



Mis Primeras Actividades

DESCUBRE TU JUEGO

Ahora que has abierto la caja, podrás descubrir su contenido:

- Colorear: 24 hojas y 6 ceras de colores
- Juego de asociación: 4 tableros, 24 cartas
- La Cadena de los colores : 28 piezas
- Abecedario: 81 piezas
- Números: 40 piezas

Con este contenido podrás jugar y aprender divirtiéndote durante la etapa de educación infantil:

COLOREAR

Elige una lámina y pinta cada zona con el color correspondiente a cada número.

12 Azul

12 Rojo

12 Amarillo

12 Verde

12 Marrón

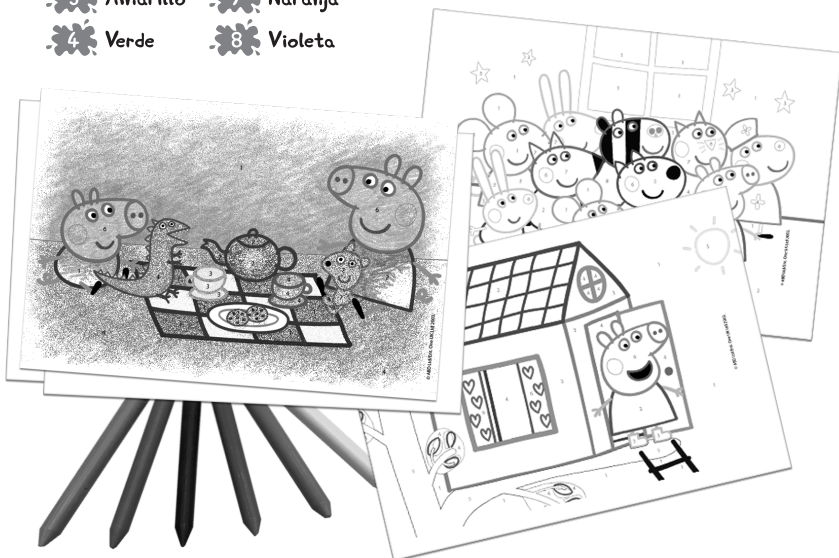
12 Rosa

12 Naranja

12 Violeta

12 Rojo + 12 Amarillo = 12 Naranja

12 Rojo + 12 Azul = 12 Violeta



NÚMEROS

Con este juego de encajes, los más pequeños se familiarizarán con los números del 1 al 10 en compañía de Peppa y sus amigos.

Aprenderán a identificar los números del 1 al 10, a relacionar los números con las cantidades y a asimilar el orden de los números.

JUGANDO SOLO

El niño puede jugar solo encajando las cuatro piezas de cada tablero. Un adulto puede ayudarlo enseñándole cómo relacionar las distintas piezas. Puede empezar mostrándole la pieza en la que aparecen los dedos indicando una cifra y relacionándola con otra pieza en la que vemos el mismo número acompañado de un personaje de Peppa. Si a todo ello le sumamos la pieza donde aparecen los círculos con la cara de Peppa y la que muestra los elementos ilustrados, se puede completar ya un tablero. Una vez montados todos los tableros, le podemos sugerir al niño que los coloque en orden del 1 al 10, o viceversa.

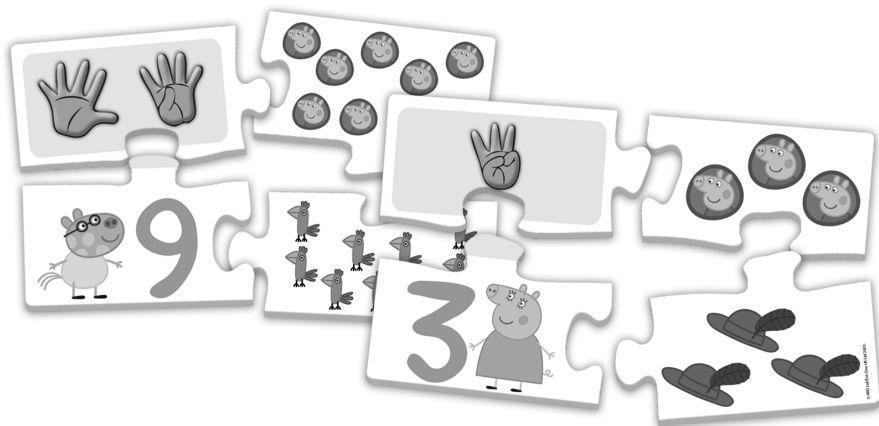
• Contando el número

Se colocan las piezas boca arriba encima de la mesa, separadas por grupos.

Por un lado, las piezas de los dedos; por otro lado, las piezas con los distintos elementos; y, por último, las piezas con los círculos de Peppa. Un adulto, que hará de director de juego, se reserva las piezas donde aparecen los números acompañados de personajes. Cada jugador, en su turno, cogerá una pieza de cada grupo e intentará encajarlas. Si las ha relacionado correctamente, podrá reclamar al director de juego la pieza con el número.

Por ejemplo: ha tomado la pieza de los ocho dedos, la de los ocho círculos de Peppa y la pieza con ocho hormigas. Entonces podrá reclamar la pieza con el número ocho acompañado de un personaje y completar así su tablero.

Gana el jugador que consiga formar más tableros.

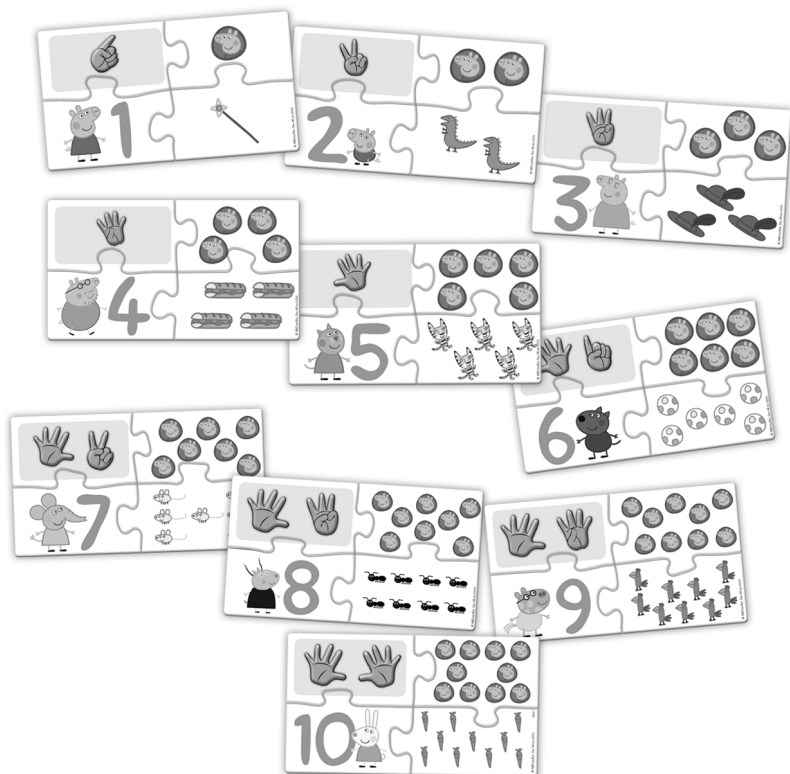


• Loto Puzzle

Un adulto hará de director de juego. Éste repartirá entre los jugadores, a partes iguales, las piezas con los dedos (las sobrantes se retiran del juego, junto con sus tres piezas correspondientes). El director de juego irá mostrando las piezas con los círculos de Peppa y con los dibujos. Los jugadores las reclamarán si creen que se corresponden con las que ellos tienen en su poder. Cuando un jugador tenga tres piezas encajadas, podrá reclamar la pieza donde aparece el número acompañado de un personaje. Gana el jugador que consiga completar primero sus tableros.

• Buena memoria

Se colocan las piezas boca abajo encima de la mesa, separadas por grupos. Por un lado, las piezas de los dedos; por otro lado, las piezas con los distintos elementos; y, por último, las piezas con los círculos de Peppa. Un adulto, que hará de director de juego, se reservará las piezas con los números y las irá mostrando una a una. Cada jugador, en su turno, deberá intentar encontrar las tres piezas que se corresponden con el número que le muestra el director de juego. Podrá levantar una pieza de cada grupo. Si las tres piezas coinciden, podrá encajarlas y quedarse con el tablero completo. Si no coinciden, las volverá a colocar boca abajo, cada una en su grupo. Gana el jugador que consiga completar más tableros.



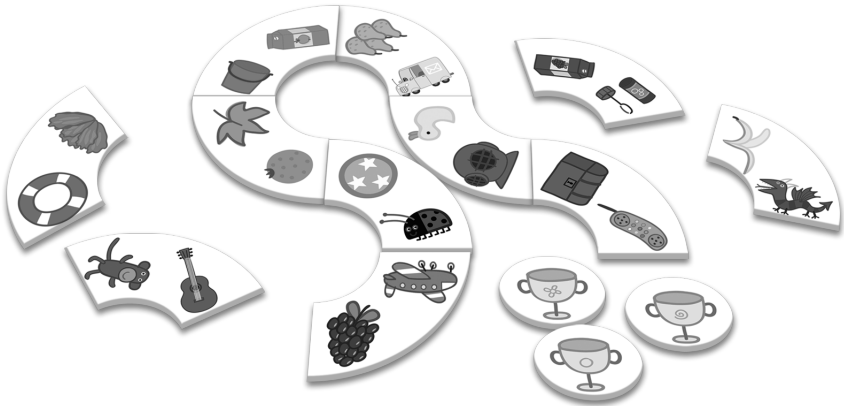
**LA CADENA
DE LOS COLORES**

Un juego para desarrollar las capacidades de observación, a la vez que asimilan los colores.

Antes de empezar, los jugadores deben poner todas las piezas boca abajo sobre la superficie de juego y mezclarlas sin mirar las imágenes. El moderador del juego distribuye a continuación 6 piezas a cada jugador:

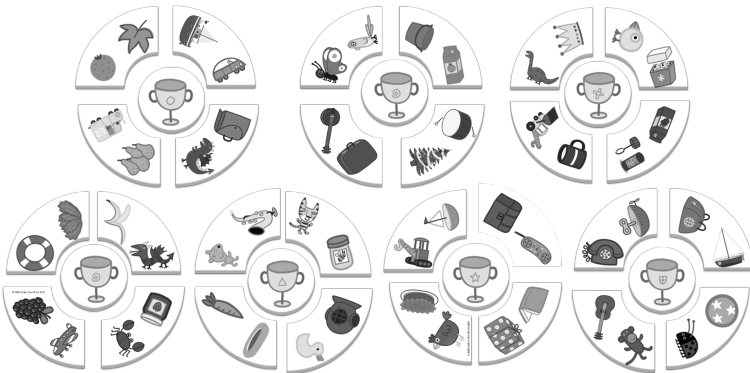
Cómo jugar: Los jugadores dan la vuelta a sus piezas y empieza la partida. Empieza el jugador más joven. Coloca una de sus piezas en el centro de la mesa.

Por turnos, los jugadores siguientes (en el sentido inverso a las agujas del reloj) deben colocar detrás de la pieza, otra pieza con un objeto con el mismo color dominante.



Si ninguna de las piezas de un jugador se corresponden con las colocadas sobre la mesa, coge una del montón. Si la pieza cogida tampoco sirve, la conserva y pasa su turno. Cuando ya no queden piezas en el montón, los jugadores que no puedan jugar, pasan su turno.

El ganador es el que logra poner todas sus piezas sobre la mesa. Si la partida queda bloqueada, es decir, si nadie puede jugar, ganará el jugador con menos piezas. El ganador de cada ronda obtendrá una copa. El que gane la mayoría de las copas, gana el juego.



EL ABECEDARIO

Un juego para reconocer y asociar letras minúsculas, mayúsculas e imágenes

Con este juego de encajes, los más pequeños se iniciarán en el aprendizaje del abecedario en compañía de Peppa y sus amigos. Aprenderán a asociar letras e imágenes, a distinguir la grafía de cada letra y ampliarán su vocabulario.

JUGANDO SOLO

El niño puede jugar solo encajando las piezas según correspondan. Un adulto puede sugerirle que coloque primero la pieza donde aparece el personaje junto con la letra mayúscula y que busque después la letra minúscula y el dibujo cuya inicial se corresponde con dicha letra. Así, si coge la letra mayúscula "S" donde aparece Chloe, deberá buscar la "s" minúscula y el dibujo correspondiente a la "sandía".

Si el adulto juega con el niño le puede decir en voz alta las palabras cuya inicial coincide con las letras, para que el niño refuerce su aprendizaje.

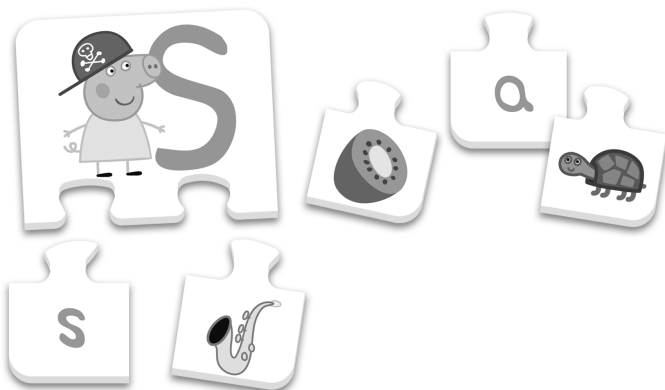
JUGANDO CON MIS AMIGOS

• De la "A" a la "Z"

Se reparten las piezas con la letra mayúscula a partes iguales entre los jugadores. Las piezas restantes se separan en dos grupos y se colocan boca abajo: por un lado, las piezas con las letras minúsculas; y por otro, las imágenes. Un adulto irá mostrando las piezas. Primero mostrará una letra minúscula y dirá, por ejemplo: la N. El jugador que tenga la pieza donde vemos a George con la N, la reclamará y la encajará.

A continuación, el adulto cogerá, al azar, una pieza con un dibujo y la mostrará.

Dirá, por ejemplo: "la U de uva". Y el jugador que tenga la pieza con la letra mayúscula U, la reclamará. El primer jugador que complete todos sus encajes será el ganador.



• Carrera de letras

Esta modalidad de juego pone a prueba la velocidad de todos los jugadores. Se reparten las piezas con la letra mayúscula a partes iguales entre los jugadores. Las piezas restantes se separan en dos grupos y se colocan boca arriba encima de la mesa: por un lado, las piezas con las letras minúsculas; y por otro, las imágenes.

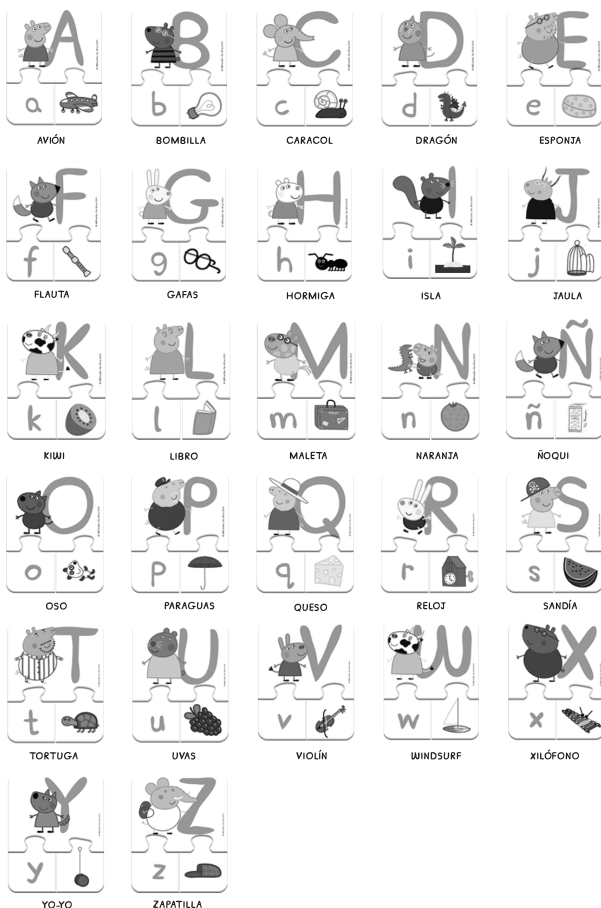
A una señal, todos los jugadores deben intentar completar lo más rápidamente posible todos sus encajes asociando correctamente letra mayúscula-letra minúscula-imagen. El que lo consiga primero es el ganador.

• Con "M" de memoria

Se reparten las piezas con la letra mayúscula a partes iguales entre los jugadores. Las piezas restantes se separan en dos grupos y se colocan boca abajo: por un lado, las piezas con las letras minúsculas, y por otro, las imágenes.

Cada jugador, en su turno, debe levantar una pieza de cada grupo. Si se corresponden con alguna de sus mayúsculas, puede quedárselas y seguir jugando.

Si no se corresponden, las vuelve a colocar boca abajo, en el mismo lugar donde las había encontrado y cede el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que consigue completar primero sus encajes.



JUEGO DE ASOCIACIÓN

Un juego de asociación para desarrollar habilidades lógicas mediante la asociación de personajes y objetos de Peppa Pig con su entorno.

Con este JUEGO DE ASOCIACIÓN los niños descubrirán y aprenderán rápidamente a asociar diferentes personajes y entornos del mundo de Peppa Pig.

JUGANDO SOLO

Mientras el niño no puede reconocer y nombrar los animales que aparecen en el juego, puede ser asistido por un adulto para asociar las siluetas de Peppa, su familia y su entorno.

JUGANDO CON MIS AMIGOS

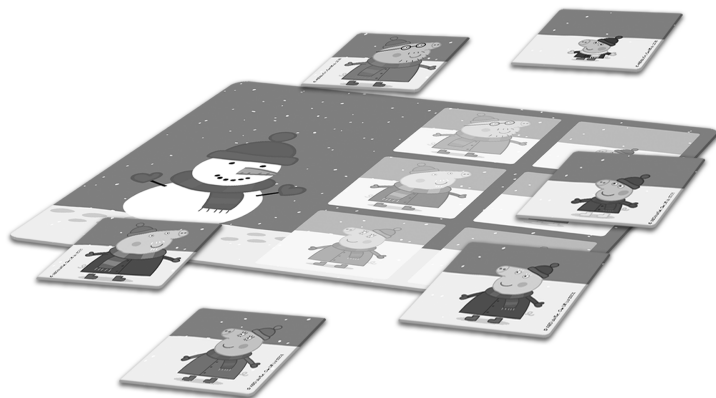
Para los niños que ya están familiarizados con las imágenes, hay diferentes variantes a las que se puede jugar más.

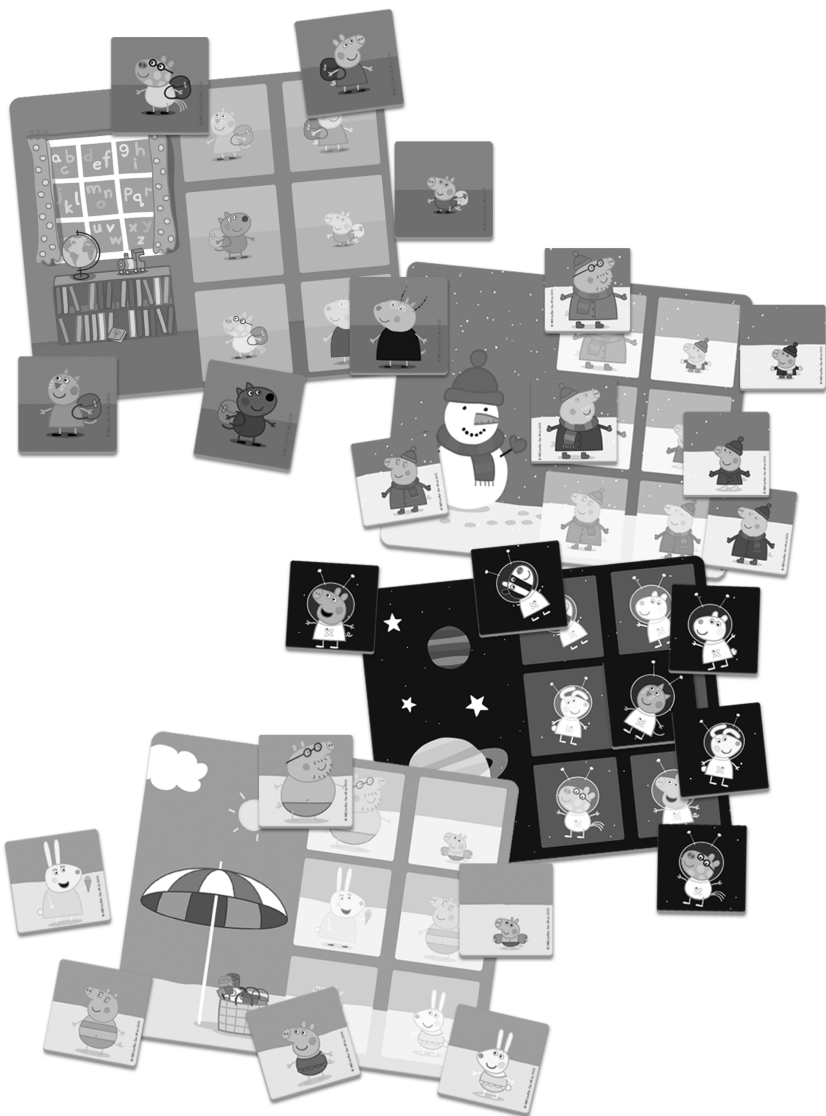
LOTO. El moderador del juego distribuye los tableros a los jugadores y conserva las tarjetas que muestra una por una. Los jugadores deben reclamar las tarjetas que les corresponden nombrando el personaje que figura en ellas.

El ganador es el primero que logra completar su tablero.

JUEGO DE MEMORIA. Los jugadores se reparten los tableros y colocan las tarjetas boca abajo sobre la mesa. Por turnos, cada jugador le da la vuelta a una tarjeta. Si pertenece a su tablero, la conserva. En caso contrario, vuelve a colocarla boca abajo sobre la mesa y cede su turno al siguiente jugador. El ganador es el primero que logra completar su tablero.

JUEGO DE VELOCIDAD. El moderador del juego distribuye los tableros, sin mostrarlos y coloca las tarjetas boca arriba sobre la mesa. Cuando el moderador del juego lo indique, todos los jugadores darán la vuelta el tablero, lo observarán e intentarán completarlo con las tarjetas colocadas sobre la mesa. El ganador es el primero que logra completar su tablero.





eOne



Peppa Pig © Astley Baker Davies
Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

Ref. 17249



¡ADVERTENCIA!

No conveniente para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
Guarde esta información para futuras referencias.
Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.



Fabricado en España por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) ·
España
www.educaborras.com

EP899/00/17249