Jugamos a la tienda

Kit gratuito para casa — tarjetas, etiquetas de precio y dinero de juguete

De 6 a 12 años; los más pequeños (4–5), con uno de sus padres

¡Hola! Soy Bolsi. Hoy abro mi tienda, ¿me ayudas? Tú serás quien vende, y mamá o papá, quien compra.



El kit incluye

- Guía de juego para las familias — pág. 2
- 18 tarjetas de productos con código QR — pág. 3–4
- Etiquetas de precio para recortar — pág. 5
- Cartel para el mostrador: ABIERTO / CERRADO — pág. 6
- Monedas y billetes de juguete — pág. 7–8
- Listas de la compra con dibujos — pág. 9
- Tarjetas de cajero y tarjetas de cliente — pág. 10
- Ficha «¡Devuelve el cambio!» con soluciones — pág. 11
- Diploma de pequeño vendedor y condiciones de uso — pág. 12

La caja en el móvil o el ordenador

Las tarjetas de productos se escanean con la app gratuita KidRoles: Tienda — funciona en el navegador, sin cuenta y sin anuncios. Escanea el código QR o escribe la dirección:

shop.kidroles.com

La app no es necesaria: todas las tarjetas sirven también para jugar sin móvil.

Cómo empezar

1

Imprime las páginas 3–10.

2

Recorta las tarjetas, las etiquetas, el cartel y el dinero.

3

¡Abre la tienda y a jugar!

✂️ Imprime al 100 % (sin «ajustar a la página»), mejor en cartulina. También se lee bien en blanco y negro. Recorta una persona adulta.

Cómo jugar a la tienda — guía para las familias

Jugar a la tienda enseña a contar, a pagar y a esperar el turno. Bastan 15 minutos, una mesa y unas cuantas cosas de casa.

A jugar en 5 pasos

1. Una persona adulta recorta las tarjetas de productos y el dinero; el niño o la niña ayuda. Después coloca la mercancía en la «estantería» (una mesa, una caja) y pone las etiquetas de precio.
2. Repartid los papeles: quién vende y quién compra. Después de unas compras, cambiad.
3. Quien compra elige 1–3 productos. Quien vende lee los precios (o escanea las tarjetas en la app) y dice el total.
4. Quien compra paga. Quien vende cuenta el cambio en voz alta: «8 €, y me has dado 10 €... 9 €, 10 €: 2 € de cambio».
5. Al final, quien vende entrega el tique (un papel con el total) y dice «¡Gracias, hasta pronto!».

✂️ Para jugar bastan las páginas 3–10. La ficha (pág. 11) imprímela cuando el niño o la niña tenga ganas de calcular en papel.

Según la edad

- 4–5 años (con una persona adulta): un cliente con lista de la compra con dibujos, un producto, precios en euros enteros, pagos hasta 10 €, contar monedas.
- 6–7 años: dos productos, precios con 50 céntimos, pagos hasta 10 €; quien vende dice el total.
- 8 años o más: dos o tres productos, pagos hasta 20 €, contar el cambio «hacia arriba» desde el precio hasta lo pagado.

Buenos consejos

- Elogia el contar en voz alta, no solo el resultado correcto.
- Revisad los errores juntos: volved a contar el dinero.
- Hablad de ello: ¿de dónde saca la tienda los productos? ¿Por qué una sandía cuesta más que una manzana?

Más formas de jugar con este kit

🛍️ Quien compra saca una lista de la compra al azar (pág. 9) y pide los productos; quien vende suma el total.

🧑‍💼 Quien está en la caja se pone su tarjeta, y quien compra junta sellos en la tarjeta de cliente (pág. 10).

🛒 Cartel del mostrador (pág. 6): por la mañana ABIERTO; al terminar, dale la vuelta: CERRADO.

Con la app KidRoles

En la app, la tarjeta de un producto entra en la cesta al escanear su código QR con la cámara. La app suma el total, acepta el «efectivo» de la bandeja de monedas y comprueba si el cambio es correcto. El modo «Cliente» convierte el juego en un reto: llegan clientes con sus compras y el niño o la niña devuelve el cambio.

Seguridad: mantén las piezas pequeñas recortadas lejos de menores de 3 años. Las tijeras las usa una persona adulta.

Tarjetas de productos (1/2)

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. El código QR de cada tarjeta lo escanea la app KidRoles: Tienda (los precios de las tarjetas son los de la app).



Manzana

0,50 €

20101



Plátano

0,50 €

20102



Fresas

3,00 €

20105



Sandía

4,00 €

20108



Zanahoria

0,50 €

20201



Tomate

0,50 €

20203



Leche

1,00 €

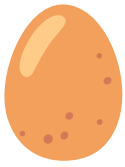
20301



Queso

3,00 €

20303



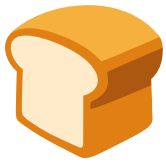
Huevos

3,00 €

20304

Tarjetas de productos (2/2)

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. El código QR de cada tarjeta lo escanea la app KidRoles: Tienda (los precios de las tarjetas son los de la app).



Pan

3,00 €

20401



Cruasán

1,00 €

20403



Agua

0,50 €

20503



Galletas

2,00 €

20601



Chocolate

1,50 €

20701



Piruleta

0,50 €

20703



Dónut

1,50 €

20704



Helado

2,00 €

20706



Tarta de cumpleaños

6,00 €

20709

Etiquetas de precio

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. Recorta las etiquetas y ponlas junto a los productos. Rellena tú las etiquetas vacías: inventa tus propios precios.



Naranja
0,50 €



Uvas
2,50 €



Pera
0,50 €



Patatas
2,00 €



Pepino
1,00 €



Maíz
1,00 €



Brócoli
1,50 €



Pimiento
1,00 €



Mantequilla
2,50 €



Zumo de naranja
2,00 €



Limonada
2,00 €



Bubble tea
5,00 €



Palomitas
3,00 €



Caramelos
1,50 €



Magdalena
2,50 €



Algodón de azúcar
3,00 €

Precio: _____

Precio: _____

Precio: _____

Precio: _____

Precio: _____

Precio: _____

Precio: _____

Precio: _____

Volvemos a las _____

¡Gracias por tu comprar! ¡Hasta pronto!

✕ CERRADO

TIENDA _____

Dobla por la mitad siguiendo esta línea y pon el cartel de pie en el mostrador. ¿Cierras la tienda? Dale la vuelta.

TIENDA _____

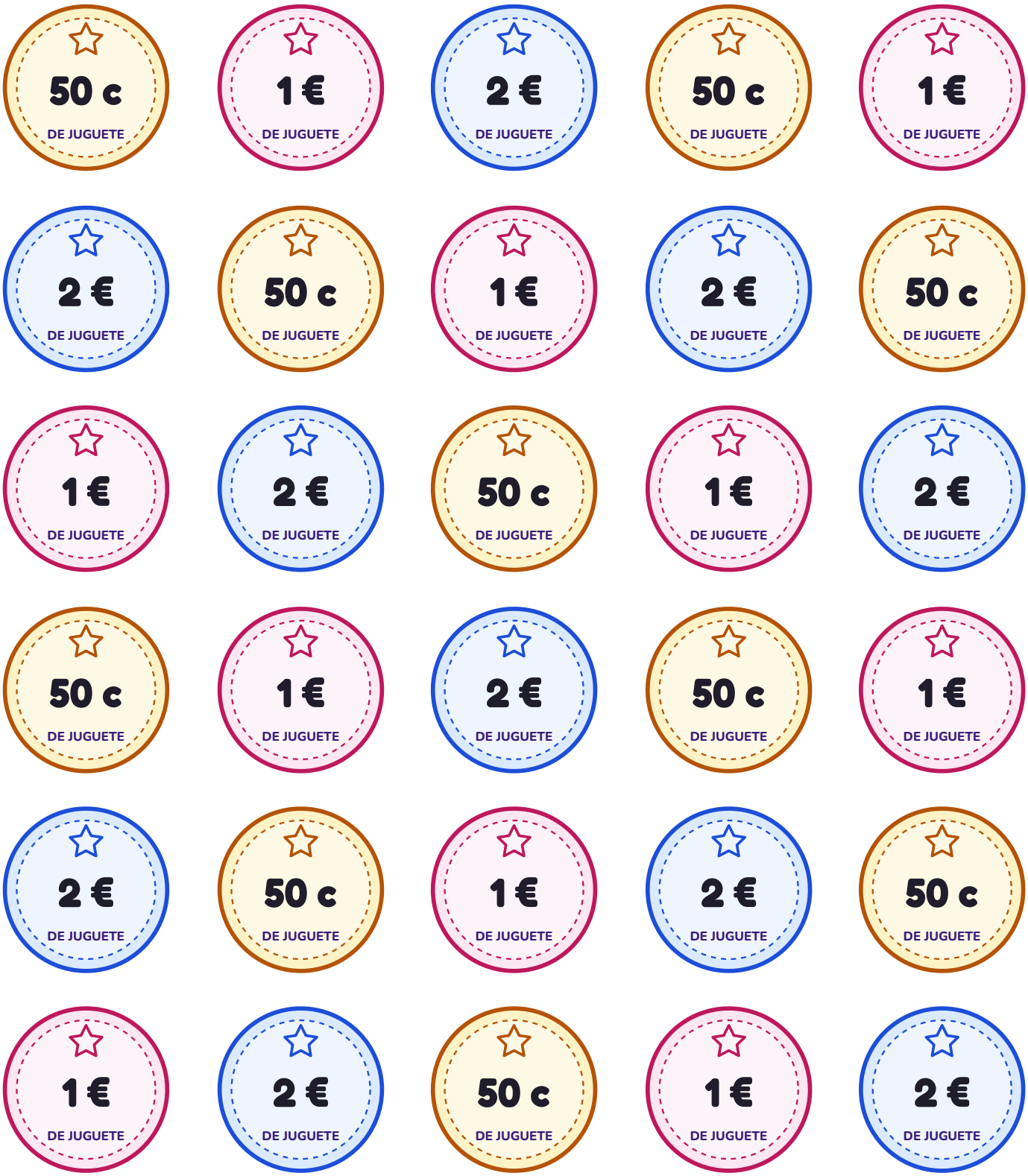
✅ ABIERTO

Abierto de _____ a _____

¡Pasa y compra!

Dinero de juguete: monedas

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. Esto es dinero de juguete. No es moneda de curso legal y no se parece a billetes ni monedas reales. Imprime 2 o 3 copias de la página.



Dinero de juguete: billetes

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. Esto es dinero de juguete. No es moneda de curso legal y no se parece a billetes ni monedas reales. Imprime 2 o 3 copias de la página.

KidRoles
5 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
10 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
20 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
50 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
5 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
10 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
20 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
50 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
5 €
DE JUGUETE
no es dinero real

KidRoles
10 €
DE JUGUETE
no es dinero real

Listas de la compra con dibujos

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. Pon las tarjetas boca abajo. Quien compra saca una lista y pide los productos; quien vende busca las tarjetas. Por cada unidad se marca un círculo. Los mayores suman el total con los precios de las tarjetas.

Lista de la compra 1

- Manzana 2 ◯◯
- Tarta de cumpleaños 3 ◯◯◯

Lista de la compra 2

- Plátano 2 ◯◯
- Tomate 3 ◯◯◯

Lista de la compra 3

- Agua 1 ◯
- Huevos 2 ◯◯
- Zanahoria 2 ◯◯

Lista de la compra 4

- Piruleta 1 ◯
- Dónut 1 ◯
- Sandía 1 ◯

Lista de la compra 5

- Queso 1 ◯
- Galletas 1 ◯
- Helado 1 ◯
- Leche 1 ◯

Lista de la compra 6

- Cruasán 1 ◯
- Pan 1 ◯
- Fresas 1 ◯
- Chocolate 1 ◯

Mi lista de la compra

Dibuja lo que vas a comprar.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

Mi lista de la compra

Dibuja lo que vas a comprar.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

Tarjeta de cajero y tarjeta de cliente

✂️ Recorta por las líneas discontinuas. Haz un agujero en el círculo y pasa un cordón, o sujeta la tarjeta con un imperdible (lo pone una persona adulta). Tarjeta de cliente: un sello o una pegatina por cada compra.

KidRoles: Tienda IDENTIFICACIÓN

Dibújate

Cajero
Cajera

Nombre: _____

Tienda: _____

Mi nivel: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KidRoles: Tienda IDENTIFICACIÓN

Dibújate

Cajero
Cajera

Nombre: _____

Tienda: _____

Mi nivel: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Tarjeta de cliente

Tienda: _____ **Nombre:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **¡Con 10 compras, una sorpresa de la tienda!**

Tarjeta de cliente

Tienda: _____ **Nombre:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **¡Con 10 compras, una sorpresa de la tienda!**

Tarjeta de cliente

Tienda: _____ **Nombre:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **¡Con 10 compras, una sorpresa de la tienda!**

Tarjeta de cliente

Tienda: _____ **Nombre:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **¡Con 10 compras, una sorpresa de la tienda!**

¡Devuelve el cambio!

Un cliente compra un producto y paga. ¿Cuánto cambio le devuelves? Escribe la cantidad.

Nombre: _____

1.



Patatas
2,00 €

🙋 paga **5 €**

Cambio: _____

2.



Helado
2,00 €

🙋 paga **5 €**

Cambio: _____

3.



Yogur
1,00 €

🙋 paga **2 €**

Cambio: _____

4.



Pan
3,00 €

🙋 paga **5 €**

Cambio: _____

5.



Té
2,00 €

🙋 paga **5 €**

Cambio: _____

6.



Queso
3,00 €

🙋 paga **5 €**

Cambio: _____

⭐ Tarea extra: dibuja las monedas con las que devolverías el cambio de la tarea 1.

Dibuja aquí las monedas:

¿Qué tal te ha ido? Colorea una cara. ☺ 😐 ☹

Soluciones: 1) 3,00 € · 2) 3,00 € · 3) 1,00 € · 4) 2,00 € · 5) 3,00 € · 6) 2,00 €

Condiciones de uso

- Este kit es gratuito. Puedes imprimirlo para tu familia y tu propia clase (también varias copias).
- No está permitido vender el kit ni partes de él, compartir el archivo en internet ni publicarlo como propio. Comparte el enlace a la página de descarga.
- El dinero de este kit es solo para jugar y no imita billetes ni monedas reales.

Créditos de las imágenes

Iconos: Noto Emoji © Google, licencia Apache 2.0 — https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0 (github.com/googlefonts/noto-emoji). Resto de gráficos y textos: KidRoles. Tipografías: Fredoka y Nunito, SIL Open Font License 1.1 — https://openfontlicense.org. El símbolo de pago sin contacto de la tarjeta y el datáfono es solo ilustrativo.

Sobre KidRoles

KidRoles crea apps de juego de roles para niños y niñas de 6 a 12 años; los más pequeños (4–5 años) juegan con uno de sus padres. KidRoles: Tienda funciona en el navegador, sin conexión, sin cuentas y sin anuncios. Los datos de los niños se quedan en el dispositivo.

Para docentes

El pack «Un día en la tienda de Bolsi» es una lección completa en seis capítulos: sesiones, tarjetas de roles, fichas en tres niveles, un capítulo sobre cómo pagamos hoy (tarjeta, móvil, en línea), soluciones, hoja de observación y diploma.

kidroles.com

✂️ Al terminar, recorta el diploma y entrégaselo a quien vende.

Diploma de pequeño vendedor

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

para _____

por abrir la tienda, contar el dinero y atender con amabilidad

_____ Fecha

_____ Firma del cliente