



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

*Meine ersten Spiele*



# Rhino Hero Junior



**Rhino Hero Junior**

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2020

## Mis primeros juegos

# Rhino Hero Junior

Un juego cooperativo de clasificar y de apilar para 1 – 4 pequeños héroes y heroínas a partir de los 2 años.

**Autores:** Scott Frisco & Steven Strumpf  
**Administrador de la licencia:** Excel Global Development  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Redacción:** Christiane Hüpper  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos



### Querida familia:

Nos alegramos de que se hayan decidido por este juego de la serie **Mis primeros juegos**. Han tomado una buena decisión, ya que van a ofrecer a su hijo o hija muchas posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen consejos y sugerencias sobre cómo ir descubriendo el material de juego con su hijo o hija. Jugando juntos, fomentarán numerosas habilidades, como por ejemplo la observación precisa, la clasificación, la motricidad fina, la coordinación ojo-mano, la comprensión de la ley de la gravedad y una primera numeración.

En el juego libre, su hijo o hija puede apilar por ejemplo una o varias torres y escalar cada uno de los pisos con ambas figuritas.

En el juego de clasificación y en los dos juegos de apilar, se introduce a su hijo o hija en un primer juego conforme a unas reglas de fácil comprensión. De esta manera, por ejemplo, se anima lúdicamente a esperar el turno y a respetar las instrucciones del juego aunque él o ella haya esperado otro resultado. Al mismo tiempo, los niños y niñas juegan cooperativamente, es decir, colaboran para conseguir un objetivo común. Así en todos los juegos se refuerza el trabajo en equipo.

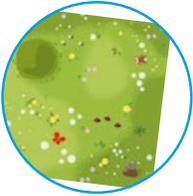
Sin embargo, la base del juego es pasarlo bien. El aprendizaje se produce incidentalmente y sin un esfuerzo consciente.

Deseamos que se diviertan jugando y explorando juntos.

### Sus inventores e inventoras para niños y niñas

**Importante:** Antes de jugar por primera vez, extraigan con cuidado el material de juego de las placas de cartón. El precinto y las seis placas de cartón no se necesitan para jugar y se pueden desechar.

## Material del juego:



tablero prado



6 pisos, con 2 muros



8 cartas de tejido



Rhino Hero Junior



tablero solar



Bebé Mono Araña

## Juego libre y exploración de detalles:

En el juego libre, su hijo o hija se entretiene con el material de juego. Para empezar, extiendan el material en el suelo, donde su hijo o hija tenga suficiente espacio para observarlo todo. Exploren con atención el material de juego. ¿Qué hay aquí para descubrir?

En primer lugar, observen juntos los muros: cada muro muestra dos colores. Dos muros con la misma combinación de colores pueden encajarse para formar un piso.

Ayuden a su hijo o hija a encajar las partes coincidentes. Verán que, con el tiempo, lo hará cada vez mejor y sin ayuda. **Cuando muevan los pisos de sitio, lo mejor es agarrarlos por las escaleras de incendios exteriores. De esta manera evitarán que se salgan los muros encajados.**

Antes de cada partida, encajen las dos partes coincidentes del edificio tal como se muestra en la ilustración. Ahora puede empezar la partida.



ESPAÑOL



Ayuden a su hijo o hija a entender el sistema de apilar los pisos. Cada color aparece solo en dos pisos. En uno aparece en la parte superior, mientras que en el otro está en la parte inferior. Si los pisos se apilan de modo que el color coincida, automáticamente forman la sucesión correcta de números y tamaños.

En cada piso aparece también una cifra y el número correspondiente de pájaros azules. Cuéntenlos en voz alta con los niños y niñas. A continuación señalen y nombren el número que figura en la ilustración. Esto ayudará a los niños y niñas a relacionar lúdicamente las cantidades con su número correspondiente.



# Juego 1: 1, 2, 3... ¡Los héroes ya están aquí!

Un colorido juego de clasificación

## Antes de empezar

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo en torno al tablero. Colóquenlo de modo que se vea el prado. Distribuyan alrededor del tablero los pisos (ya encajados) y las cartas de tejado de modo que sean visibles los números. Coloquen a Rhino Hero Junior y a Bebé Mono Araña en el tablero. Las dos cartas de tejado con el Bebé Mono Araña no se necesitan en este juego y se pueden devolver a la caja.



## Vamos a jugar

Pidan a los niños y niñas que coloquen las cartas de tejado las unas al lado de las otras, de modo que los ladrillos de un color coincidan con los ladrillos del mismo color. Una carta de tejado se coloca tocando al tablero de juego. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño o niña de menor edad.

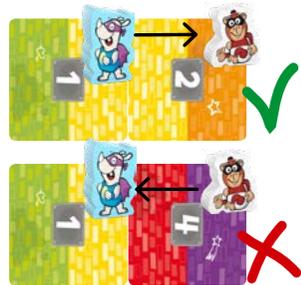
**Pregunten:** *¿Qué carta de tejado es la siguiente para colocar?*

El niño o niña coge una carta de tejado cualquiera y la coloca, al inicio de la partida, en el prado, y posteriormente junto a la carta de tejado en la que esté Rhino Hero Junior. Al inicio de la partida, será el tablero de juego, y posteriormente será la última carta de tejado colocada correctamente. El Bebé Mono Araña aparece de inmediato: el adulto lo coloca sobre la carta de tejado recién puesta.

Ahora todos los jugadores miran si la carta de tejado colocada es la correcta.

**Pregunten:** *¿Encaja el color de esta carta de tejado con el color de la carta de tejado que la precede?*

- **¿Sí?** Fantástico, la carta de tejado se queda donde está. Rhino Hero Junior está a punto de empezar su ascensión. El niño o niña en posesión del turno lo colocará encima de la carta de tejado. Todos los jugadores pronunciarán el número que aparece en la carta de tejado.
- **¿No?** Lástima, pero no pasa nada. El impaciente Bebé Mono Araña regresa con Rhino Hero Junior y la carta de tejado se devuelve donde estaba.



ESPAÑOL

Cada vez que Rhino Hero Junior pise una carta de tejado nueva, pronuncien el número que aparece ilustrado y pidan a los niños y niñas que lo repitan. Al nombrar activamente los números al tiempo que se ve su símbolo y la sucesión correcta, los niños y niñas van comprendiendo intuitivamente el sistema numérico. A medida que la partida avanza, los niños y niñas también aprenden la sucesión numérica y practican la numeración básica mientras juegan.



A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que elige una carta de tejado para colocar. Poco a poco se genera la sucesión numérica del 1 al 6, en orden ascendente.

Una vez colocadas todas las cartas de tejado en la serie correcta, se trata de asignarles los pisos correctos. Se comienza por la carta de tejado en la que están ahora Rhino Hero Junior y Bebé Mono Araña (es decir, la carta con el número 6).

**Pregunten:** *¿Qué piso corresponde a esta carta de tejado?*

El niño o niña en posesión del turno coge uno de los pisos y lo coloca junto a la carta de tejado. El Bebé Mono Araña se apresura de nuevo y se adelanta una carta de tejado en dirección al tablero. Ahora todos los jugadores miran si se asignó correctamente el piso a la carta.



**Pregunten:** *¿Coincide el color del piso con esta carta de tejado?*

- **¿Sí?** Fantástico, el piso se queda donde está. Rhino Hero Junior se adelanta hasta donde está el Bebé Mono Araña.
- **¿No?** Lástima, pero no pasa nada. El impaciente Bebé Mono Araña regresa con Rhino Hero Junior y la carta de tejado se devuelve donde estaba.



En las paredes de los pisos aparece el número correspondiente de pájaros azules. Cuéntenlos en voz alta con los niños y niñas. A continuación, muestren y nombren el número dibujado al lado. Esto ayuda a los niños y a las niñas a relacionar, jugando, las cantidades con su número correspondiente.



ESPAÑOL

A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que elegirá un piso.

**La partida acaba** cuando se haya colocado el último piso y Rhino Hero Junior y Bebé Mono Araña hayan regresado de nuevo al tablero. ¡Bravo! Los niños y niñas ganan esta partida gracias a su trabajo en equipo.



Ahora que todos los pisos están tan bien colocados, se puede empezar otra partida. Pidan a los niños y niñas que se sienten detrás de la hilera de pisos. Siéntense ustedes al otro lado. Escondan una de las figuritas detrás de un piso, de modo que los niños y niñas no puedan verla. Pregunten a los niños y niñas dónde se esconde la figurita. Formulen la pregunta de diferentes maneras. Por ejemplo: «¿Qué o quién creéis que está detrás del piso más grande?», «¿Y detrás del piso más pequeño?», «¿Y detrás del piso con el número 1, 2 o 3?». También pueden dar pistas, como: «Rhino Hero Junior se esconde detrás del piso de color verde y amarillo».

# Juego 2: ¡Apilar alto!

Un divertido juego de apilar con una variante tambaleante

## Antes de empezar

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo en torno al tablero. Colóquenlo de modo que se vea el solar. Pongan a Rhino Hero Junior sobre el solar y los pisos encajados en torno al tablero. El Bebé Mono Araña no se atreve todavía a escalar y se queda en la caja con las dos cartas de tejado que muestran al Bebé Mono Araña. Tengan preparada una pila con las cartas de tejado restantes con la cara del tejado boca arriba.



Los niños y niñas tienen el objetivo de construir un edificio muy alto, empezando con el piso más grande en la base y terminando con el más pequeño en la cima. ¿Pueden colocar a Rhino Hero Junior sobre el último tejado sin que la torre se derrumbe?

## Vamos a jugar

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño o niña de menor edad.

**Pregunten:** *¿Qué piso va a continuación?*

El niño o niña coge uno de los pisos y lo coloca en el solar para empezar la partida. El próximo jugador o jugadora escoge el piso que va a continuación.

Todos los jugadores miran si es el piso correcto.

**Pregunten:** *¿El piso que se acaba de colocar es el más grande de los que quedan por apilar?*

- **¿Sí?** ¡Fantástico! Coge la primera carta de tejado y colócala encima del piso.
- **¿No?** Lástima, pero no pasa nada. Saca el último piso y devuélvelo con los demás.





*Si no estáis seguros de si el último piso apilado es el correcto, podéis comprobarlo mediante los colores. Los ladrillos de la parte superior muestran el color de los ladrillos inferiores del piso que le sigue inmediatamente. Si los dos colores coinciden, habéis apilado el piso correcto.*

A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que elegirá un nuevo piso.

## La partida acaba

cuando se haya apilado el último piso y se haya colocado la última carta de tejado encima de la torre. El niño o niña que haya puesto la última carta de tejado, cogerá a Rhino Hero Junior y lo pondrá en lo más alto de la torre.

o bien si la torre se derrumba. ¡Qué lástima! Pero no pasa nada. Volved a empezar de nuevo. Habéis aprendido mucho, y en la siguiente partida lo haréis mejor seguro.

### Variante

Si desean que el juego sea algo más complicado, los niños y niñas pueden coger la primera carta de la pila y apilar el piso correspondiente a esa carta sin importar si es el piso más pequeño que le sigue. De esta manera la torre será menos estable y los niños y niñas tendrán que ir con más cuidado a la hora de apilar los pisos.



## Juego 3: ¡Subiendo al cielo!

Un heroico juego de apilar utilizando la memoria

### Antes de empezar:

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo alrededor del tablero. Colóquenlo de modo que se vea el solar. Coloquen las 8 cartas de tejado con la cara del tejado boca arriba formando dos hileras de cuatro cartas. Pongan a Rhino Hero Junior y a Bebé Mono Araña encima del solar y los 6 pisos alrededor del tablero.

ESPAÑOL



Los niños y niñas tienen que demostrar su memoria y su habilidad para apilar, para construir el rascacielos desde el piso más grande hasta el más pequeño y colocar a Rhino Hero Junior en el último tejado sin que el edificio se derrumbe.

## Vamos a jugar

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño o niña de mayor edad, que da la vuelta a una carta de tejado cualquiera.

**Pregunten:** *¿Qué muestra la carta elegida?*

- **¿El piso siguiente?** (= El color de la parte de abajo coincide con el color de la parte de arriba del piso que está más alto en ese momento y en ella está ilustrado el número que le sigue. Al comienzo de la partida será la carta con el número 1.) ¡Fantástico! Apila ese piso sobre los pisos ya colocados (al comienzo de la partida será encima del solar) y coloca encima la carta con la cara del tejado boca arriba. Pon a Rhino Hero Junior sobre esa carta de tejado, que ahora será la más alta.
- **¿Otro piso?** (= El color de abajo no coincide con el color del piso que está en ese momento arriba y en ella está dibujado un número que no es el que le sigue.) Has hecho un esfuerzo heroico, pero no pasa nada. Vuelve a colocar esa carta donde estaba, con la cara del tejado boca arriba.
- **¿El Bebé Mono Araña?** ¡Vaya! Ahora escala también el Bebé Mono Araña. Coge al Bebé Mono Araña y ponlo en la carta de tejado que esté más arriba. Si todavía no hubiera ningún piso en el solar con su carta de tejado encima, entonces el Bebé Mono Araña se quedará donde está. Vuelve a colocar la carta donde estaba, con la cara del tejado boca arriba.



A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que dará la vuelta a una carta de tejado cualquiera.



*Además de reconocer el piso más pequeño que sigue inmediatamente al anterior y, por tanto, la sucesión correcta de los números asociada a esa acción, en este juego los niños y niñas aprenden a memorizar la posición de la carta con el Bebé Mono Araña y entrenan su habilidad para apilar torres y colocar las figuritas.*

## La partida acaba

cuando se haya colocado el último piso y la última carta de tejado, y Rhino Hero Junior esté en lo más alto del rascacielos. Todos los niños y niñas han ganado gracias a su trabajo en equipo.

o bien si la torre se derrumba. ¡Qué lástima! Pero no pasa nada. Volved a empezar de nuevo. Habéis aprendido mucho, y en la siguiente partida lo haréis mejor seguro.