



ITINERARIOS DE JUEGOS





ITINERARIOS DE JUEGOS

1º CICLO

JUGAR NOS DIVIERTE, NOS PRODUCE ALEGRÍA, IMAGINAMOS SITUACIONES, PERSONAJES, CHARLAS. JUGAMOS DE MUCHAS MANERAS: ALGUNAS ESPONTÁNEAS Y OTRAS NO. TAMBIÉN JUGAMOS CON OTRAS PERSONAS. JUGANDO USAMOS EL CUERPO Y LA MENTE, ¡JUGANDO APRENDEMOS!

LAS Y LOS INVITAMOS A JUGAR Y PARA ESO VAN A NECESITAR:

- BUSCAR EL LUGAR MÁS CÓMODO Y MÁS AMPLIO DE LA CASA.
- INVITAR A UNO O MÁS MIEMBROS DE LA FAMILIA Y ORGANIZAR JUNTOS LAS REGLAS DEL JUEGO;

LES PRESENTAMOS ALGUNOS JUEGOS QUE TAL VEZ YA CONOCEN. CUANDO COMIENCEN A JUGAR, SEGURAMENTE RECUERDEN OTROS PARECIDOS Y TAMBIÉN LOS PUEDEN JUGAR.

ITINERARIOS DE JUEGOS:

1

JUEGO DE PUNTERÍA

2

JUGAR EN FAMILIA

3

LA PALABRA ESCONDIDA

4

JUEGOS CON PALABRAS Y PALMAS



JUEGO EN PUNTERÍA



LOS JUEGOS DE PUNTERÍA SON MUY ANTIGUOS. SE TRATA DE USAR LA DESTREZA PARA ACERTAR EN UN BLANCO.

LANCEN UN ARO POR TURNO Y CADA PARTICIPANTE OBTENDRÁ DIFERENTES PUNTAJES SEGÚN DÓNDE ACIERTE.

EN UN JUEGO CON AROS, LOS PUNTOS SE OBTIENEN SEGÚN SE ACIERTE EN BLANCOS CADA VEZ MÁS ALEJADOS DEL TIRADOR.



EL DIBUJO MUESTRA EL CAMPO DE JUEGO:



AL FINALIZAR TODOS LOS TURNOS, GANA QUIEN TIENE MÁS PUNTOS.

JUGAR EN FAMILIA



¿QUÉ NECESITAN?

12 CÍRCULOS HECHOS CON PAPELES DE COLORES.

DEBEN TENER, APROXIMADAMENTE, 20 CM DE DIÁMETRO.

PREPAREN:

4 CÍRCULOS ROJOS.

4 CÍRCULOS AMARILLOS.

4 CÍRCULOS AZULES.

TAMBIÉN PUEDEN UTILIZAR PAPEL BLANCO, O DE REVISTA, Y HACERLES UNA CRUZ DE LOS DISTINTOS COLORES.

OTRA OPCIÓN ES DIBUJAR CON TIZA LOS CÍRCULOS EN EL PISO.

9 TARJETAS QUE INDICAN: MANO, PIE O RODILLA.

¡YA ESTÁN LISTAS EN LA SIGUIENTE PÁGINA PARA RECORTAR Y USAR CADA VEZ QUE JUEGUEN!

¿CÓMO SE JUEGA?

- PUEDEN PARTICIPAR 2 O MÁS JUGADORAS O JUGADORES.
- PEGUEN EN EL PISO LOS 12 CÍRCULOS DISPUESTOS EN 3 HILERAS DE CADA COLOR.
- POR TURNOS, CADA JUGADORA O JUGADOR DA VUELTA UNA TARJETA Y UBICA ESA PARTE DEL CUERPO EN EL COLOR INDICADO.
- GANA QUIEN LOGRE ACUMULAR LA MAYOR CANTIDAD DE MOVIMIENTOS ¡SIN CAERSE!



- FICHA RECORTABLE





ITINERARIOS DE JUEGOS

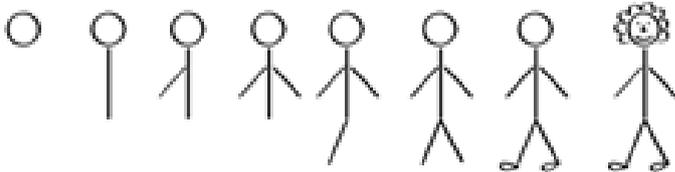
1º CICLO

LA PALABRA ESCONDIDA

EL JUEGO CONSISTE EN DESCUBRIR PALABRAS

¿CÓMO SE JUEGA?

- UN PARTICIPANTE (PUEDE SER UNA PERSONA MAYOR DE LA FAMILIA) ESCRIBE LA PRIMERA LETRA DE UNA PALABRA Y UNA RAYITA POR CADA LETRA QUE LA COMPONE.
- LAS Y LOS DEMÁS PARTICIPANTES TIENEN QUE IR DICIENDO UNA LETRA POR VEZ PARA DESCUBRIR LA PALABRA, ¡PUEDEN MIRAR UN ABECEDARIO!
- SI LA LETRA PROPUESTA SE ENCUENTRA EN LA PALABRA, SE ESCRIBE SOBRE LAS RAYITAS QUE CORRESPONDAN.
- SI LA LETRA NO ESTÁ, SE VA DIBUJANDO UNA PARTE DEL CUERPO CADA VEZ. PRIMERO LA CABEZA, LUEGO EL TRONCO, UN BRAZO, EL OTRO, UNA PIERNA, LA OTRA, LOS PIES; Y PARA TENER MÁS POSIBILIDADES, PUEDEN AGREGAR OJOS, BOCA, NARIZ, OREJAS, PELO Y TODOS LOS DETALLES QUE QUIERAN.



POR EJEMPLO: ¿QUÉ LETRAS FALTAN PARA FORMAR LA PALABRA QUE VEN ABAJO?

C A A



- SI DICEN “A” ACERTARON UNA LETRA. ENTONCES, SE ESCRIBE EN TODOS LOS LUGARES QUE CORRESPONDA, SIN DIBUJAR NADA.
- SI DICEN LA LETRA “L”, COMO NO ESTÁ EN ESTA PALABRA, SE ANOTA LA LETRA EN UN COSTADO Y SE EMPIEZA A DIBUJAR EL CUERPO.
- SI DICEN LA LETRA “R”, QUE TAMPOCO ESTÁ, SE ANOTA AL COSTADO Y SE DIBUJA OTRA PARTE DEL CUERPO.
- SE CONTINÚA ASÍ HASTA QUE SE COMPLETA LA PALABRA O SE ADIVINA DE CUÁL SE TRATA.

¡HAY QUE DESCUBRIR LA PALABRA ANTES DE QUE SE TERMINE DE DIBUJAR EL CUERPO! ¿SE ANIMAN A DESCUBRIR OTRA PALABRA?

JUEGOS CON PALABRAS Y PALMAS

LOS JUEGOS CON PALABRAS AYUDAN A QUE TE EXPRESES CADA VEZ MEJOR Y DE MANERA CREATIVA. ¿JUGAMOS AL VEO VEO?

VEO VEO

SE TRATA DE UN JUEGO DE ADIVINANZAS, QUE SE JUEGA DE A DOS JUGADORES: UNO QUE PRESENTA LA ADIVINANZA Y OTRO QUE TIENE QUE RESOLVERLA. QUIEN COMIENZA EL JUEGO DEBE SELECCIONAR –SIN COMUNICARLO– UN OBJETO CON UN COLOR PREDOMINANTE Y QUE ESTÉ A LA VISTA DE TODOS LOS JUGADORES.

LUEGO, EL JUGADOR QUE ELIGIÓ EL OBJETO, COMIENZA EL SIGUIENTE INTERCAMBIO:

- **VEO VEO**
- **¿QUÉ VES?**
- **UNA COSA**
- **¿QUÉ COSA?**
- **MARAVILLOSA**
- **¿DE QUÉ COLOR?**

QUIEN PLANTEA EL JUEGO DEBE RESPONDER CON EL COLOR DEL OBJETO SELECCIONADO, O SU COLOR PREDOMINANTE. POR TURNOS, EL RESTO DE LOS JUGADORES INTENTARÁ ADIVINAR CUÁL OBJETO DE LOS QUE ESTÁN VISIBLES

PARA TODOS LOS JUGADORES ES EL SELECCIONADO. SUELEN ACORDARSE 3 O 4 OPORTUNIDADES PARA RESOLVER LA ADIVINANZA.

SI AÚN NO SE IMAGINAN CÓMO JUGARLO SE LO MOSTRAMOS EN ESTE VIDEO

<https://ele.chaco.gob.ar/mod/url/view.php?id=87988&forceview=1>

VARIANTES: 1

CUANDO EL JUGADOR QUE TIENE QUE ADIVINAR EL OBJETO LO NOMBRA O LO SEÑALA, EL JUGADOR QUE LO HA ELEGIDO RESPONDE CON PISTAS PARA ORIENTARLO.



DOS OPCIONES:

- A)** DIRÁ CALIENTE SI EL OBJETO SELECCIONADO ESTÁ MUY CERCA DEL SEÑALADO, TIBIO CUANDO ESTÁ A CIERTA DISTANCIA, Y FRÍO CUANDO ESTÁ LEJOS.
- B)** GUIAR A TRAVÉS DE INDICACIONES QUE INCLUYAN NOCIONES ESPACIALES. ANTE UNA RESPUESTA NO ACERTADA, QUIEN PLANTEA EL JUEGO DEBE IR DESVELANDO LA UBICACIÓN DE SU OBJETO SELECCIONADO EN RELACIÓN CON LA ÚLTIMA RESPUESTA NO ACERTADA. EN ESTE CASO, SU RESPUESTA NO DEBE SER SÓLO NEGATIVA SINO DEL TIPO: “ESTÁ ADELANTE”, “MÁS ATRÁS”, “MÁS ARRIBA” O “DEBAJO DE”, “A SU IZQUIERDA” O “A SU DERECHA”, ETC.



ITINERARIOS DE JUEGOS

3º CICLO

VARIANTES: 2

PARA ELEGIR LOS COLORES, EL JUGADOR QUE INICIA EL JUEGO DA COMO PISTA LA LETRA INICIAL DEL COLOR QUE HA ELEGIDO, POR EJEMPLO, SI ELIGIERA EL CELESTE, DIRÁ "UN COLOR QUE EMPIEZA CON C".





ITINERARIOS DE JUEGOS