

## **RUSH HOUR ("EL ATASCO")**

Interesante rompecabezas destinado a niñ@s mayores de 8 años, en el que se ponen en marcha habilidades perceptivo-motoras y cognitivas mediante lo que parece un simple reto: salir de un atasco.

Inicialmente hay que colocar sobre el tablero los vehículos que se especifican en cada tarjeta (organizadas por colores según dificultad). Este primer paso es sumamente interesante, pues favorece en el niño habilidades perceptivas tales como la organización espacial, discriminación de colores, formas y tamaños, habilidades motoras para la manipulación y coordinación-visuomotriz. El niño ha de ser capaz de reproducir a nivel tridimensional lo que le viene marcado en formato bidimensional, es decir, pasar del papel a la construcción con elementos. Este primer paso en sí ya supone un reto para muchos niños que, si acaso con algo de ayuda, pueden obtener un resultado exitoso que les anima a continuar jugando.

Una vez colocados los coches, aparece le segundo reto: resolver el atasco, donde entran en juego funciones mentales superiores. Inicialmente los niños suelen comenzar actuando por ensayo y error, para evolucionar posteriormente hacia procesos más elaborados, como la planificación, la abstracción y la anticipación.

Como vemos, es un juego de dos fases que, si bien está destinado a niños mayores de 8 años, creemos puede usarse con menores también, especialmente su primera parte.

Así mismo, cabe destacar las posibilidades que ofrece como juego de interacción entre le niño y el adulto. Es un buen juego para compartir entre ambos; el niño se ve acompañado y ayudado por el mayor, y éste, a su vez, suele encontrar también estímulo en la resolución del reto; no es infrecuente ver como algunos adultos acaban "enganchándose" y desplazando al niño para jugar ellos...

Aunque es un juego que nos parece interesante, sí nos gustaría comentar cierta pega que le encontramos, y es su tamaño. Niños con dificultades manipulativas y/o visuales encuentran difícil el manejo y organización de las distintas piezas. Un tablero y unos vehículos mayores, incluso con agarres, facilitaría y permitiría también a estos niños disfrutar del juego.