



Profesorado en Educación Primaria

Cátedra: Taller de Juego y Producción de Materiales

Tema: Juegos en cuarentena

Estudiantes: Varón Adriana, Pasutti Jesús, Collaud Cecilia, Ferreyra Iona, Ferreyra Jesica, Romero Alberto, Vera Camila, Benedetich Sol, Budnik Fabiana, Galeano Maria, Dittler Mariangeles.

Profesor: Catelani Andrés

Minigolf

☑ *Buscar una caja donde harás diferentes puertitas donde tengan distintos puntajes e intentarás embocarlas en alguna de ellas.*

☑ *El palo de golf puedo fabricarlo con un palo de escoba, y colocarás una tablita en su punta con un clavo.*

(Siempre con ayuda de mayor). ¿De qué otra manera se me ocurre?

☑ *Puedo utilizar una pelota de tenis, plástico o goma.*

¿Cómo jugar?

☑ *Te colocaras a una distancia de unos de 5 a 10 metros de los objetivos.*

☑ *Deberás golpear la pelota con el palo de golf.*

☑ *Si te resulta fácil, puedes crear tu propio campo de golf. Puedes poner diferentes desafíos. Contaras los golpes que realizaste para embocar la pelota.*

Desafíos familiares

Esta propuesta consiste en una serie de desafíos, que deberán cumplir en familia.

Tener en cuenta las medidas de higiene para prevenir el contagio de enfermedades.

Imagen de actividad realizada con materiales reciclados como cartón, madera, etc.:



Juegos en cuarentena.

- Tomando la consigna diseñé un juego para trabajar nuestro alfabeto desde el abecedario, sumando imágenes que redirigen desde el significante en primera instancia al significado, el juego se llama "el guardapolvo de las letras" (por su diseño en tela y blanco). Puede readaptarse para construirse en cartulina, cartón, permite infinitas posibilidades de redecoración. Y las cartas utilizadas puede hacerse con dibujos, o figuras de revistas, impresiones, en mi caso son cartulinas y fueron plastificadas para su protección. Lo importante es que el juego no ocupa espacio, trabaja con material concreto, puede ser colgado en la pared para decorar el aula y es fácil de transportar.



Mini Basquet: El juego es una simulación en miniatura de lo que es el deporte real de basquetbol. Es un juego muy didáctico, adaptado para cualquier edad y muy sencillo de hacer, tanto en la escuela, como también para realizarlo en casa, con materiales reciclables.

Para el mismo utilicé, cartón para dar la forma de lo que sería el aro y cancha, acrílicos para dar color, goma de pegar, lápiz, tijera, marcador negro, una tapita plástica, una goma elástica, un pedacito de corcho, pegamento universal, una lámina plástica, papel, goma eva y una pelotita de desodorante.

Es muy simple, los jugadores se van turnando, tienen una posibilidad cada uno de tirar. El objetivo es embocar la pelota en la canasta. Si el juego se realiza en clase, quien emboque más veces gana. En ese caso, se les puede dar a cada alumno tres oportunidades, y en caso de que en una de ellas emboque, se le da una oportunidad más de tirar.

Lo único que hay que hacer es presionar con el dedo índice el trampolín, e intentar dirigir la pelota hacia el aro, intentando que entre en él.



NOMBRE DEL JUEGO: A toda marcha.

CANTIDAD DE JUGADORES: Individual.

RECURSOS MATERIALES: cartón, sorbetes, papel (con lo que deseen armar el laberinto) pegamentos (cinta, plasticola, etc.), un pelotita.

REGLAS: se inicia poniendo el cronometro, y se resuelve el camino, quien lo haga en menor tiempo posible gana.



Nombre del juego: “Busca tu gusto favorito”

Cantidad de jugadores: Uno o más (más jugadores más fichas en la mesa)

Recursos utilizados: Cartón; pegamento; palito (helado, chupetín, etc.); papel, color (para decorar las paletas)

Reglas del juego:

- *Las paletas se ponen boca abajo y los jugadores buscan el par que le corresponde.*
- *El juego empieza cuando un integrante da vuelta una paleta y debe apoyar sobre la mesa para que todos los integrantes puedan ver y luego dar vuelta otra paleta (todos los jugadores deben realizar lo mismo). Una vez visto las dos paletas y no son iguales deben dar vuelta boca abajo nuevamente.*
- *Si el jugador no encuentra el par, pasa al siguiente jugador.*
- *Si uno de los integrantes del juego encuentra el par de paletas debe seguir buscando y si no encuentra el par debe seguir la roda.*
- *El juego finaliza cuando no hay más ficha (paletas) sobre la mesa.*
- *El ganador del juego es el que encuentra más par de paletas.*

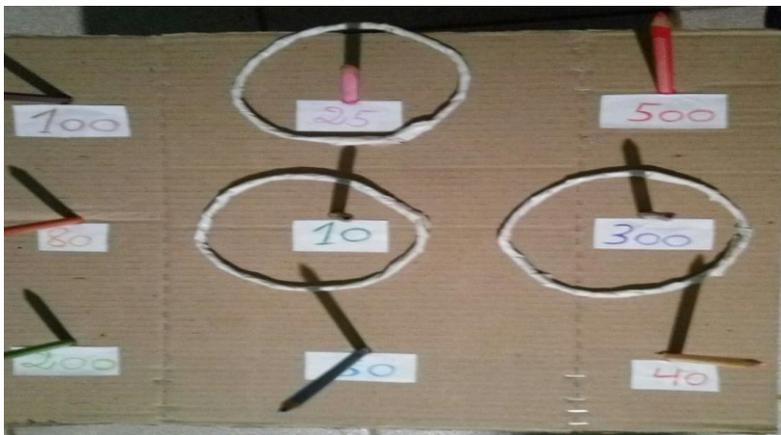


Juego de los Anillos:

Cantidad de Jugadores: Ilimitado

Recursos Materiales: Una caja de cartón, lápices que van clavados y anillos de alambre o cualquier otro material.

Reglas: El juego consiste en embocar la mayor cantidad de anillos posibles y sumar puntos. Cada uno le da la impronta que quiere al juego, puede ser que los lápices de tal color valgan más puntos que los de otros o los que están en el medio sumen más o menos.

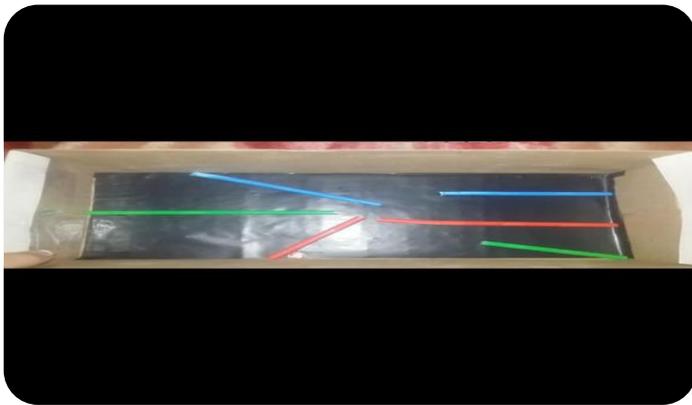


Nombre de juego: pasatiempo

Cantidad de jugadores: no hay límites (ya que el juego se va pasando de compañero a compañero)

Recurso materiales: caja de zapatos, pinturas, palitos de helado, pelotita (con papel crepe), gotita.

Reglas del juego: los estudiantes tomaran el juego en sus manos y se utilizara para practicar la motricidad de los mismos y sus sentidos tratando que la pelotita valla por los caminos.



Nombre del juego: Saltando de uno en dos.

Recursos materiales: bolsas de cartón, restos de un afiche, una hoja de revista para realizar la pelotita o piedra, tijera y plasticola.

Paso a paso para la creación del juego: en primer lugar, corté las bolsas de cartón, seleccioné diez pedazos más o menos iguales para luego recortarlos a cada uno de la

misma medida, los cuales serán los casilleros de la rayuela. Una vez listos los diez casilleros, proseguí por dibujar sobre el afiche los números para cada uno de ellos (del 1 al 10) y además también agregué las palabras (inicio y final). Luego pegué cada número en su casillero. Y, por último, con una hoja de revista hice la pelotita o piedra que se necesita para comenzar a jugar.

Cantidad de jugadores: este juego no tiene un límite de jugadores, quienes quieran pueden participar, siempre respetando los turnos y cumpliendo las reglas del juego.

Saltando de uno en dos es un juego para niños que requiere de cierta agilidad, mediante este juego los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación y también los ayudará a aprender los números.

Reglas:

- 1) Al ya estar realizado el juego, sólo se deberá colocarlo sobre el piso.
- 2) Para empezar a jugar, un niño deberá tomar la pelotita de papel y luego se ubicará detrás del primer número (inicio), con la pelotita en la mano. Una vez ubicado deberá lanzarla, el cuadrado en el que caiga es en el que a la hora de saltar NO puede pisarse.
- 3) El niño comienza a recorrer el circuito saltando con solo un pie o con los dos si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al número 10 (final).
- 4) Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa el siguiente jugador.

Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 (final) realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera del casillero o pisar una línea.



Juego del aro:

El recurso utilizado para su elaboración consiste en:

- 1- Cartón.
- 2- Temperas de los colores que más les guste.
- 3- Pinceles.

Las reglas para jugar:

Es dividir en grupos de 2 de 6 integrantes. El grupo que más aro logre introducir en el tubo, en un tiempo estipulado se considerara el ganador.

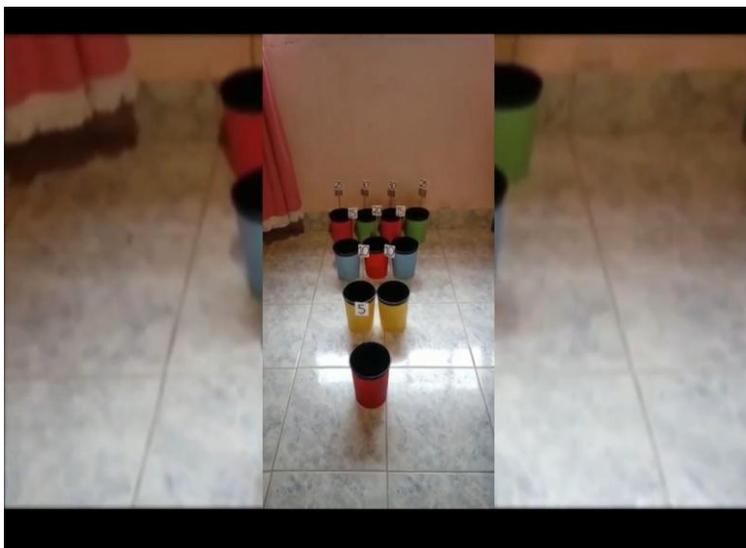


Súper Puntería:

Materiales: Pelota de desodorante, pimpón o cualquier otra que tengan en casa. Vasos, tupper y decoraciones para ponerles a estos.

Cantidad de jugadores: Ilimitado

Reglas del juego: El objetivo del mismo es intentar embocar la pelota en los vasos que tienen diferentes puntajes. El que más puntos obtenga será el ganador.



El monstruo:

Recursos materiales: Bidón de agua (se puede decorar) y tapitas de diferentes colores.

Cantidad de jugadores: Ilimitado

Reglas del Juego: embocar la mayor cantidad de tapitas posibles y sumarlas una vez que se terminan de tirar todos. (A modo de ejemplo, las tapitas rojas suman 10 pts, las verdes 5 y las blancas 1 pt)

Donde vivo:

Recursos materiales: 3 Botellas cortadas y ponerle un nombre a cada una (acuatico, terrestre, aéreos). Con carton o hojas recortarlas en cuadrados y dibujarles distintos animales o pegar con figuras de revistas, diarios,etc.

Cantidad de jugadores: Ilimitado

Reglas del juego: se le da un tiempo determinado a los chicos ejemplo 1', y dependiendo el grupo que me toco, debo identificar la mayoría de las figuritas posibles y ponerlas en la botella que corresponde.



NOMBRE: Emboca, emboca.

CANTIDAD DE JUGADORES: 1 por vez, ya que es un juego que se realiza en un espacio muy pequeño, este juego debe ser jugado por tiempo ya que debemos embocar 4 bolitas de papel, el jugador que lo haga en menos tiempo gana.

RECUROS MATERIALES: botellas plásticas, parte del pico y parte de atrás, se unen con pegamento. Las bolitas están hechas de papel de diario y pegadas con plasticola. Debemos tapar la parte de atrás donde se embocan las bolitas así no caen al piso, al igual que la parte del pico, así cuando intentamos embocarlas en el pico no caen a la parte de abajo.

REGLAS: Se dispone de un tiempo para realizar el juego, cada jugador debe esperar su turno, el que emboque las 4 bolitas en menos tiempo será el ganador. Si dos o tres jugadores lo hacen en un mismo tiempo se jugara una final, para que hay un ganador.

No consta de muchas reglas, solo que los jugadores lo hagan con tranquilidad y busquen sus estrategias.

