RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Semana del 4 de mayo de 2020

Cada juego requiere un equipo mínimo y solo un pequeño número de personas para jugar. Se incluyen modificaciones para el distanciamiento social, la adecuación a la edad y el alojamiento en el hogar. También se proporcionarán videos cuando sea posible. ¡Haz clic en el título del juego en la lista a continuación para llevarte directamente a las instrucciones!

LUNES **05/04**	**Un Paso Atrás** Un buen juego para trabajar prestando atención y coordinación de el mano y ojo.
MARTES **05/05**	**Palomitas de Maiz** Un reto divertido que puedes hacer solo o con otros!
MIÉRCOLES **05/06**	**Piedra, Papel, Tijeras** ¡Una variación divertida de Piedra, Papel y Tijera para dos personas!
JUEVES **05/07**	**Frijoles en una Tostada** Un juego que incorpora algunas tonterías y habilidades de escucha.
VIERNES **05/08**	**El Gran Queso** Algo para sacar a los niños de su asiento y practicar la toma rápida de decisiones.

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Lunes: Un Paso Atrás

 # de personas para jugar: 2+

Mejor para edades: 5+

Equipo necesario: un objeto que se pueda tirar

Preparación/Tiempo de enseñanza: 2 minutos

Preparación

- Haga que todos los jugadores se paren en círculo o a la misma distancia.
- Necesitará una pelota o un objeto que se pueda tirar, y espacio para que todos se extiendan.

Cómo jugar

- Comience con un círculo pequeño: cada persona de pie a un brazo de distancia. El líder comienza el juego pasando la pelota a la persona a su lado. Cuando cada persona recibe la pelota, su trabajo es pasarla a su vecino.
- Una vez que la pelota da la vuelta al círculo sin que nadie la deje caer, el líder dice "¡Un paso atrás!" y todos los jugadores dan un paso atrás.
- Luego, todos pasan la pelota alrededor del círculo nuevamente. Si el grupo lo pasa con éxito sin dejarlo caer, el líder dice "Un paso atrás" y todos dan un paso atrás, haciendo que el círculo sea aún más grande.
- Esto continúa hasta que se cae la pelota, en ese momento decimos "¡Buen trabajo, buen intento!" y el grupo regresa al centro para volver a intentarlo.

Ajustes en Casa

- Puedes usar cualquier objeto que se pueda tirar para jugar este juego. Las pelotas funcionan bien en exteriores, pero si juegas en interiores, ¡intenta usar un objeto suave como un calcetín!

Ideas de Reto

- Intenta jugar este juego mientras estás parado con solo un pie.
- Agrega retos de lanzamiento al juego. Por ejemplo, solo tira con tu mano no dominante, o tirar debajo de las piernas.

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Variaciones de juego

- Juega al "estilo fútbol" y patea la pelota en el suelo en lugar de tirarla. Si la siguiente persona tiene que dar más de un paso para recibir el pase, ¡comience de nuevo!
- En lugar de tomar un paso atrás en cada ronda, el líder puede elegir cualquier número hasta el 10. ¡Todos los jugadores tomaran ese número de pasos atrás!

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Martes: Palomitas de Maiz

 # de personas para jugar: 1+

Mejor para edades: 5+

Equipo necesario: una bola

Preparación/Tiempo de enseñanza: 1-2 minutos

Antes de que empieces

- Consigue una pelota o un objeto suave que se pueda tirar y las personas con las que quieras jugar (¡también puedes jugar este juego solo/a!)

Preparación

- Encuentre un área con espacio para que su grupo haga un círculo, preferiblemente con un techo alto. ¡Jugar afuera también funciona muy bien!

Cómo jugar

- Una persona comienza el juego lanzando la pelota al aire, aplaudiendo una vez y luego atrapando la pelota.
- Una vez que lo hayas probado una vez, pasa la pelota a la persona que está a tu lado en el círculo para que pueda intentarlo. Continúe esto alrededor del círculo, dando un giro a todos.
- Si deja caer la pelota o no aplaude la cantidad correcta de veces, no tuvo éxito y eso está bien. Cuando vuelva a la primera persona, consulte con todos. Si aplaudiste y atrapaste la pelota con éxito, sube al nivel dos. Si no tuvo éxito, permanezca en el nivel uno.
- Nivel dos significa que intentarás aplaudir dos veces antes de atrapar la pelota. Nivel tres significa tres aplausos, nivel cuatro significa cuatro aplausos, y así sucesivamente.
- Cada vez que la pelota llegue a ti, prueba el nivel en el que estás. Si no tiene éxito, manténgase en el mismo nivel e intente nuevamente cuando la pelota regrese a usted.
- El objetivo del juego es ver cuántos aplausos puedes alcanzar y atrapar la pelota cada vez.
- Si juegas solo/a, ¡solo sube y ve a cuántos aplausos puedes llegar!

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Ajustes en casa

- Enrolle un calcetín o arrugue un trozo de papel para usarlo como una pelota.
- Juega afuera para tener más espacio.

Ideas de Reto

- ¿Cuántas veces puedes aplaudir?
- ¿Qué tan rápido puedes llegar a __ # de aplausos?
- ¿Qué otras acciones puedes hacer mientras la pelota está en el aire? Gira, aplaude a sus espaldas, etc.

Variaciones de juego

- Dele a todos una pelota y compitan a un cierto número de aplausos.
- Jueguen en pareja. Intenten aplaudir antes de atrapar la pelota.

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Miércoles: Piedra, Papel, Tijeras

 # de personas para jugar: 2

Mejor para edades: 6+

Equipo necesario: ninguno

Preparación/Tiempo de enseñanza: 3 minutos

Antes de que empieces

- ¡Asegúrate de que todos sepan cómo jugar Piedra, Papel, Tijeras!
    - Piedra: cierra el puño con la mano. Esto es más exitoso que las tijeras.
    - Papel: mantenga su mano plana. Esto es más exitoso que Rock.
    - Tijeras: haga una forma de tijera con sus dos primeros dedos. Esto es más exitoso que el papel.
    - Para jugar, canta "¡Piedra, papel, tijera, ya!" mientras coloca suavemente un puño cerrado en tu palma abierta. En "Ya", revela tu elección de piedra, papel o tijera.

Preparación

- Identifique un espacio abierto donde ambos participantes tengan espacio para estirar las piernas.

Cómo jugar

- El objetivo del juego es mantenerse equilibrado sin caerse. ¡Intenta mantenerte equilibrado más tiempo que tu pareja!
- Comience enfrentando a su pareja. Juega un juego de Piedra, Papel, Tijeras.
- Cada vez que ganes un juego de Piedra, Papel, Tijeras, quédate donde estás, no necesitas mover tus pies!
- Cada vez que pierdes un juego de piedra, papel o tijera tiene que extender sus piernas.
    - Una forma de hacerlo es simplemente dar un paso atrás con el pie trasero, manteniendo el pie delantero en el mismo lugar. ¡Cada vez que pierdes un juego, tu pie trasero va más atrás y tu pie delantero permanece en el mismo lugar!
    - Para estirar con mayor precisión la misma distancia cada vez que intente esto balancee el pie delantero detrás del pie trasero y toque el dedo del pie con el talón. Deje ese pie allí y deslice su pie delantero hacia los dedos de los pies de su compañero.

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

- ¡Sigue jugando Piedra, Papel, Tijeras y después de cada ronda te estiraras más! El juego continúa hasta que alguien se cae, se agarra a algo para mantener el equilibrio o no puede estirarse más.

Ajuste en casa

- Considere mover los muebles para asegurarse de que cada persona tenga suficiente espacio para estirarse.

Ideas de Reto

- ¿Hasta dónde puede estirarse?
- ¿Puedes jugar un juego perfecto sin tener que estirarte?

Variaciones de juego

- Juega con 3 personas a la vez. Estírate después de que cada persona que te gane en Piedra, Papel, Tijeras. Por ejemplo, si dos personas juegan al papel y uno juega piedra, ¡la persona que jugó piedra retrocedería dos pasos!

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Jueves: Frijoles en una Tostada

 # de personas para jugar: 2+

Mejor para edades: 5+

Equipo necesario: ninguno

Preparación/Tiempo de enseñanza: 5 minutos

Antes de que empieces

- Elija a una persona para liderar el juego y recuérdele al grupo que se enfoque en jugar de manera segura

Preparación

- Encuentre un lugar para jugar que permita que todos tengan espacio para moverse.
- El líder debe pararse frente al grupo para que todos puedan verlo.

Cómo jugar

- El trabajo del líder es llamar diferentes tipos de frijoles. Cada frijol tendrá una acción asociada a él. Cuando se llama un tipo de frijol, el grupo tiene que hacer la acción para ese frijol. El objetivo es seguir las instrucciones lo más rápido posible y sin cometer ningún error. Cuando queda un jugador sin haber cometido un error, ese jugador llega a ser el nuevo líder.
- Enseñe los diferentes tipos de frijoles uno a la vez. Practica cada uno y agrega frijoles nuevos hasta que tenga una lista de 3-4 que el grupo sepa. Aquí hay algunos para comenzar:
    - Frijol de Cuerda: Párate derecho y alto con tus manos juntas sobre tu cabeza
    - Frijol frío: tiembla como si estuvieras afuera en el frío
    - Frijol que Baila: muestra uno de tus mejores movimientos de baile
    - Frijol Verde: Corre en el lugar lo más rápido que puedas
    - Frijol Rojo: deja de correr y manténgase congelado
- El líder debe llamar a los frijoles y mezclar la velocidad y el orden. Ejemplo: "frijoles verdes, frijoles verdes, frijoles rojos, frijoles rojos, frijoles fríos"
- Si en algún momento alguien hace una acción incorrecta, debe salir y sentarse al lado del líder.

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

- Además de los diversos frijoles, el líder también puede llamar "Frijoles tostados". Cuando escuchen "Frijoles tostados", los jugadores deben de caer al suelo lo más rápido (y seguro) que puedan.
- El líder observará a la última persona que caiga al suelo. Si usted es el último, salga del juego, siéntese junto al líder y ayúdelo a encontrar nuevas ideas de frijoles.
- Mientras juegas, agrega más frijoles, crea tus propios frijoles y acciones, ¡y trate de engañar al grupo de la forma que puedas!

Ideas de Reto

- ¿Qué frijoles creativos y acciones se te ocurren?
- Como líder, ¿puedes engañar a todos a la vez?
- ¿Cuántas ordenes puedes seguir antes de cometer un error?

Variaciones de juego

- En lugar de quedarse fuera cuando se comete un error, haga que los jugadores realicen una acción, como 5 saltos, para volver a ingresar al juego.

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Viernes: El Gran Queso

 # de personas para jugar: 3+

Mejor para edades: 5+

Equipo necesario: ninguno

Preparación/Tiempo de enseñanza: 3 minutos

Antes de que empieces

- Practique el llamado y la respuesta de "Yo soy el Gran Queso", con todos los jugadores respondiendo "Tú eres el Gran Queso".
- Introduzca los 3 movimientos diferentes: queso cheddar (manos en círculo delante), queso de cuerda (brazos estirados por encima), queso apestoso (agitando la mano delante de la nariz)

Preparación

- Todos los jugadores se colocan en una línea, en un semicírculo o círculo para que pueda ver a todos e identificar quién hizo qué signo. Elige quién será el primer "Gran Queso" Cómo jugar
- El líder comienza cada ronda diciendo "¡Soy el Gran Queso!" y los otros jugadores responden "¡Eres el Gran Queso!".
- El líder luego cuenta "1 ... 2 ... 3!" Al "tres", los jugadores eligen uno de los 3 movimientos predeterminados para mostrar (Cheddar, De Cuerda o queso apestoso). Al mismo tiempo, el Líder muestra uno de los 3 movimientos.
- Los jugadores que hacen el mismo movimiento que el líder estan eliminados.
- El objetivo del juego es que los jugadores permanezcan en el juego haciendo un signo diferente que el líder. El último jugador en pie será el próximo "Gran Queso".

Ajustes para la Casa

- Juegue sentado si el espacio es limitado.

Ideas de Reto

- ¡Juega parado con solo una pierna!
- Rete a los jugadores que presenten más quesos y acciones asociadas.

Variaciones de juego

RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

- Los estudiantes pueden completar una acción (ejemplo: 5 saltos) para volver a ingresar al juego en lugar de quedarse fuera
- Conecte el juego con lo que los niños aprenden en clase (ciclo de planta, ciclo de larva, etc.)