



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

Meine ersten Spiele



Feuerwehr



Fire! Fire! • Théo le pompier
De brandweer • Los bomberos
Vigili del fuoco

Mis primeros juegos

Los bomberos



Un cooperativo juego de memoria para 1 - 4 habilidosos bomberos a partir de los 2 años.

Autora: Annemarie Wolke
Ilustraciones: Anna-Lena Filipiak
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

1 estación de bomberos (la base de la caja), 1 figurita de juego El bombero Max, 1 extintor de incendios, 1 cubo, 1 manguera, 1 camión de bomberos, 8 fichas de camino semicirculares, 6 fichas redondas de objetos, 1 instrucciones del juego

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: la memoria, la clasificación, la motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el lenguaje. En el juego de memoria, su hijo se introducirá en un primer juego de acuerdo a unas reglas. Al mismo tiempo, las juguetonas descripciones de las reglas adentrarán a su hijo al 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 jugando juntos.

Los inventores de juegos para niños.



ESPAÑOL

Importante:

Presionen con cuidado las partes troqueladas del cartón. Retiren de inmediato el cartón. Pueden formarse piezas pequeñas.



Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con las figuritas y con el material de juego y les hace cobrar vida. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones dentro y fuera de la estación de bomberos. Contemplan las piezas de madera y las fichas de los objetos y muestren a su hijo que esos mismos objetos están ilustrados en la pared de la estación de bomberos. Dejen que sea su hijo quien ponga las fichas en las ilustraciones correctas de la caja, y nombren juntos los objetos.

Contemplan también juntos las dos caras de las fichas de camino semicirculares. ¿Cuál es la diferencia? *¿Qué se está quemando allí? ¿Por qué habrá empezado a arder ese fuego?*

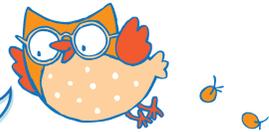
Su hijo mete ahora la manguera en los agujeros de los lados de la caja y en el agujero de la figurita del bombero. Con ella o con el extintor y el cubo puede imitar cómo se apaga un incendio. Al mismo tiempo, su hijo puede imitar el ruido del agua. También puede mover el camión de bomberos encima de la mesa, ya que esto entrena la motricidad fina.

De esta manera, su hijo se va familiarizando con el material del juego y con las ilustraciones. Antes de jugar por primera vez, hablen juntos sobre el trabajo de los bomberos. *¿Qué cosas sabe su hijo sobre los bomberos? ¿Qué misión tiene el cuerpo de bomberos? ¿Qué misiones se ven en el juego? ¿Qué hacen los bomberos además de apagar incendios? ¿Ha visto su hijo alguna vez un camión de bomberos de verdad?* Piensen juntos dónde y en qué situación han visto ustedes alguna vez a los bomberos o un camión de bomberos. De este modo, jugando, fomentan el lenguaje, el sentido del oído y la imaginación de su hijo.

Algunos niños, dependiendo de la edad, desarrollan autónomamente pequeños juegos de rol y poco a poco van contando cada vez más historias al jugar con las figuras. ¡No hay límites para la imaginación de un niño! Así que, a conectar la manguera y a correr para apagar el próximo incendio.

ESPAÑOL

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, pueden formularles ustedes preguntas acerca de los detalles que aparecen en las ilustraciones en torno a los bomberos. Algunos ejemplos: ¿Cuántos ratoncitos puedes encontrar? ¿Has visto el girasol? ¿Qué hace ahí el bombero? ¿Dónde está el gato? ¿Has visto a algún bombero durmiendo? ...



Idea de juego

¡Atención: alarma de incendio!

Hasta ahora estaba siendo un día tranquilo en la estación de bomberos de Villahaba. Pero de pronto suena la gran sirena. ¡Hay un incendio en la ciudad! Los bomberos Max y Antón están enseguida preparados para actuar. Con el camión rojo de bomberos, los dos se ponen inmediatamente en marcha para apagar los incendios. ¡Nino nino! Equipados con la manguera, el cubo y el extintor, eso no va a ser ningún problema.

¿Quién es capaz de memorizar dónde están los objetos del equipamiento del camión de bomberos para poder apagar rápidamente el fuego?

Antes de jugar

Pongan la base de la caja en el centro de la mesa y saquen de ella todo el material del juego. Coloquen dos fichas de camino semicirculares, con la cara del incendio boca arriba, en cada uno de los lados de la base de la caja. No importa el orden. Pongan a mano el material restante del juego fuera de la caja.



Vamos a jugar

Preparativos de intervención:

Antes de intervenir, primero hay que colocar en el camión de bomberos los objetos del equipamiento. Para ello se necesitan las seis fichas redondas de objetos y el camión de bomberos. Miren juntos todos los objetos en las fichas de cartón y nómbrénlas (cubo, extintor, manguera, fuego). Coloquen una a una las seis fichas boca abajo en las marcas del camión de bomberos, de modo que los niños puedan memorizar su posición.

Las fichas pueden ponerse también boca arriba en las primeras rondas del juego y suprimir las fichas de fuego. En ese caso se tratará tan sólo de clasificar y de nombrar. Si los niños ya dominan bien la sucesión de las jugadas, puede jugarse entonces según el principio del clásico juego de memoria: las fichas no se colocan boca arriba sino boca abajo y en las marcas previstas en el camión de bomberos. Con ello aumenta el grado de dificultad, pero también la alegría cuando se encuentra una ficha correcta.



Atención: Alarma de incendio

Hay varios incendios activos en la ciudad que hay que apagar enseguida. Los bomberos Max y Antón se han aproximado con el camión grande de bomberos y la escalera giratoria. Max ha saltado ya del camión y se pone manos a la obra. Coloca al bombero Max en una ficha de camino cualquiera junto a la base de la caja. Antón se queda sentado en el camión y asegura desde ahí la situación.

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Comienza el niño que mejor sepa imitar el sonido de una sirena de bomberos.

*Mira la ficha de camino en la que está el bombero Max. ¿Qué se está quemando ahí?
Detrás de la ficha de camino ves la pared exterior de la estación de bomberos. ¿Qué hay dibujado en ella?*

- **¿Una boca de incendio o el camión de bomberos?**
- Necesitas la manguera para poder apagar el incendio.
- **¿Un cubo?**
- Necesitas el cubo para poder apagar el incendio.
- **¿Un extintor?**
- Necesitas un extintor para poder apagar el incendio.



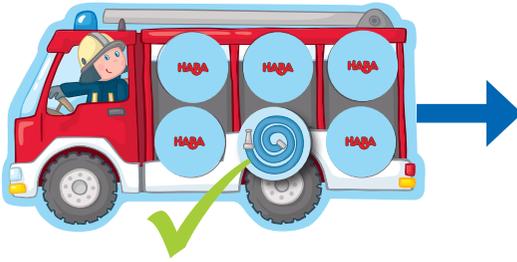
Busca el objeto correspondiente en el camión de bomberos. Para ello da la vuelta a una ficha cualquiera.

Los niños pueden ayudarse mutuamente.

¿Ha encontrado el niño la ficha con el objeto buscado?

¿Sí? ¡Estupendo!

- Si sale el extintor o el cubo, coge la pieza de madera correspondiente y puedes imitar cómo se apaga el fuego con ellos.
- Si sale la manguera, coge la manguera y, con cuidado, mete un extremo en el agujero del bombero y el otro extremo en el agujero de la base de la caja (en la boca de incendio o en el camión de bomberos). Ahora haz como si el bombero Max estuviera apagando el fuego con la manguera. ¡Agua va!



En estas actividades, los niños pueden interpretar el rol de un bombero y dar rienda suelta a su imaginación, imitando, por ejemplo, el ruido del agua.



¡Bravo! ¡El incendio está apagado! Ahora dale la vuelta a la ficha de camino. Vuelve a poner también boca abajo la ficha de objeto en el camión de bomberos.



¿No? ¡Lástima!

- Has dado la vuelta a otro objeto distinto al buscado. Vuelve a dar la vuelta a la ficha de objeto. Memoriza bien la posición de esa ficha.

