

Contenido: 1 reloj ilustrado con aguja de cartón sobre un eje plástico (debe montarse la primera vez que se juega), 39 piezas de hora y escena encajables alrededor del reloj, 12 parejas de piezas de hora analógica y hora digital

Con el juego de Las horas los más pequeños podrán iniciarse en el uso del reloj y aprender su utilidad para ubicar los momentos del día. El reloj montable permite a los más pequeños manipular las agujas para indicar las distintas horas y colocar a su alrededor las piezas con las escenas de cada momento del día en función de las rutinas de cada niño. Las piezas de hora analógica y hora digital ayudan a los niños a relacionar entre sí las dos formas de expresar la hora presentes en su entorno.



PARA UN SOLO JUGADOR

Las propuestas para un solo jugador son actividades que el niño o la niña puede realizar de forma autónoma una vez familiarizado con el juego. No obstante, la participación del adulto siempre es aconsejable para enriquecer la actividad y disfrutar de ella juntos.

• Representa tu día

El niño o la niña cogerá el reloj y las piezas que se encajan a su alrededor y las separará en dos montones según sean AM (las más pequeñas y con el dorso azul) o PM (las más grandes y con el dorso verde). Cada pieza representa una escena habitual en el día a día de los niños.

Después, deberá encajar en orden las piezas AM siguiendo las actividades que realiza durante el día, empezando a las 12:00, hasta completar la vuelta entera a la esfera del reloj.

Una vez completado el primer anillo (AM) deberá formar el segundo (PM) utilizando las piezas más grandes. Es importante explicarles que al llegar a las 12:00 PM, se pasa al círculo exterior para volver al interior una vez completado.

También se podrán crear días especiales con actividades de fin de semana como ir al cine o celebraciones como una verbena.

• La hora correcta

Se ponen sobre la mesa u otra superficie todas las piezas de hora analógica (esfera con agujas) y de hora digital (escena con hora numérica) boca arriba. El niño o la niña deberá relacionarlas entre ellas y encajarlas formando parejas que muestren la misma hora expresada de las dos formas.

PARA VARIOS JUGADORES

• ¿Qué hora es?

Se cogen las 12 parejas de hora analógica y hora digital. Se colocan las piezas de hora digital sobre la mesa bocarriba y las de hora analógica bocabajo.

Uno de los jugadores coge el reloj y una pieza de hora analógica sin mostrársela a nadie. El jugador que tiene el reloj mueve las agujas del reloj de forma que marque la hora de la pieza que ha cogido y lo muestra al resto de jugadores.

Todos deberán buscar entre las piezas de hora digital cuál es la que muestra la misma hora que el reloj. Cuando alguien la encuentra, se muestra la pieza de hora analógica y se comprueba que sea la correcta encajando las dos. Si es correcta, el jugador gana la pareja de fichas y pasa a ser el encargado de poner una nueva hora en el reloj jugando de la misma manera. En caso contrario, los demás jugadores pueden seguir buscando la pieza correcta entre las que muestran la hora digital.

Gana el primer jugador que identifique correctamente 5 horas.



Ref. 18698



¡ADVERTENCIA! NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE TRES 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 Vallés · España
www.educaborras.com



NC899/04/18698