

Quédate en casa Quédate en familia Xogos grupais

Baseados no libro:

Simon, Sarina (1989). 101 Juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños. Ed. CEAC

Adaptacións realizadas por Rosa M^a Vicente Álvarez
Curso de 2º A de EP, CEIP Ramón Cabanillas
Período de Estado de Alarma nacional, Coronavirus

Índice de xogos

1.- A bruxa só quere comer...

2.- A ver si te lembrás...

3.- Que son?

4.- Domadores e piratas

5.- Adiviñas

6.- Fun de tendas/ao zoo/á granxa...

7.- Ás apalpadeiras

8.- Caramba, esquecéuseme!

9.- A/O detective

10.- Combate! Bombardeo mental

11.- Gominolar gominolas

12.- A memoria é a que traballa

Recomendacións

- ✚ Son xogos para realizar en parella ou no pequeno grupo familiar.
- ✚ Algúns requiren preparar certo material antes, o que se pode considerar parte do xogo, como fichas, busca de imaxes, etc., o formato é igual, o importante é o contido de cada xogo, que podemos variar segundo o que teñamos a man para xogar.
- ✚ Son xogos para compartir, dialogar, divertirse, gañar ou perder é o de menos, a superación e a comprensión das dificultades é o realmente significativo.
- ✚ Trátase de realizar un cada día. Deste xeito mantense o interese das/os xogadoras/es por ver que xogo terán que realizar mañá.
- ✚ Unha vez que se saben pódense xogar cantas veces se queira. Varias veces no día. É moi recomendable, ademais de cambiar cada día, repetir o de días anteriores. Canto máis se xoga mellor se pasa.

1.- A superheroína só pode comer...

(16/03/2020)

Instruccions: Por orde do abecedario, empeza unha persoa dicindo un tipo de palabras (alimentos, animais, xoguetes, etc.):

“A superheroína está enferma e só pode comer... Allos”. Outra persoa (por quendas) repite a frase e substitúe a palabra “allos” por unha que empece por “B”.

Material: Non precisa.

Vocabulario. Abecedario.

Temporalización: 30 min.

2.- A ver si te lembras...

(17/03/2020)

Instrucións: A persoa A escolle unha imaxe e amósalla á persoa B dicindo: “Con atención observarás antes do tempo rematar”. O persoa A pon o reloxo a funcionar (2 min, pode establecerse outro intervalo temporal).

Rematado o tempo a persoa A tapa a imaxe e realiza á persoa B as preguntas que se lle ocorran, relacionadas coa imaxe. Por exemplo: de que cor é? Que leva posto a persoa X? Que hai na parte dereita superior da imaxe? Etc.

Ampliación: facer preguntas de comprensión, relacionadas coas consecuencias que pode acarrear unha acción que ocorre na imaxe, ou que pasaría despois se...?

Material: Fotografías ou debuxos con certa complexidade.

Vocabulario, depende da imaxe.

Temporalización: 15-30 min.

(18/03/2020)

3.- Que son?

Instrucións: A persoa A colle unha imaxe sen que a persoa B a vexa, pégalla nas costas. A persoa B ten que intentar adiviñar de que imaxe se trata facendo preguntas que só poidan ser respondidas afirmativamente, negativamente ou depende.

Fan quendas para apandar.

Deben establecerse previamente cantas imaxes hai que acertar para gañar.

Material: Fotografías ou debuxos de animais, obxectos ou persoas. Cinta adhesiva.

Vocabulario, depende da imaxe.

Temporalización: 15-45 min.

4.- Domadoras/es e piratas

(19/03/2020)

Material: Fotografías ou debuxos nas que se poida realizar unha categorización de obxectos (segundo a cor, o tipo de animal, o número múltiplo de, con números e multiplicacións,...

Vocabulario, depende da imaxe.

Temporalización: 15-30 min.

Instrucións: A persoa A escolle unha imaxe e amósalla á persoa B dicindo: “Con atención observarás antes do tempo rematar”. A persoa A pon o reloxo a funcionar (2 min. Pode establecerse outro intervalo temporal).

Opción 1: A persoa A fai preguntas á persoa B, seguindo unhas Instrucións segundo a cara ou cruz dunha moeda.

Tiran ao aire e:

Se sae cara, di: “Piratas!” e o neno ten que nomear seres que viven na auga/números que poden multiplicarse por 2, que saíran na imaxe, etc...

Se sae cruz, di: “Domadores!” e o neno ten que nomear seres que viven na terra/formas xeométricas con res ángulos que saíran na imaxe, etc...

Ampliación: Podemos escoller calquera parella de categorías: domésticos e salvaxes; de lugares quentes ou fríos; cousas novas ou vellas, etc.

Material: Unha moeda para tirar ao aire.

Temporalización: 30 min.

5.- Adiviñas

(20/03/2020)

Instrucións: A persoa A escolle unha ficha do libro de adiviñas e intenta responder. Pódese facer en parellas, onde a persoa A fai a adiviña á persoa B e intenta darlle pistas para que adiviñe.

Ampliación: facelo entre 2 parellas de nenos. Cada parella organízase igual que nas instrucións pero aquí o reto está en adiviñar antes que a outra parella.

Deben establecer previamente cantas adiviñas hai que acertar para gañar.

Material: Fichas con adiviñas e a solución por detrás.

Vocabulario. Temporalización: 15-45 min.

6.- Fun de tendas... / ao foo / á granxa...

(23/03/2020)

Instrucións: Empeza a persoa A dicindo “fun de tendas e merquei un... dí un obxecto e fai o xesto que o represente, por exemplo, sombreiro e leva a man a cabeza”. A persoa B dí: fun de tendas e merquei un... “soamente fai o xesto do sombreiro” e engade outra cousa dicíndoa e facendo un novo xesto que a represente. A persoa C di: fun de tendas e merquei un “soamente fai os xestos das dúas cousas anteriores” e di e fai o xesto dunha terceira e así sucesivamente coa persoa D, E. Cando rematen as persoas xogadoras e ninguén erra, volven empezar en A, B... O xogo remata cando alguén erra.

Pódese versionar con animais, dicindo: “fun o zoo/a granxa e vin un...”.Material: Ningún.

Varios/as nenos/as. Temporalización: 15-30 min.

7.- Ás apalpadeiras

(24/03/2020)

Instrucións: A persoa A colle un obxecto da bolsa e o amosa á persoa B. A persoa B debe intentar atopalo sen mirar dentro da súa bolsa. O xogo remata cando non quedan máis obxectos dentro das bolsas.

Ampliación 1: Poñer un número concreto de obxectos e engadir un intruso. Amosar á persoa A os obxectos que debe haber dentro sen amosar o intruso. Ten que adiviñar cal é o obxecto intruso.

Ampliación 2: A persoa A describe un obxecto que está dentro da bolsa. A persoa B ten que coller o obxecto que está dentro da bolsa sen mirar, só apalpando.

Material: Dúas bolsas de tea con materiais cotiás dentro, os mesmos en cada bolsa.

Temporalización: 15-45 min.

8.- Caramba, esquecéuseme!

(25/03/2020)

Instrucións: Dúas persoas observan unha habitación durante 2 min (pódese establecer outro intervalo temporal). A persoa A tapa os ollos cun antifaz e a persoa B fai preguntas sobre a habitación, como: de cor son as paredes? Cantas fiestras hai? Que hai nas paredes? Que material hai na mesa? Cantas cadeiras hai?

Despois mudan os papeis. Comprobar cantas cousas pasan inadvertidas.

Material: un reloxo.

Temporalización: 30 min.

9.- O detective

(26/03/2020)

Instrucións: A persoa A (detective), observa atentamente á persoa B (víctima). Debe miralo ben, por adiante e por detrás. A continuación a persoa B sae do cuarto coa persoa C (modificador) que lle muda algo do seu atuendo, cambia ou quita un obxecto, etc., e volven entrar no cuarto. A persoa A debe adiviñar o cambio realizado na persoa B.

Logo cambian os papeis. Hai que establecer un tempo para o cambio.

Ampliación: a persoa A (detective) observa o cuarto no tempo establecido e logo sae do cuarto. A persoa B cambia algo da sala na que se atopan, neste caso, a persoa A sae para non mirar o que se cambia.

Material: Ningún. Temporalización: 30 min.

10.- Combate! Bombardeo mental

(27/03/2020)

Instrucións: Barallar as fichas e colocalas nunha caixa de xeito que a persoa A colla unha sen mirar. A persoa B le o contido da ficha e a persoa A ten que dicir todo o que se lle ocorra sobre o tema en 2 min. A persoa B apunta o número de palabras que di a persoa A. Logo cambian os papeis. Gaña a persoa que diga máis palabras. Despois mudan os papeis.

Ampliación: Poden xogar máis de dúas persoas. Un neno colle unha ficha ao chou da caixa e todos/as cun lápiz e un papel anotan en 2 min. (ou o intervalo temporal que se estableza o máximo número de palabras relacionadas posible. Gaña a/o que máis palabras teña no seu papel.

Material: Entre 10 e 30 fichas con memes ou imaxes sobre un tema concreto como Nadal, foolórico, cidade, tenda, cociña, Entroido, escola, acampada, fin de semana, etc... Estas fichas poden facerse uns minutos antes en anacos de papel do mesmo tamaño con nomes por un lado, e poñéndoos boca abaixo sobre unha mesa e vez de utilizar unha caixa.

Temporalización: 30 min.

11.- A gominolar gominolas

(30/03/2020)

Instrucións: Cada persoa participante pensa nun obxecto, ser vivo ou acción. Por quendas, cada persoa di cousas sobre a palabra elixida substituindo o nome dese obxecto, ser vivo ou acción por “gominola”. Os demais teñen que tentar adiviñar de que se trata. Por exemplo: “As gominolas escarban na terra para enterrar ósos. Saco a gominola de paseo todos os días. As gominolas ladran.” O xogador que pensa a palabra vai dicindo frase a frase ata que alguén adiviña a palabra. O gañador leva os puntos que se anotan nun marcador. Por quendas todas/os as/os participantes van dicindo as súas frases.

Pode establecerse un sistema de puntuación decrecente. Se se adiviña á 1ª (6 ptos; á 2ª, 5 ptos; a 3ª, 4 ptos; e así sucesivamente.

Material: Ningún

Temporalización: 30-45 min.

12.- A memoria é a que traballa

(31/03/2020)

Instrucións: Un grupo de persoas séntase arredor dunha persoa que apanda. A que apanda debe fixarse nas persoas que hai no corro. Pon un antifaz para non ver e unha das persoas do corro sae da roda e agóchase ou sae da sala. A que apanda abre os ollos e procura averiguar quen falta. Se adiviña apanda o que saíu da roda.

Ampliación: Para complicallo un pouco, ao tapar os ollos, móvese de sitio unha ou varias persoas do corro e ten que adiviñar quen. Tamén poden cambiar algunha prenda. Ou pode non marchar, só mudar de sitio. Ou poden erguerse uns e outros non.

Material: Ningún

Temporalización: 30 min.