Les ayuda a tomar conciencia de ellos mismos, fomentando su autoestima y el desarrollo de su identidad.

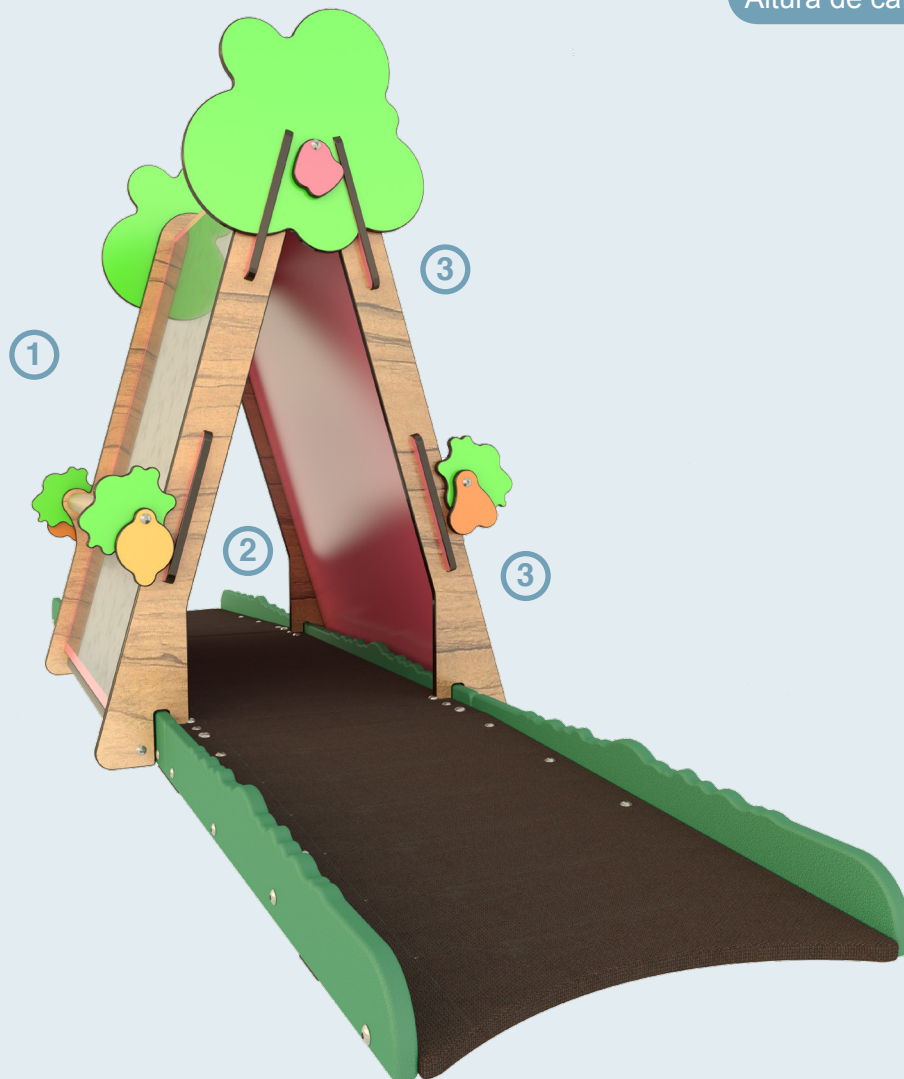
Hacia los 18 meses los niños/as toman conciencia de sí mismos en el espejo, pero antes, simplemente les encanta mirarse, sonreír y tocarse.

Los niños pueden comenzar a descubrir y experimentar el funcionamiento de los espejos, explorando su propio reflejo, el espacio y la forma a través de la observación. Despertando así, su curiosidad.

- ① Los usuarios pueden situarse en este espacio, de cara al espejo. Alguno de ellos deberá adoptar posturas o gestos demandados por el orientador. El usuario principal, situado junto al espejo, deberá imitar dicha postura o gesto. Para ello contará con la ayuda de un asidero.
- ② La confluencia de los dos paneles la parte superior genera un espacio a modo de pasadizo o cueva. Este espacio favorece la circulación a través del mismo, a la par que un efecto refugio.
- ③ A parte de los espejos, también son muy relevantes las barras de incorporación y sujeción. Ayudan a los niños a mantener el equilibrio y jugar delante del espejo mientras descubren su propia figura reflejada.

Se ha tenido en cuenta la altura de fijación, manteniendo una diferente en cada lado del juego para facilitar así los primeros pasos de alguno de ellos, mientras que dejamos libre la parte interior, a ras de suelo, ideal para los más pequeños que empiezan a gatear.

Área= 17,70m²
Perímetro= 15,60m
Altura de caída= 0,10m

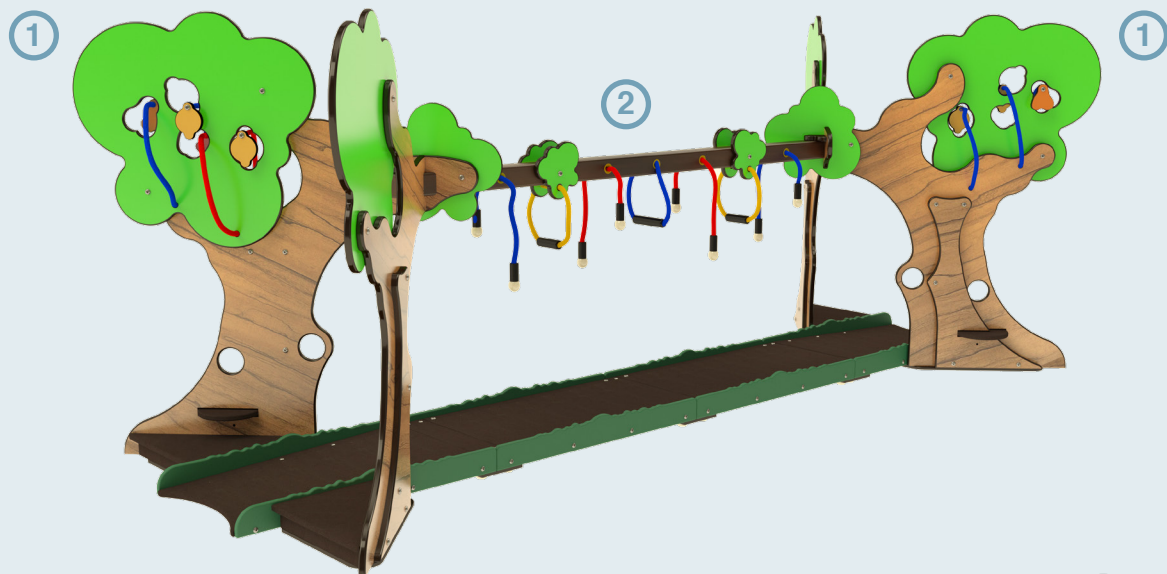


7. MINI ARBOLEDA

- ① Tiene dos entradas bien diferenciadas. En cada una de ellas hay un árbol del que cuelgan figuras de hpl con forma de fruta. El usuario deberá de ingeniárselas para orientar cada una de las frutas de forma correcta haciéndola pasar por la abertura correspondiente.
- ② Dichas aberturas están dispuestas a diferentes alturas. Para facilitar el acceso a ellas, el árbol cuenta con elementos de escalada, soportes y asideros. Las cuerdas y elementos colgantes son de colores vivos y variados, para facilitar su localización.

Este juego está dedicado principalmente al desarrollo psicomotriz de los niños. Las cuerdas cuentan con dos extremos sueltos que son móviles, permitiendo que usuarios con movilidad reducida puedan agarrarse a ellos, bien para jugar o como ayuda para desplazarse a lo largo del recorrido.

Área= 28,10m²
Perímetro= 21,80m
Altura de caída= 0,10m



8. MINI BOLERA SLALOM

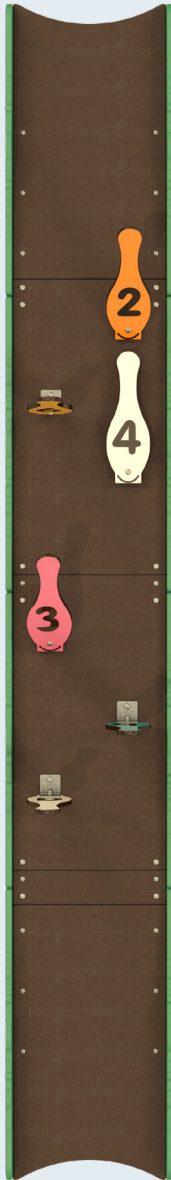
Este juego está enfocado al desarrollo del equilibrio y la psicomotricidad de los niños, a su capacidad de observación, memoria y manipulación. Deberán realizar el recorrido a modo de slalom: sorteando los “bolos” sin derribarlos, derribándolos, apoyándose en ellos, etc.

Los bolos son de colores y tienen grabados por ambas caras:

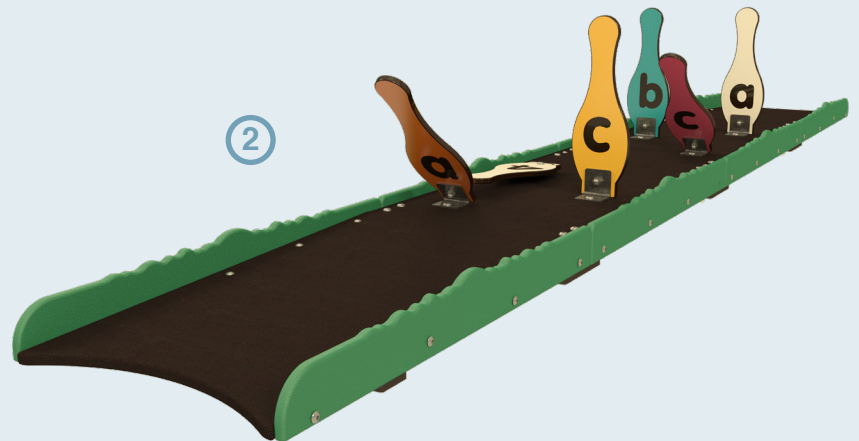
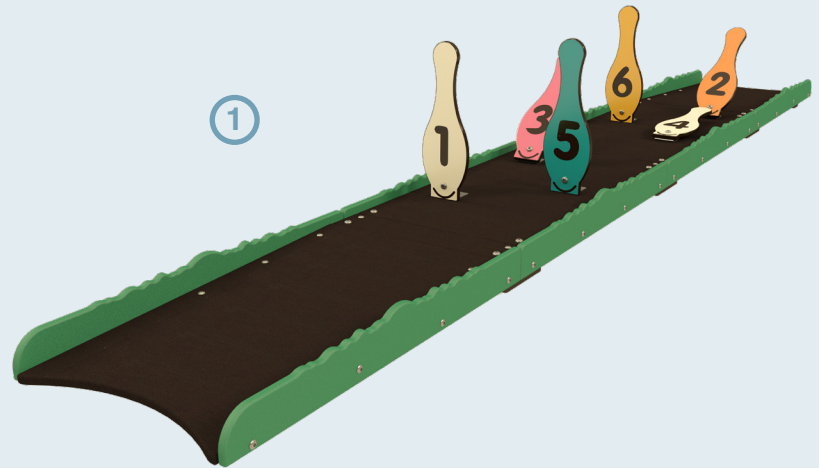
- ① Números diferentes por la parte frontal.
- ② Y parejas de letras, por la parte trasera.

Deberán observar y memorizar por la parte trasera, para después emparejarlos por la parte delantera.

Los niños aprenden jugando con los números, letras y colores.



Área= 20,62m²
 Perímetro= 17,34m
 Altura de caída= 0,10m

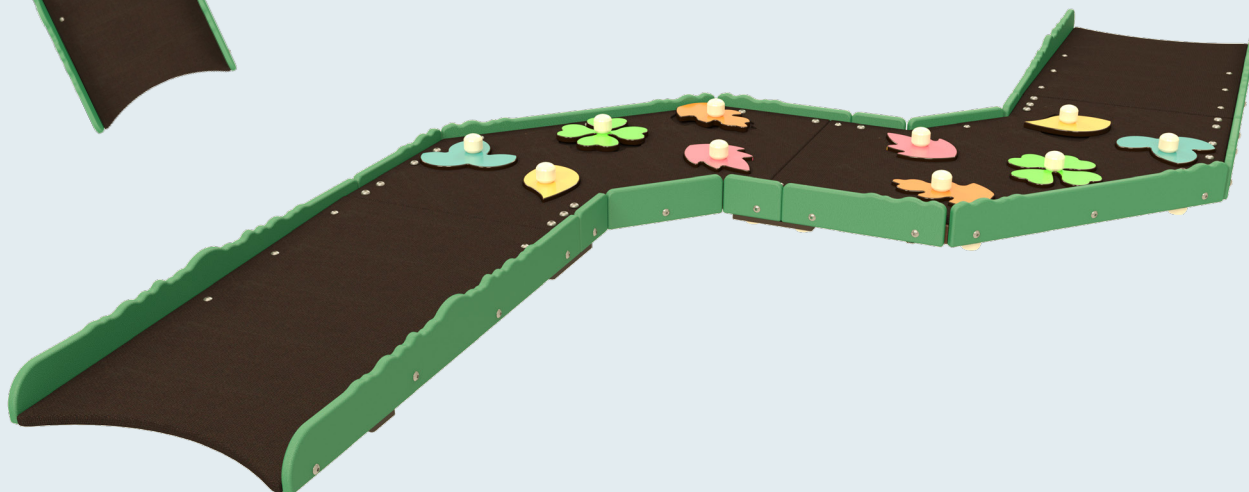
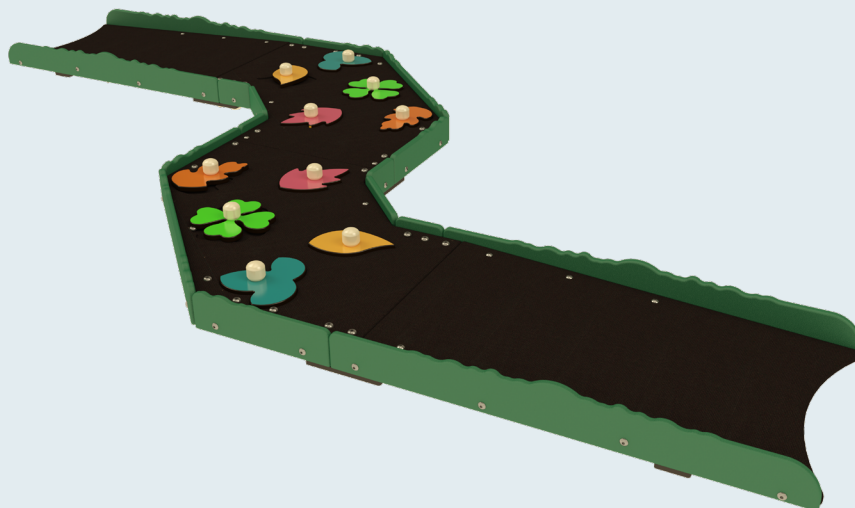


9. DIVERTI SENDA

Este juego está dirigido principalmente al desarrollo psicomotriz de los niños, en especial a su equilibrio. A su capacidad de observación y manipulación.

Durante el recorrido, podrán realizar tres actividades principales: recorrerlo a gatas, manipulando las piezas, girándolas y encajándolas en sus alojamientos a modo de puzle, o bien, recorrerlo a “saltos”, priorizando la opción de pisar las piezas, o la de esquivarlas.

Área= 20,10m²
Perímetro= 16,71m
Altura de caída= 0,10m



10. MINI ARENERO

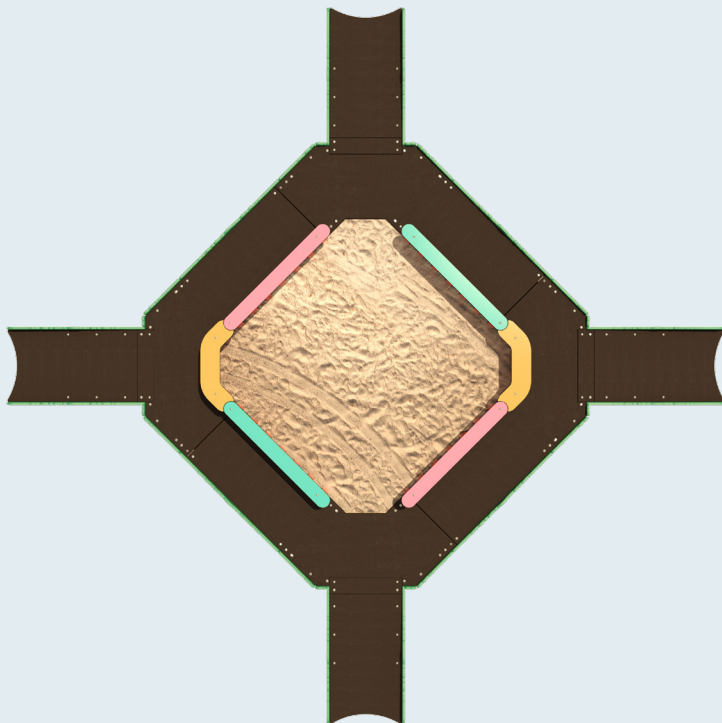
Un clásico dentro de los juegos infantiles. A los más pequeños (y no tan pequeños) les encanta jugar con la arena. Se pueden hacer múltiples actividades: carreteras, castillos, añadir agua, el tacto de la arena, hacer un buen hoyo, etc.

Los niños/as pueden aportar sus propios juguetes o complementos para aumentar la diversión y aprender a compartir con otros usuarios, desarrollando las habilidades sociales. La delimitación y contención de la arena facilita el mantenimiento de la misma.

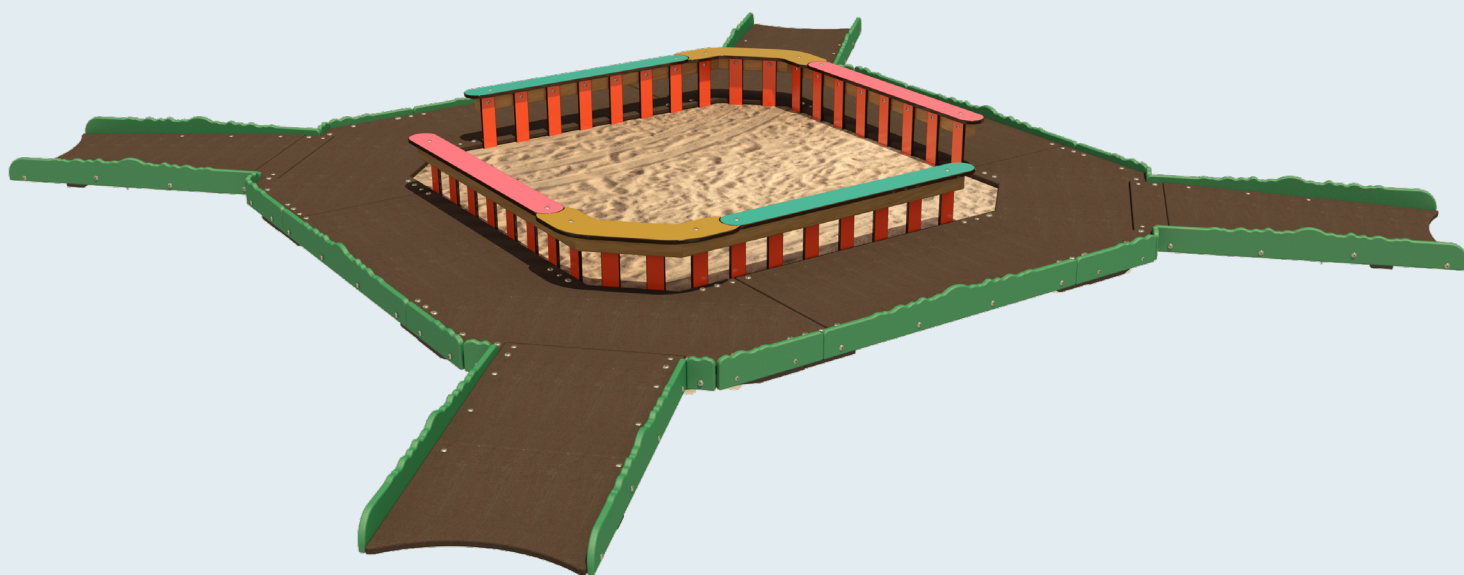
La dimensión del arenero es variable, siempre de forma modular y rectilínea. El número de usuarios está sujeto a dicha dimensión.

El juego está diseñado para dificultar la salida de la arena de sus límites perimetrales, y para facilitar el reintegro de misma a su foso con un simple barrido del mismo hacia el interior a la finalización de su uso. Esto mismo se recomienda como consejo de uso grupal tutelado.

Dependiendo del tamaño podrá llevar un recubrimiento textil, similar al de una piscina. Consultar previamente posibilidad de suministro.



Área= 30,67m²
 Perímetro= 20,93m
 Altura de caída= 0,10m



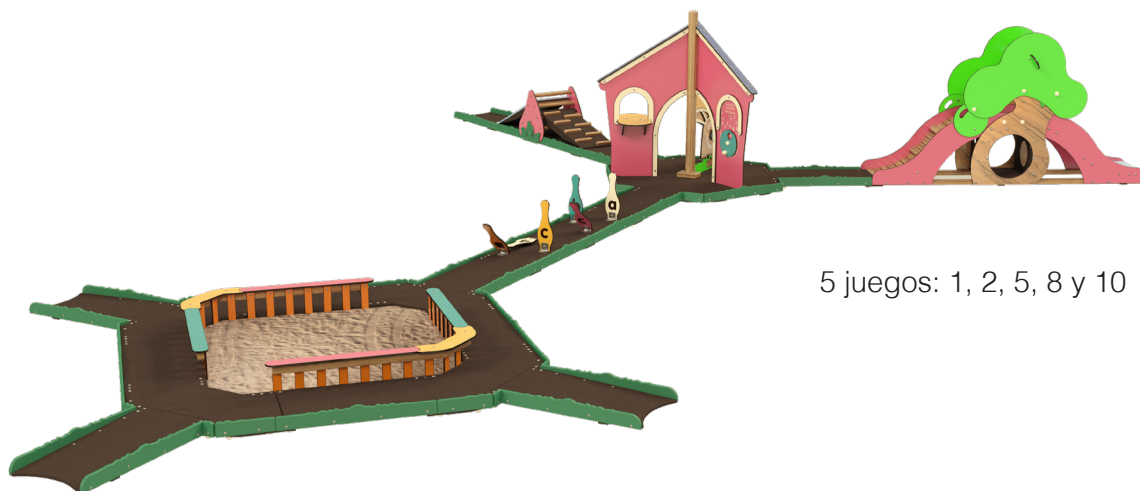
2. COMBINACIONES



3 juegos: 1, 8 y 10



4 juegos: 1, 5, 8 y 10



5 juegos: 1, 2, 5, 8 y 10



7 juegos: 1, 2, 3, 5, 7, 8 y 10



10 juegos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9 y 10



10 juegos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10

