

LA HORA DEL JUEGO

EN ESTOS MOMENTOS DE CONFINAMIENTO ES TIEMPO DE ACERCANOS A NUESTROS HIJOS Y QUE MEJOR ESTRATEGIA QUE EL JUEGO, ALLI PODEMOS CONOCERLOS Y HACERLES SABER LO IMPORTANTE QUE SON.

ESCOJAMOS 1 HORA DEL DIA PARA EL JUEGO Y SALGAMOS DE LA MONOTONIA





“ES EN EL JUEGO Y SÓLO EN EL JUEGO DONDE EL NIÑO O EL ADULTO COMO INDIVIDUOS SON CAPACES DE SER CREATIVOS Y DE USAR LA TOTALIDAD DE SU PERSONALIDAD, Y SÓLO AL SER CREATIVO EL INDIVIDUO SE DESCUBRE A SÍ MISMO.” (WINNICOTT)

AQUI TE DEJAMOS ALGUNAS IDEAS PARA LA HORA DEL JUEGO





Modo de actuar

Lo que deberemos hacer, será un mapa de nuestra casa, y señalar aquellos puntos que queramos que encuentren los participantes. Además, en esos puntos, deberemos esconder los premios. Antes de empezar la carrera, enseñaremos el mejor funcionamiento de la brújula para que lo puedan desarrollar de la manera más autónoma posible (podemos jugar en equipos). Dejamos algunos ejemplos y alguna ayuda extra: Aprende a usar la brújula



Juegos de puntería

en casa tenemos muy fácil preparar juegos de puntería: para ello necesitamos pocos materiales, ya que con un objeto para lanzar y otro para derribar ya lo tendríamos hecho.

- Lanzar la pelota (si no tuviéramos, podemos hacer una con papel de aluminio, por ejemplo) a un objeto determinado.
 - Golpear la pelota con implemento (raqueta, pala, bate, o algún objeto casero que podamos utilizar para esa tarea) y derribar un objeto determinado.
 - Lanzar o golpear la pelota con o sin implemento y meterla en un objeto (por ejemplo, en una papelera, en el armario, o en una ro si tenemos).
- 
- 

Juegos tranquilos

No toda la diversión tiene que ser a través de juegos de carreras o muy dinámicos, también os ofrecemos juegos en los que se requiere también más ingenio, creatividad y cooperación

- El director de orquesta: se forma un grupo y uno de sus miembros tendrá que salir de la habitación. El resto del grupo tendrá que elegir a un “director de Orquesta” que es el que tendrá que hacer “música” con las manos o pies y el resto de miembros del Grupo tendrán que imitarle. El compañero que salió, entra una vez le avisen y tendrá que adivinar quién es el director de Orquesta que dirige el ritmo del Grupo. Tendrá tres intentos.

- El pueblo duerme: Se designa un director de juego que decidirá quién es cada participante (un asesino, un policía y gente del pueblo). Se lo comunicará a cada jugador sin que el resto sepa el papel de cada uno. El objetivo es que el policía acierte quién es el asesino, en caso de que no acierte, el director repetirá el juego hasta que el asesino mate a todo el pueblo o mate al policía, finalizando el juego con la victoria del asesino. (El nudo, teléfono y teléfono, el escondite inglés, la corriente, las películas, estatuas, continuar las historias...).

