

Als variant kunnen ook kleuren in plaats van symbolen worden geraden. Dan vraagt het kind naar de kleur van zijn kaartje en moet het andere kind deze raden. Het spel wordt eenvoudiger als het andere kind niet raadt, maar met de dobbelstenen gooit. Dan bepaalt het lot of de dobbelsteen het juiste symbool of kleur aanduidt.



Spel 3: Wat neemt badhaas Bubbelineus mee in bad?

Een greppig spel om spraak en woordenschat te oefenen voor verschillende kinderen vanaf 3 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Zet de badkoup voor de kinderen en plaats badhaas Bubbelineus en de twee eenden in de sleuven.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen klakspeels om de deurt. Het kind met de schoonste oren begint.



Het bekijkt de badkoup en zegt bijvoorbeeld:

Badhaas Bubbelineus neemt een teddybeer mee in bad.

Daarna is de linker buurman aan de beurt. Hij herhaalt de zin van zijn voorganger, voegt een ander badaccessoire toe en zegt bijvoorbeeld:

Badhaas Bubbelineus neemt een teddybeer en een handdoek mee in bad.

De kinderen kunnen natuurlijk ook badaccessoires noemen die niet zijn afgebeeld.

Bij de grappige onzinversie van dit spel zijn ook dingen toegestaan die normaal gesproken niet in een badkoup thuis horen, zoals een stiel kaplaarzen of een botenham met jam.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de kinderen de reeks niet meer kan herhalen. En nu maar afwachten wat badhaas Bubbelineus de volgende keer allemaal mee in bad neemt!

Mis primeros juegos

El Conejito Burbuja



Una linda colección de juegos en torno al conejito bañista y su bañera para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

Autora:

Miriam Koser

Ilustraciones:

Quii Kaden

Duración de una partida: aprox. 5 minutos.

Contenido del juego

1 bañera (= base de la caja), 1 soporte de cartón en cruz, 1 superficie del agua, 1 Conejito Burbuja, 2 platos, 12 fichas, 1 dado, 1 instrucciones del juego.

Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decantado por este juego de la serie Mis primeros juegos. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias acerca de cómo descubrir conjuntamente con su hijo el material de juego y cómo utilizando en los diferentes juegos. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje y la clasificación de colores y de símbolos. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡muchísima diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

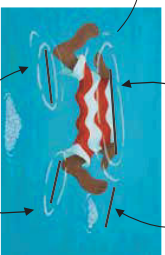
Sus inventores para niños



ESPAÑOL



Montaje de la bañera



ranuras para el Conejito

ranuras para el Juego 2

ranuras para los patos

Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. Explóren juntos las ilustraciones. Hablen sobre lo que puede verse en las fichas y en torno a la bañera y expliquen cómo se llaman los diferentes objetos. Coloquen las fichas con los símbolos boca arriba junto a la bañera y enseñen a su hijo que en el dado se hallan los mismos colores y símbolos. Practiquen con su hijo a tirar correctamente el dado y déjenle que coloque en la bañera la ficha que se corresponde con la tirada del dado. De esta manera se irá familiarizando con la clasificación de los colores y de los símbolos.

Pueden formular preguntas acerca de los detalles que están en torno a la bañera a los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego. Algunos ejemplos: *¿Dónde está el champú? ¿Has visto la ana? ¿Que ha pasado con el oso de peluche? ¿Que está haciendo el ratón?*, etc.



ESPAÑOL

Juego 1: ¿Dónde están los juguetes del Conejito Burbujá?

Un emocionante juego de memoria y de dados para 2 - 3 niños a partir de los 2 años.

Todos los juguetes del Conejito Burbujá han desaparecido entre la espuma del baño. ¿Quién puede ayudarlo a encontrarlos?

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras al Conejito Burbujá, así como a los dos patos. Mezclen las fichas y pongalas boca abajo sobre la superficie del agua. Tengan el dado preparado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya tomado un baño de espuma en la bañera.

Pregunten al niño: ¿Qué se ve en el dado?

• ¿Un color?

El niño trata de encontrar una ficha del mismo color. Elige una ficha de la bañera y le da la vuelta.

• ¿El cubo, la ballena o el barco?

El niño trata de encontrar una ficha con el mismo símbolo. Para ello elegirá una ficha de la bañera y le dará la vuelta.

• ¿Coincide la ficha girada?

• ¡Si!

¡Estupendo! Recibes esa ficha de premio y te la colocas delante.

• ¡No!

No te preocupes. Mirad la ficha con atención y memorizad lo que se ve en ella. A continuación volved a poner la ficha boca abajo.

A continuación es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan encontrado todos los juguetes. Ahora, los niños aplian las fichas conseguidas. Gana quien tenga la pila más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.



¡Ganar y perder... son las dos caras integrantes del juego! Quien gana no cede en sí de alegría y orgullo. Sin embargo, quien pierde, está triste, decepcionado y, a veces, hasta se pone tímido. Diríjase a su hijo adecuadamente según la situación, alégrense con él o consuelenle. Los niños que acaban de perder necesitan que se les confirme que tendrán una nueva oportunidad de ganar en la siguiente partida. De esta manera se fortalecerán emocionalmente para los altibajos de la vida.

ESPAÑOL



Juego 2:

¿Qué hay por aquí flotando?

Un juego de adivinar para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.
Pisplás: ¿quién sacará qué juguete de la espuma del baño?

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras a Conejito Burbuja así como a los dos patos. Mezclen las fichas y pónganlas boca abajo sobre la superficie del agua. Tengan el dado preparado.

Empleza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquel a quien más recientemente se le hayan quedado los dedos arrojados en el baño. Cogerá una de las fichas que están boca abajo y la mirará en secreto.

A continuación, el niño preguntará al jugador que está a su izquierda:

¿Que se ve en mi ficha? ¿Un cubo, una bañera o un barco?

El otro niño responderá y girará el dado hasta que muestre el símbolo correspondiente. Ahora, el niño que ha realizado la pregunta colocará su ficha al lado y todos procederán al control.

Pregunten a los niños: *¿Coincide el motivo de la ficha con el del dado?*

- ¡Si!
- ¡Muy bien hecho!

El niño que ha acertado al adivinar se quedará la ficha y se la colocará delante.

• **¡No!** En un pisplás desaparece la ficha en la espuma del baño:

El niño que ha preguntado introducirá la ficha en la ranura que está al lado del Conejito Burbuja.

A continuación, el siguiente niño cogerá una ficha y la mirará en secreto.

Final del juego

La partida acaba cuando no quede ninguna ficha sobre la superficie del agua. Ahora, los niños agitarán las fichas conseguidas. Gana quien tenga la pila más alta. En caso de empate, serán varios los ganadores.



Una variante del juego consiste en adivinar los colores en lugar de los símbolos.
En este caso, el niño preguntará por el color que aparece en su ficha y el otro niño tendrá que adivinarlo.
La cosa se vuelve más fácil si el otro niño tira el dado en lugar de adivinar en voz alta. En ese caso será la suerte quien decida si el dado sacará o no.

Juego 3: ¿Qué se lleva el Conejito Burbuja consigo a la bañera?

Un juego divertido para entrenar el lenguaje y el vocabulario, para varios niños a partir de los 3 años.

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras al Conejito Burbuja así como a los dos patos.

Empleza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que tenga las orejas más limpias.

Mirará la bañera y dirá, por ejemplo:

Conejito Burbuja se lleva un oso de peluche al baño.

Ahora le toca el turno al niño que está a su izquierda. Repetirá la frase de su predecesor, añadirá un accesorio de baño y dirá, por ejemplo:

Conejito Burbuja se lleva consigo un oso de peluche y una toalla al baño.

Como es natural, los niños pueden nombrar accesorios que no aparezcan dibujados.

En la versión disparatada de este juego se permite incluso nombrar cosas que no son del baño, como por ejemplo unas botas de goma o una rebanada de pan con membrada.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño no sea capaz de repetir la serie completa. ¡Ya veremos las cosas que Conejito Burbuja podrá llevarse consigo al baño la próxima vez!