

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

*Meine ersten Spiele*

# Ab ins Bett!



Off to bed! • Hop, au dodo ! • Naar bed!  
¡A la cama! • Tutti a letto!

# *Mis primeros juegos* **¡A la cama!**

Tres primeros juegos en torno al ritual de irse a dormir,  
para 1 - 3 niñas y niños dormilones a partir de los 2 años

**Autora:** Kristin Dittmann  
**Ilustraciones:** Sabine Kraushaar  
**Duración de una partida:** 10 min.

## **Queridos padres:**

Nos alegramos de que se hayan decidido ustedes por este juego de la serie Mis primeros juegos. Han tomado una buena decisión y con ella van a abrirle a su hijo/a muchas perspectivas para que pueda continuar desarrollándose jugando. Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden explorar con su hijo/a el material de juego y utilizarlo para diferentes propuestas de juegos. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo/a: la memoria, la clasificación, la motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el lenguaje. En el juego de memoria y también en los juegos de clasificación se introduce a su hijo/a en un primer juego con reglas. Las sencillas descripciones de las reglas están pensadas para que su hijo/a se inicie, jugando, en los rituales de irse a dormir y para que pueda entender y poner en práctica de una mejor manera las instrucciones del juego. Ahora bien, jugando, lo que se obtiene sobre todo es ¡mucha diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Deseamos que se diviertan mucho jugando y descubriendo juntos.  
Sus inventores de juegos para niños y niñas



ESPAÑOL

## **Material de juego:**

3 figuritas de animales, 3 animales de peluche, 3 camitas, 3 almohadas, 3 mantas, 20 fichas, 1 cartón con imágenes, 1 instrucciones del juego

¡Ya es tarde! ¡Es hora de irse a la camita! La liebre, el oso y el gato se lo han pasado muy bien jugando, pero durante sus juegos han desordenado por completo las camas, las almohadas y las mantas. Además, cada animal necesita sin falta su animalito de peluche favorito.



# Juego libre

En el juego libre, su hijo/a se entretiene con el tema de irse a dormir. Exploren juntos el material del juego y hablen sobre las ilustraciones. Ayuden a su hijo/a a asignar el material a las figuritas del color correspondiente. Hablen con su hijo/a sobre qué utensilios se necesitan para dormir, por ejemplo una cama, una almohada o una manta. Observen ahora con más atención los animales de peluche ilustrados. Cada animal tiene su propio animalito de peluche. ¿Tiene también su hijo/a un animalito de peluche favorito como ayudante para dormirse? Y si es así, ¿cuál es?

## Juego 1 Hacer la camita

Un cooperativo juego de clasificación para 1 - 3 niños y niñas

Llevad a los animales a la cama antes de que se dé la vuelta a todas las fichas de orinal, vaso, cepillo de dientes y libro.

### Antes de empezar

Mezclad las fichas boca abajo y ponedlas en el centro de la mesa. Colocad el cartón de imágenes a un lado.

Poned las figuritas de animales junto a las fichas dejando un poco de distancia entre ellas. Tened preparadas las camas, las almohadas, las mantas y los animalitos de peluche.



### Vamos a jugar

¿Quién ha sido el primero en despertarse hoy? Comienzas tú y das la vuelta a una ficha cualquiera.

Pregunten a su hijo o a su hija: *¿Qué se ve en la ficha?*

- *¿Una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche?*

Pon el objeto correspondiente junto a la figurita de su mismo color. La ficha va a la caja.

- ¿Un orinal, un vaso, un cepillo de dientes o un libro?



Las crías pequeñas de los animales tienen que hacer pipí, tienen sed, se han olvidado de lavarse los dientes o necesitan una buena historia de buenas noches.  
Por desgracia te quedas sin objeto.  
Pon la ficha en el cartón tal como figura en la ilustración.



**Atención:** Poned los orinales, los vasos, los cepillos de dientes y los libros por encima y por debajo del mismo símbolo del cartón. Así podéis ver rápidamente si ya han salido las 8 fichas.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Cada cría de animal tiene su propio color. Si habéis encontrado la cama, la almohada, la manta y el animalito de peluche del mismo color, entonces podéis llevar a la cama al animal correspondiente. Preparad esa cama. Poned al animal dentro de ella, tapadla y dadle su animalito de peluche para que le haga mimitos.

Ejemplo:



## Final del juego

**La partida acaba cuando:**

la liebre, el oso y el gato estén en la cama durmiendo, antes de que se haya dado la vuelta a los orinales, los vasos, los cepillos de dientes y los libros.

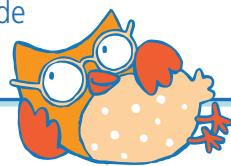
¡Ah, qué bonito! ¡Todos los animales están dormiditos y habéis ganado todos juntos!

**o bien:**

cuando se haya dado la vuelta a las 8 fichas con orinales, vasos, cepillos de dientes y libros antes de que todos los animales se hayan quedado dormidos. Lástima, por desgracia habéis perdido. ¡Volved a probar una vez más!



Pregunten a su hijo o a su hija lo que hace cada noche antes de meterse en la cama y en qué orden lo hace, p. ej. primero la cena, luego limpiarse los dientes, por último ponerse el pijama... Estos rituales de todas las noches son importantes porque ofrecen regularidad y seguridad a niños y niñas. Y cuanto más rápidamente se realicen esas «tareas obligatorias», más tiempo quedará para otras cosas antes de dormirse, como por ejemplo leer un cuento de buenas noches.



## Juego 2 Memo Buenas noches

Un primer juego de memoria para 2 - 3 niños y niñas  
¿Quién será el primero en meter en la cama a su animal?

### Antes de empezar

Separad un orinal, un vaso, un cepillo de dientes y un libro. Mezclad las 16 fichas restantes boca abajo y ponedlas en el centro de la mesa.

Cada jugador coge una figurita y se la coloca delante. Si sobra un animal, irá de vuelta a la caja junto con su cama, su almohada, su manta y su peluche correspondiente. No se necesita el cartón de imágenes y se devuelve también a la caja.

Se prepara el material de juego restante.

### Vamos a jugar

¿Quién ha tenido los sueños más hermosos? Comienzas tú dándole la vuelta a la primera ficha.

**Pregunten a su hijo o a su hija: ¿Qué se ve en la ficha?**

ESPAÑOL



- **¿Una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche de tu mismo color?**

Pon el objeto que se corresponde con tu animal. La ficha descubierta va a la caja.

- **¿Una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche de un color diferente?**

Por desgracia te quedas sin objeto. Vuelve a dar la vuelta a la ficha.

- **¿Un orinal, un vaso, un cepillo de dientes o un libro?**

Por desgracia te quedas sin objeto. Vuelve a dar la vuelta a la ficha.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

.....  
*Mis primeros juegos*



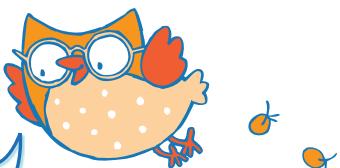
## Final del juego

La partida acaba en el momento en que el niño o la niña haya encontrado sus 4 objetos.

Lleva a tu animal a la camita y cuéntale un cuento.

Tu animal es el primero en dormirse. Has ganado tú.

Una atmósfera agradable en el cuarto de los niños, por ejemplo gracias a una iluminación acogedora de lámparas de noche o mediante melodías familiares de cajas de música, ayuda a niños y niñas a dormirse fácilmente después de un día repleto de nuevas impresiones. Los rituales diarios para irse a dormir, como cantar canciones de cuna, los mimitos o la lectura en voz alta de un cuento de buenas noches convierten el irse a la cama noche tras noche en un bonito acontecimiento. Y no solo eso; también fomentan el desarrollo lingüístico y refuerzan el sentimiento de cercanía y de protección entre los papás y las mamás con respecto a sus hijos e hijas.



## Juego 3 Lotería de Sueños

Un divertido juego de clasificación para 1 - 3 niños y niñas

Vais a jugar siguiendo las reglas básicas del **juego nº 1 "Hacer la camita"**. Cada jugador coge una figurita y se la coloca delante. Las figuritas que sobren se utilizarán también en el juego.

Si das la vuelta a una ficha con una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche, tendrás que colocar el objeto correspondiente junto a la figurita de su mismo color aunque no sea la tuya.

El jugador que haya reunido en primer lugar sus 4 objetos, llevará a su figurita a la cama y habrá ganado la partida. Si juegan 1 o 2 jugadores, también podrá ser ganador un animal que no pertenezca a ningún niño o niña.



ESPAÑOL



Con niños y niñas algo más mayores y que ya conozcan bien el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas sobre los detalles o exponer sus propias experiencias. Algunos ejemplos: ¿Sabes dónde duermen en realidad los animales? No es en una cama como la tuya: el gato duerme en un cestito para gatos; el oso, en una cueva grande; y la liebre se acuesta con toda su familia en su madriguera.

**Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.