

## ES TIEMPO DE JUGAR EN FAMILIA

### LA IMPORTANCIA DE JUGAR EN CASA

*“El juego es un potente catalizador de emociones, ayudando a gestionar el estrés, superar el miedo y convertir situaciones desfavorables en oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal.”*



### ¿A QUÉ PODEMOS JUGAR HOY?

#### 1) BOLSA SENSORIAL



Recoger diferentes objetos que encuentres cerca o los tesoros de la naturaleza que te hayan traído y seguro llevas en el bolso. Colocar en una bolsa opaca y pide a cada niño que meta la mano. Sin mirar, sólo con el tacto, ha de adivinar de qué objeto se trata. Un juego sensorial que puedes simplificar enseñando antes los objetos que vayas a esconder.

#### 2) ANIMALES DE GRANJA



En una caja de cartón, coloca todo lo que se pueda usar para hacer pequeños juegos de rol. Una peluca, una capa, un camisón, un sombrero, gafas, etc. Una vez disfrazados, los niños y tú pueden crear historias en donde los pequeños sean protagonistas, o pueden inventar ser un médico, una madre con su bebé, un animal, etc.

**“NADA ENCIENDE MÁS LA MENTE DE UN NIÑO COMO JUGAR”**  
DR. Stuart Brown



### 3) TODO ES POSIBLE CON UN CARTÓN



... un auto, un avión, una casa, etc. Todo es posible si tenemos una caja de cartón bastante grande para que el niño quepa dentro. Para hacer la casa hay que colocar la caja con la abertura hacia abajo y recortar los huecos de la puerta y las ventanas. Los niños pueden decorarla para hacerla parecer al objeto que quieren inventar.

### 4) GUERRA DE ALMOHADAS



Lo ideal es que los padres jueguen con sus hijos. Es una batalla inofensiva que requiere pocos medios (basta con unos cuantos cojines y almohadas) y grandes dosis de buen humor. Eso sí, al final, los niños deben hacer la paces.

### 5) ¿EN QUÉ ANIMAL ESTOY PENSANDO?

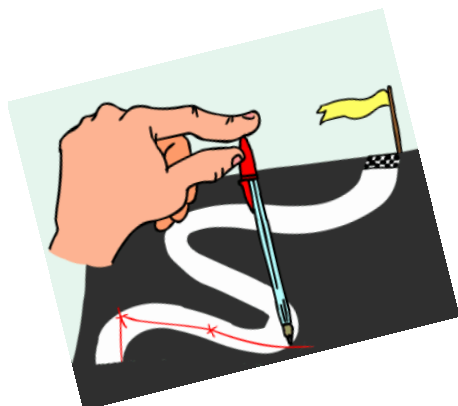


Un niño elige un animal y, sin decírselo a nadie, lo imita a la vista de todos. El que lo adivine ocupará su lugar. Y así sucesivamente. No vale hablar, solo gesticular y hacer sonidos.



## JUEGOS LAPIZ Y PAPEL

### 1) CARRERA DE LAPICES



Se dibuja un recorrido o laberinto en un papel con diferentes grosores y vueltas. Cada uno con un lápiz presionándolo con un dedo sobre él, deben tratar de crear una línea y marcar hasta donde llega la raya. Gana el primero que llega a la meta presionando el lápiz una vez cada uno por turno.

### 2) EL ENCERRADO



Se dibuja en una hoja un cuadrado de puntos de 8x8 o 10x10, marcando todos los puntos, idealmente en una hoja con cuadrados listos y solo marcar los puntos a utilizar.

Por turno, se debe trazar una línea uniendo 2 puntos, el que completa un cuadrado debe colocar su inicial dentro y dar una línea cada vez que completa el cuadrado para finalizar su turno. Se pueden completar varios cuadrados si esta la oportunidad. (Nunca línea diagonal).

### 3) STOP

	COLOR	FRUTA	PAÍSES	NOMBRES
A	Azul	Aguacate	Argentina	Ana
B	Blanco	Banana	Bolivia	Beatriz

Cada jugador dibuja y crea diferentes categorías en un papel como Nombre, Apellido, Ciudad o país, color, animal, fruta o verdura, etc.

Se da una letra pidiendo que mentalmente diga el abecedario y al decir STOP, se dice la letra y se empieza a completar las casillas.

La idea es conseguir la mayor cantidad de puntos. El que completa todo GRITA RAPIDAMENTE STOP y se deja de escribir, verificando los datos.



## ADIVINANZAS

En el cielo brinco y vuelo. Me encanta subir, flotar y lucir mi pelo.

**Solución:** La cometa

Cuatro hermanas gemelas dan mil vueltas paralelas. Giran, giran, siempre danzan, mas nunca jamás se alcanzan.

**Solución:** Las aspas del molino

Somos muchos hermanitos, en una sola casa vivimos, si nos rascan la cabeza al instante morimos.

**Solución:** Los fósforos

Tres cuevas en la montaña, en dos el aire va a entrar y la tercera el vidrio empaña.

**Solución:** La nariz y la boca

Se viste el cielo de luces en cascada de colores, para alegrar en la noche a los que están más tristes.

**Solución:** Los fuegos artificiales

Buenas y sonoras cuerdas tengo; cuando me rascan, a la gente entretengo.

**Solución:** La guitarra

