
¿Que Hago con los chicos?

Guía para padres

Atención Padres

En esta guía se presentan juegos para niños de 6 a 15 años. Si bien todas las actividades fueron pensadas teniendo en cuenta la seguridad de los niños/as algunas de ellas incluyen la manipulación de objetos potencialmente riesgosos; (Ej. tijeras)
de acuerdo a la edad del que lo manipula se recomienda la supervisión y cuidado de un adulto.

VERSION 1.0

La presente Guía fue elaborada por el Equipo **de Responsabilidad Social de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de la UFLO** coordinado por el **Mgter. Marcelo Godoy**. Todos los derechos pertenecen a la Fundación Pro Universidad de Flores. Se permite su reproducción total o parcial nombrando la fuente.

Al costado de cada juego/actividad se encuentran clasificados con un de color correspondiente a la edad para el que esta sugerido

- * para niños de 5 a 8 años
- * para niños de 6 a 12 años
- * para niños de 12 en adelante

Comentarios Iniciales

Las autoridades sanitarias de nuestro país han dispuesto la ampliación del receso escolar de invierno. Debemos cuidarnos de no interpretar esto como “más vacaciones”. Se trata de una medida excepcional que tiene una finalidad preventiva y tiene como fin limitar los espacios de posibles contagios y establecer barreras a la transmisión de la Gripe H1N1.

En este sentido muchos de los hábitos de ocupación del tiempo libre y entretenimientos que solían aparecer en ocasión de las vacaciones de invierno deben ser cambiados. La concurrencia a espacios públicos cerrados y espectáculos masivos está desaconsejada. Por otro lado la permanencia en la casa con un aislamiento voluntario es lo que está aconsejado en estos momentos sometiendo a los padres al desafío de qué hacer con ellos. El monstruo del aburrimiento sobrevuela la cabeza de todos.

Transformar el descalabro de “no saber que hacer con ellos” en un ensayo de una nueva manera de encuentro que enriquezca el tiempo que vamos a pasar juntos es el objetivo de esta guía que a continuación le presentamos.

Para esto nuestro equipo de Psicólogos y Comunicadores ha seleccionado una serie de juegos y actividades para realizar en el hogar que busca no solo lograr que pase el “tiempo del encierro” de la mejor manera posible sino transformar el ocio en un espacio productivo que permita el desarrollo de conductas, hábitos y competencias nuevas a través de lo lúdico.

Esperamos que nuestro aporte, en este momento tan especial, ayude a los padres de manera creativa a resolver el desafío de salir con ellos solo lo imprescindible y permanecer tiempos prolongados en la casa y pasarlo bien juntos.

Hemos pensado en juegos que utilizan materiales que suelen estar presente en las casas.

Esperamos la comunicación de ustedes para saber como les ha resultado nuestra idea.

¡ Qué lo disfruten y a crecer juntos!

Mgter Marcelo Godoy

Profesor Titular Psicoterapia 1.

Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Universidad de Flores (UFLO) www.uflo.edu.ar

Email: marcelogodoybsas@gmail.com

JUEGOS DE MESA Y CON CARTAS

1) **LA CARTA GANADORA** **

Materiales necesarios

Un mazo de cartas

Objetivos

Diversión

Actividad

El juego comienza repartiendo entre todos los integrantes la totalidad del mazo de cartas. Sólo se dispone de la primera carta la cual todos dan vuelta al mismo tiempo. La que tiene el número más alta se queda con las otras cartas. Si coinciden en el número se resuelve la situación por el palo. Oro vale más que espada, espada más que basto y basto más que copa. Gana aquel que se quedo al final del juego con la mayor cantidad de cartas. Luego se mezclan y se reparten de nuevo.

2) **CASTILLO DE NAIPES** ***

Quien ante un mazo de naipes no intentó construir un castillo?. Aquí va nuestra propuesta.

Materiales necesarios

Un mazo de naipes

Objetivos

Desarrollo de la motricidad, del equilibrio y la paciencia.

Actividad

Apoyando dos cartas en forma de V invertida se arma una carpa, colocando otra a su lado tenemos la primera base. Sobre ellas se puede colocar de manera horizontal una carta que va a pasar a formar parte del piso del próximo nivel. Repetir esta operación para tener otro piso que se monta sobre el primero.

Objetivo 1- Llegar a usar todo el mazo sin que se produzca el derrumbe.

Objetivo 2- ¿Cuál es la altura máxima que podés alcanzar usando como base 6 cartas?

Objetivo 3- ¿Cuál es la altura máxima que podés alcanzar usando como base 4 cartas?

Objetivo 4- ¿Cuál es la altura máxima que podés alcanzar usando como base 3 cartas?

Objetivo 5 –Hacer una casa horizontal con techo con la mayor cantidad de habitaciones.

3) **EL TROMPO SILBADOR** ***

Materiales necesarios

Un botón grande e hilo de coser (aproximadamente 70 cm)

Objetivos

Diversión

Actividad

Pasar el hilo por uno de los agujeros del botón, luego volver a pasarlo por el otro agujero y unir las puntas. Haciendo girar el hilo se va generando una torsión. Una vez enrollado el hilo acorto la distancia entre ambas manos que sostienen las puntas del cordel. Al estirarlo el botón debe girar y al aflojar el botón vuelve a enrollarse. Si pintas el botón con colores se forma una mezcla de ellos que a medida que va parando se ven y cuando se acelera desaparece.

4) **LA SERPIENTE ENCANTADA QUE GIRA CON EL CALOR****

Materiales necesarios

Tijera y cartulina o papel grueso, fibras de colores.

Objetivos

Diversión. Comprobar el fenómeno físico de cómo el aire caliente es más liviano que el frío.

Actividad

Haz sobre el papel o la cartulina un dibujo que respete la forma de espiral. Desde afuera y hacia dentro dibuja a la serpiente enrollada siguiendo las líneas del espiral. Una vez coloreada la serpiente se procede a cortarla por las líneas. Al colocar un hilo en su centro (que representa la cola de la serpiente) y elevar desde él la serpiente va cayendo.

Ahora si ponés la serpiente sobre una lámpara de mesa (o sobre un radiador o estufa eléctrica) el calor generado por estos hace que la serpiente comience a girar.

5) **TORRE DE HANOI***

Se cuenta que en un templo de **Benarés** (**Uttar Pradesh, India**), se encontraba una **cúpula** que señalaba el centro del mundo. Allí estaba una **bandeja** sobre la cual existían tres **agujas de diamante**. En una mañana lluviosa, un **rey** mandó a poner 64 discos de **oro**, siendo ordenados por tamaño: el mayor en la base de la bandeja y el menor arriba de todos los discos. Tras la colocación, los **sacerdotes** del **templo** intentaron mover los discos entre las agujas, según las leyes que se les habían entregado: "El sacerdote de turno no debe mover más de un disco a la vez, y no puede situar un disco de mayor diámetro encima de otro de menor diámetro". Hoy no existe tal templo, pero el juego aún perduró en el tiempo...

Otra leyenda cuenta que **Dios** al crear el mundo, colocó tres varillas de diamante con 64 discos en la primera. También creó un **monasterio** con monjes, los cuales tienen la tarea de resolver esta Torre de Hanói divina. El día que estos monjes consigan terminar el juego, el **mundo** acabará. No obstante, esta leyenda resultó ser un invento publicitario del creador del juego, el matemático **Éduard Lucas**. En aquella época, era muy común encontrar matemáticos ganándose la vida de forma itinerante con **juegos** de su invención, de la misma forma que los juglares hacían con su música. No obstante, la **falacia** resultó ser tan efectista y tan bonita, que

ha perdurado hasta nuestros días. Además, invita a realizarse la pregunta: "si la leyenda fuera cierta, ¿cuándo será el fin del mundo?".

El juego, en su forma más tradicional, consiste en tres varillas verticales. En una de las varillas se apila un número indeterminado de discos (elaborados de **madera**) que determinará la complejidad de la solución, por regla general se consideran ocho discos. Los discos se apilan sobre una varilla en tamaño decreciente. No hay dos discos iguales, y todos ellos están apilados de mayor a menor radio en una de las varillas, quedando las otras dos varillas vacantes. El juego consiste en pasar todos los discos de la varilla ocupada (es decir la que posee la **torre**) a una de las otras varillas vacantes.

Para realizar este objetivo, es necesario seguir tres simples reglas:

- 1. Sólo se puede mover un disco cada vez.**
- 2. Un disco de mayor tamaño NO puede descansar sobre uno más pequeño que él mismo.**
- 3. Sólo puedes desplazar el disco que se encuentre arriba en cada varilla.**

Existen diversas formas de realizar la solución final, todas ellas siguiendo estrategias diversas.

Fuente WIKIPEDIA (es.wikipedia.org/wiki/Torres_de_Hanoi)

Materiales necesarios

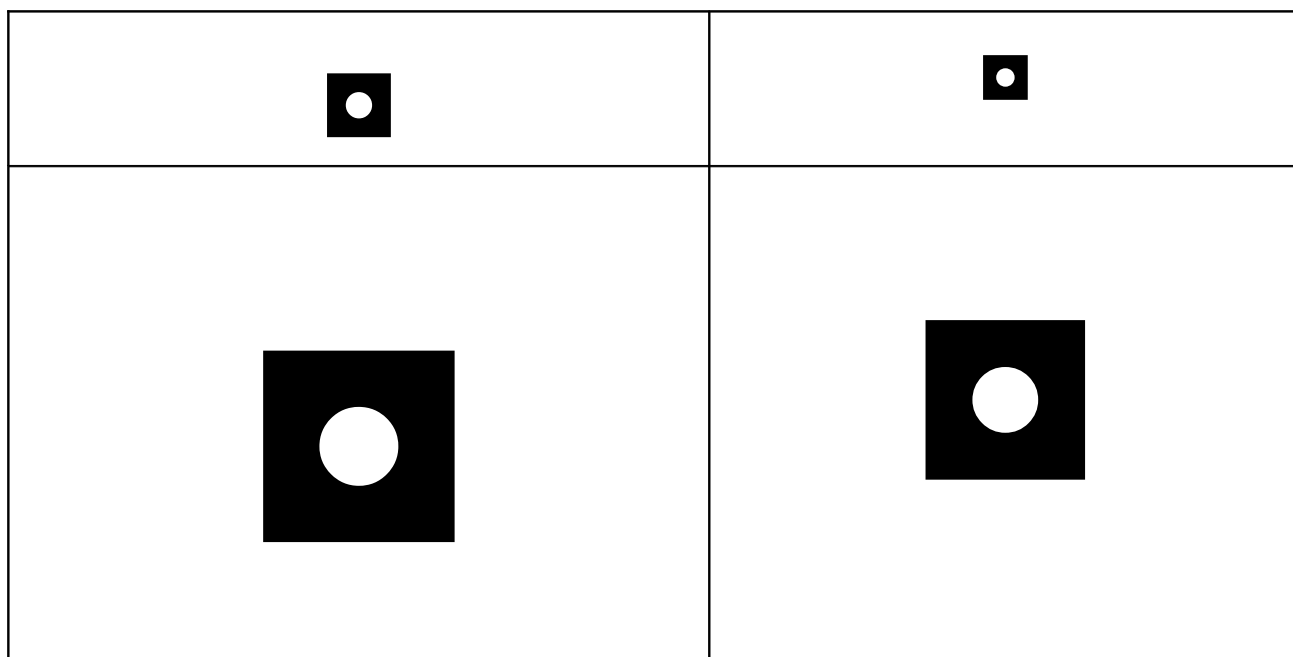
Cartulina y tijeras

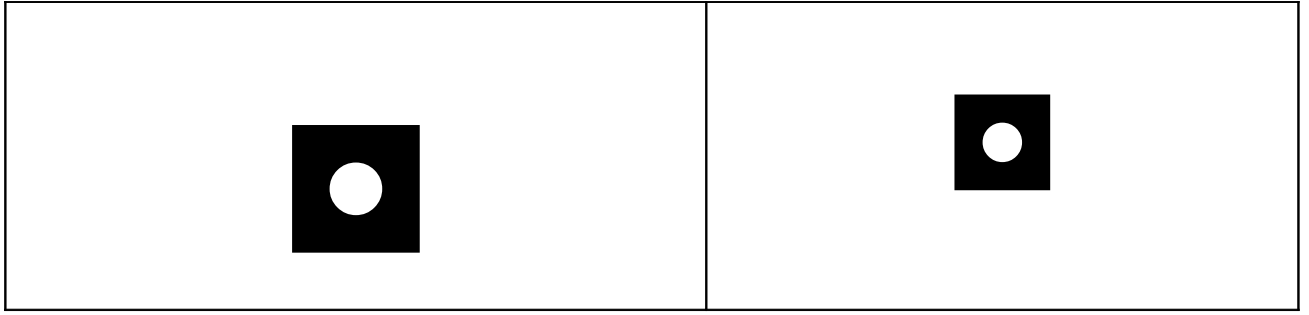
Objetivos

Desarrollo del pensamiento lógico

Actividad

Recorta las siguientes figuras





Respetando las reglas expuestas más arriba pasar los cubos de la casilla uno a la tres.

