





Juegos tradicionales entretención sin juguetes

Programa

Habilidades para la Vida

Un aporte al bienestar de la Comunidad Educativa



Quizás recordamos con nostalgia, la época de nuestros juegos infantiles, los amigos de la infancia y lo distinto que era todo en esos años...

En estos días, tenemos la oportunidad de compartir y disfrutar más momentos en familia, démonos tiempo para jugar.

Algunos de los beneficios de compartir tiempo jugando son el fortalecimiento de vínculos y relaciones familiares, favorecer la comunicación y potenciar habilidades motoras, de procesamiento mental y de comunicación.

Recordemos que, mucho de nuestro aprendizaje se gestó jugando, así que...



¿te animas a jugar con tu familia?

La gallinita ciega

- * Los participantes de pie hacen un círculo y ubican al centro a uno de ellos, con la vista tapada que será *la gallinita ciega*
- * La persona que es *gallinita ciega* tratará de atrapar a otro, mientras el resto se aleja o acercan a él
- * El que logra ser atrapado pasará a ser *la gallinita ciega*, si pasado un tiempo no se logra atrapar a alguno, se elige a otro jugador para continuar
- * Limitar los espacios físicos, retirar obstáculos del área de juego.



Favorece las
habilidades motoras,
sensoriales,
cognitivas y sociales
de toda la familia
con este clásico juego





El monito mayor

Se elige a alguien de la familia que será el *monito mayor*, los demás se colocan en fila detrás de él

El *monito mayor* comienza a caminar y todos deben seguirlo imitando sus gestos y movimientos.

Después de un rato, se pone al final de la fila y el siguiente continúa como *monito mayor*.



Programa
Habilidad e para la Vida

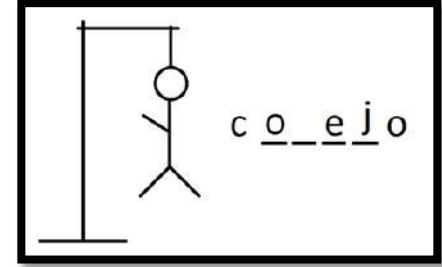




Gran cantidad de
habilidades de
procesamiento
cerebral se
estimula con este
sencillo
pasatiempo



El ahorcado



Es un juego de adivinar palabras eligiendo letra a letra, lo puedes hacer con lápiz y papel

Una persona piensa una palabra y la escribe, poniendo únicamente la primera y la última letra y se sustituyen las demás por guiones (_)

Los participantes por turno, dirán letras para adivinar la palabra, si son correctas, se anotan en el sitio correcto. En caso contrario, se comienza a dibujar el ahorcado, dibujando una raya por cada letra equivocada.





La escondida

Programa
Movilidad para la Vida
COMUNIDAD DE LAS AMÉRICAS



Estimula la inteligencia, la creatividad, la imaginación y la toma de decisiones

Elegir a un integrante de la familia que buscará a los que se escondan
Fijar una "base" (árbol, pared, etc.) donde el elegido tendrá que contar en voz alta y sin mirar, hasta el número acordado por la familia (10 o 20 por ejemplo), los demás se esconden

Al finalizar el conteo, la persona deberá buscar a los escondidos; si encuentra a alguno correrá hasta la base para nombrarlo: 1, 2, 3 por José, la persona descubierta queda eliminada

Mientras el resto trata de llegar a la base, y, el que lo consigue toca y dice en voz alta: 1, 2, 3 por mí, repetir el juego para que todos los integrantes de la familia puedan contar y buscar.





Corre el anillo



Todos los que participan se sientan en círculo, con las palmas juntas

Un/a elegido/a tendrá entre sus manos, un anillo que pasará entre los que estén sentados cantando:

Corre el anillo, por un portillo

Pasó un chiquillo vendiendo huesillos,

A todos les dio, menos a mí

Éche prenda, señorita, caballero

¿quién lo tiene?

En algún momento lo deja entre las palmas del que elija

Al que le corresponda terminar la canción, deberá adivinar quién lo tiene

Si adivina, se repite el juego, de lo contrario entregará una prenda.



Este juego se originó en Francia, en donde es conocido como “le furet”. En Italia fue un juego de gran popularidad por los siglos XVI y XVII y desde allí pasó a España desde donde derivó a América.





El luche

Su origen, según una de las versiones que se conocen, fue inventado por un creativo monje español, que busca representar a través del juego un concepto que tiene que ver con un tema espiritual: las distintas etapas de la vida del ser humano.



En el suelo se dibuja el luche y se enumeran sus casilleros

El jugador debe tirar el tejo al primer número y realizar el recorrido saltando en 1 o 2 pies, según las casillas, sin pisar en el cuadrante que contenga el tejo

Al regresar hacia el punto de partida, se recoge el tejo y continúa hacia el número 2

Así sucesivamente, hasta llegar al último casillero

Se pierde cuando el tejo no cae en el casillero que le corresponde, o cuando la persona pisa con ambos pies los casilleros donde no está permitido, o cuando pisa las líneas del luche.



Juegos de cuerda



Dos participantes dan vuelta al cordel, mientras el/la que está saltando debe hacer los movimientos que indica el canto.

Chascona, date una vuelta

Chascona, salta en pie

Chascona, toca el suelo

Chascona, mira el cielo

Chascona, tapate la vista

Chascona, sálete a la 1 a las 2 y a las 3

*Manzanita del Perú,
¿cuántos años tienes tú?
todavía no lo sé,
pero pronto lo sabré.
Contar hasta que pierda
(1,2,...)*



Ayuda a la concentración
Mejora la capacidad aeróbica del cuerpo
Favorece el desarrollo psicomotor

Bolitas

Ratonera

- * Los/las participantes lanzan las bolitas tratando de introducirlas en los agujeros que tiene distintas puntuaciones, el más pequeño puede tener el puntaje mayor.



Las cajas de zapatos son perfectas para esto

Montoncito

- * Agrupar las bolitas y dibujarles un margen que las mantenga dentro de una zona
- * Los/las participantes lanzarán una bolita para sacar alguna y poder ganársela, si no lo logran su bolita quedará en la zona de juego.



Pisar los globos




Consigue globos
y despeja los
espacios para
jugar y prevenir
accidentes



Cada persona tendrá un globo, lo infla y se lo amarrará al tobillo
Cuando se indique, todos intentaran reventar de un pisotón los globos del resto, a la vez que tratan de salvar el propio
Los que pierdan el globo se retirarán hasta que la última persona conserve su globo
Intenten con 2 globos si hay menos participantes.



Ponerle la cola al burro

- 
- * Necesitaras:
 - * 1 cartulina, lápices, scotch,
 - * cintas o guirnalda de papel (colas)
 - * 1 venda



En una cartulina dibujar un burro al que le falta la cola y pegarlo a una pared

Por cantidad de jugadores confeccionar colas (tiras de papel o cintas) con un poco de cinta adhesiva en una punta para pegarlas

Escojan a un participante al azar, véndenle los ojos y entréguenle una cola

Ayúdenlo para darle un par de vueltas y continuación, deberá poner la cola en el lugar correcto siguiendo las indicaciones de los demás

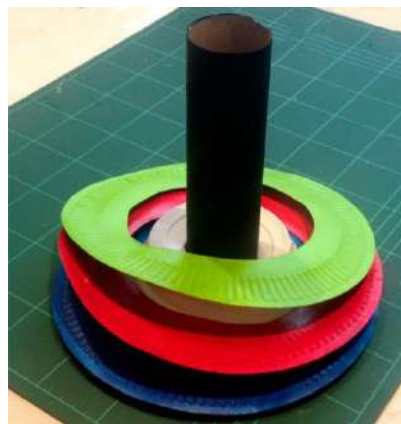
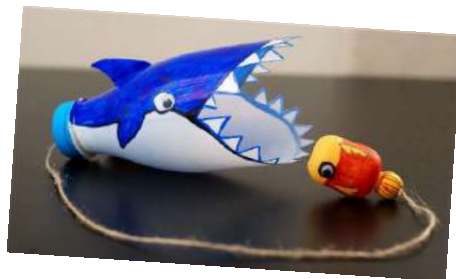
La persona que logra ubicar la cola de manera correcta o lo más cerca, gana.



¿Te animas a más?



Run run
Botar tarros
Juego de
argollas
Trompo
Emboque





Programa

Habilidades para la Vida

Un aporte al bienestar de la Comunidad Educativa

