

Mis primeros juegos

De compras

Un tremendo trajín en el mercado para 1 - 4 pequeños compradores a partir de los 2 años.

Autora: Antje Gleichmann
Ilustraciones: Elke Broska
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

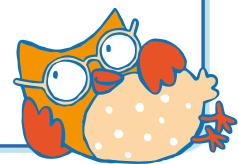
Nos alegra que se hayan decidido por este juego de la serie Mis primeros juegos. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y emplearlo. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: reconocer, nombrar y clasificar colores y formas, la motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el lenguaje.

En el juego de dados, su hijo se introducirá en un primer juego con reglas. Al mismo tiempo, las juguetonas descripciones de las reglas familiarizarán a su hijo con el mundo del juego de rol y lo ayudarán a entender mejor y a poner en práctica las instrucciones del juego.

Ahora bien, jugando, lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho 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



Atención:

¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las piezas del cartón!

Importante: desháganse inmediatamente del cartón. Pueden formarse piezas pequeñas.



Contenido del juego

1 puesto del mercado (se compone de: parte inferior de la caja con inserto, tablero de juego y bastidor), 8 monedas pequeñas de corona, 4 monedas grandes de estrella, 4 billetes de HABA, 16 fichas de productos en 4 categorías, 4 listas de la compra, 1 dado, 1 instrucciones del juego

Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones del mercado, las listas de la compra y las fichas de los productos. Coloquen las fichas con los productos boca arriba junto al puesto del mercado y enseñen que esos mismos objetos están ilustrados en el puesto del mercado y que los colores y las formas también se encuentran en el dado. Dejen que su hijo ponga los productos sobre los lugares correctos del puesto. Nombren los alimentos y los objetos. Practiquen con su hijo cómo tirar el dado correctamente y hagan que busque una ficha que se corresponda con lo que ha salido en el dado.

Observen también juntos las monedas y los billetes y lo que puede comprarse a cambio. Hagan que su hijo inserte las monedas y los billetes en la ranura de la caja en el puesto del mercado. Hablen sobre los diversos valores de las diferentes monedas y billetes. ¿Por qué determinados productos son más caros en el mercado que otros? ¿Qué moneda tiene más valor y qué se puede comprar a cambio?

Así se familiarizará con la asignación de los colores y de las formas, a la vez que aprende cómo funciona el mecanismo del puesto del mercado: en la ranura sólo encaja la moneda o el billete que se corresponde con el producto.

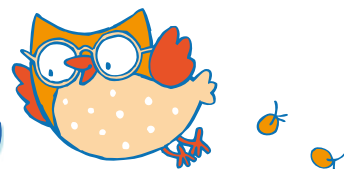
Antes de jugar por primera vez hablen sobre una situación cotidiana a la hora de hacer la compra. Piensen juntos dónde van a comprar normalmente, al mercado o al supermercado. ¿Qué va a parar al carrito de la compra? ¿Qué es lo que más le gusta comprar a su hijo? De esta manera se desarrollan juegos de rol en torno al tema de hacer la compra y su hijo hace que el material de juego cobre vida:

- ¿Qué alimentos y objetos conoces ya?
- ¿Qué te gusta a ti especialmente?
- ¿Qué es lo que no te gusta para nada?
- ¿Cómo se llama la tienda a la que vamos a comprar normalmente?



ESPAÑOL

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas acerca de los detalles que aparecen en las ilustraciones en torno al mercado. Algunos ejemplos: *¿Cuántos calcetines puedes comprar? ¿Has visto la balanza? ¿Cuántos plátanos hay? ¿Dónde está el saco de las patatas? ¿Dónde puede verse el pescado? ¿Cuántas monedas tienes (te quedan)?...*



Idea de juego

¡Venga, vamos al mercado! Cada uno de vosotros tiene una lista de la compra con cuatro cosas que tiene que comprar. Ahora bien, ¿dónde están los panecillos y en qué puesto del mercado se vende queso? ¿Cuánto cuestan los calcetines y dónde están las fresas sabrosas? ¿Qué cosas se pueden comprar con el billete grande? El dado determina dónde se puede comprar a continuación. Con un poco de suerte podrás incluso elegir tú dónde comprar. ¿Quién será el primero en conseguir los productos buscados en la lista de la compra y marcharse a casa con el carrito lleno?

Antes de comenzar

Coloquen la base de la caja con el inserto en el centro de la mesa y extraigan todo el material de juego. Ahora hay que poner el tablero de juego encima de la base de la caja. Presten atención para que coincidan las zonas coloreadas. Luego se mete el bastidor en la ranura larga del tablero de juego de modo que los vendedores del mercado estén cada uno de ellos en los puestos del color correspondiente.

Ahora cada niño cogerá una lista de la compra. En el dorso está dibujado cuánto dinero recibe cada uno al comienzo del juego: cada niño coge dos pequeñas monedas de corona, una moneda grande de estrella y un billete. Cada niño pone su lista de la compra boca arriba mostrando los productos y mira lo que debe comprar.

Se prepara el dado.

El material de juego restante no se va a necesitar y se dejará en la tapa de la caja.



ESPAÑOL



Vamos a jugar

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza tirando el dado el niño que más alto pueda exclamar «¡Venga, vamos a comprar!».

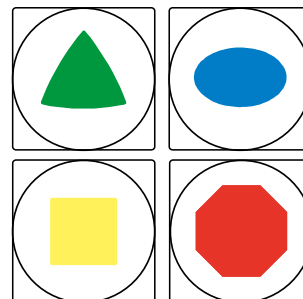
¿Qué ha salido en el dado?

• ¿Un símbolo de color?

Pregunte al niño:

¿Cómo se llama este color o esta forma geométrica?

El niño nombra el color o la forma. Si lo ha dicho correctamente, se le elogiará a lo grande. Ayuden ustedes si el niño no sabe cómo se llama el color o la forma.



Mira ahora tu lista de la compra. ¿Qué producto encaja en el color y en la forma con el símbolo del dado? Ahora puedes ir al puesto del mercado del color correspondiente y comprar ese producto. El letrero del puesto del mercado te muestra lo que tienes que pagar a cambio. Si no estás seguro de lo que cuesta un determinado producto, da la vuelta a la ficha. Ahí está ilustrado también cuánto cuesta. A continuación introduce la moneda o el billete en la ranura del puesto del mercado. ¡Muy bien! Has pagado y ahora puedes coger la ficha del producto correspondiente y ponerla sobre tu lista de la compra.

¡Ojo! Si ya has comprado ese producto, entonces habrás tenido mala suerte y será el turno del siguiente jugador.



ESPAÑOL



Siempre que un jugador va a comprar al mercado, su acción debería ir acompañada por un pequeño juego de rol: uno de los jugadores (o mamá, o papá) realiza el papel del vendedor y se sienta detrás del bastidor. Pueden pronunciarse o modificarse con imaginación las frases típicas de cuando se va de compras. «Buenos días, ¿en qué puedo ayudarle?». «Hola, querría comprar plátanos / queso / miel / pan /...». «Tenemos un queso muy especial en oferta». «¿Cuánto cuesta este queso?». «Este queso cuesta una moneda de estrella». «Póngame uno, por favor». «Quiere que le envuelva el queso o necesita una bolsa?», «No, gracias. Me lo llevo así». «¡Muchas gracias por la compra y hasta la próxima vez!...».

• ¿La cara sonriente?

¡Tremenda suerte de comprador afortunado! Mira tu lista de la compra. ¿Qué producto te falta todavía? Puedes comprar el producto que quieras y que todavía te falte comprar. Para ello introduce el dinero correspondiente en la ranura, coge la ficha y ponla en la casilla correspondiente de tu lista de la compra.



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

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño haya puesto su cuarto producto en la lista de la compra, convirtiéndose así en el ganador de la partida.

Se puede seguir jugando juntos hasta que todos los niños hayan conseguido reunir todos los productos de sus listas de la compra. Quien ya tiene su lista completa puede tirar el dado a su compañero de juego y adoptar el papel de vendedor del mercado.

Variantes

Cuando los niños dominen ya bien el juego básico, pueden jugarse entonces las siguientes variantes:

Memo divertido de compras

Son válidas las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

- Las fichas de los productos se colocan boca abajo.
- El niño en posesión del turno de juego tira el dado y da la vuelta a una ficha cualquiera con la forma que ha salido en el dado y en el puesto del color correspondiente. A continuación mira si está ese objeto en su lista de la compra.
 - ¡Sí está! Puedes coger la ficha y colocártela delante.
 - ¡No está! Vuelves a dar la vuelta a la ficha una vez que todos la hayan visto.
- Si sale la cara sonriente, se puede dar la vuelta a cualquier ficha.

La gran compra

Son válidas las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

- Las fichas de producto están boca arriba en los puestos del mercado.
- Se juega con el dorso de las listas de la compra, es decir, no hay que comprar unos productos determinados sino que cada niño ve simplemente de cuánto dinero dispone todavía.
- El niño en posesión del turno de juego tira el dado y se va al puesto del mercado correspondiente.
- Ahora puede elegir qué comprar, pero como es natural sólo podrá comprar los productos para los que tenga el dinero correspondiente. Puede ocurrir que un niño compre dos veces en el mismo puesto porque, por ejemplo, haya sacado dos veces el color amarillo en el dado.
- Gana el primero en gastar todo su dinero.

