

SÉ MIÃS JOGUETE

A child's bedroom at night, illuminated by a warm lamp. In the center is a dollhouse with a white roof and a yellow tractor on a purple rug. To the left is a shelf with a doll and other toys. To the right is a desk with a lamp and an alarm clock. A wire cage is on the floor in the foreground.

**Soy un peluche
y enseño
a cuidar a
los demás,
a comunicar
y a resolver
conflictos**

**A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña**



**SÉ MÁS
JUGUETE**

JUEGOS DE MESA

VEHÍCULOS

EDUCATIVOS

MANUALIDADES

DEPORT

**Soy un
trenecito y ayudo
a mejorar la
concentración,
la coordinación
y el equilibrio**

**A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña**

**SÉ MÁS
JUGUETE**



**Soy una
construcción
y conmigo
se mejora la
coordinación,
concentración,
precisión y
paciencia**

A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña

**SÉ MÁS
JUGUETE**



Soy un robot y ayudo a aplicar soluciones creativas a los problemas y aprender de los errores

A los juguetes nos da igual si eres niño o niña

SÉ MÁS JUGUETE



**Soy una pelota
y enseño
a trabajar
en equipo y
a estar feliz
cuando ganas
y cuando
pierdes**

**A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña**

**SÉ MÁS
JUGUETE**



JUEGOS DE MESA

HOGAR

DEPORTE

MUÑECOS Y PELUCHES

VEHÍCULOS

Soy una tostadora y conmigo se aprende autocuidado y autonomía personal

A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña

**SÉ MÁS
JUGUETE**



Soy una pizarra y jugando conmigo se trabaja la psicomotricidad, la concentración y la creatividad

A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña

SÉ MÁS
JUGUETE



Soy un cohete y cuando me pilotan se fomenta la memoria jugando a las profesiones

A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña

SÉ MÁS
JUGUETE



Soy una sopa de letras y conmigo se trabaja la memoria y se refuerzan contenidos escolares

A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña

SÉ MÁS
JUGUETE



**Soy un ajedrez
y conmigo se
aprende a jugar
bajo ciertas
normas y a
saber ganar
y perder**

**A los juguetes
nos da igual
si eres niño
o niña**

**SÉ MÁS
JUGUETE**

