



CARRO DE JUEGOS

DOSSIER PEDAGÓGICO



INTRODUCCIÓN

“CARRO DE JUEGOS” es un teatro infantil en el que una payasa y un payaso (Minúscula y Precario) se presentan como expertos jugadores. Estos dos desean averiguar si niñas y niños aún saben jugar al aire libre. Para comprobarlo les propondrán algún que otro desafío creando las escenas más divertidas y disparatadas.

Los payasos son personajes muy particulares caracterizados por su inocencia, vulnerabilidad, su gran disponibilidad y un enorme deseo de jugar. En resumen los payasos son niñas y niños grandes.

Es por ésto que el presente dossier propone una suerte de desafío semanal para realizar en el cole o el parque, propone una serie de juegos al aire libre completamente libres de pantallas y llenos de diversión tradicional y genuina en definitiva la diversión de toda la vida.

Las propuestas están planteadas para niñas y niños de primer ciclo de primaria. Se trata de una serie de juegos y dinámicas que recuperan y refuerzan el espíritu del espectáculo que no por nada se llama ¡¡¡CARRO DE JUEGOS!!!



El juego es de las cosas más importante en el presente de niñas y niños, sienta las bases para el desarrollo de conocimientos, competencias sociales y emocionales. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos.

Las siguientes propuestas están planteadas para grupos de escolares o niñas y niños de edades similares. Para poder llevarlas a cabo será necesaria la figura de un adulto que opere a modo de facilitador/guía y un espacio adecuado. La idea consiste en presentar unos juegos sencillos y rápidos cada día a lo largo de una semana para que los aprendan adecuadamente de modo que en un futuro el grupo pueda ser autónomo a la hora de ponerlos en práctica agrandando así su universo e imaginario lúdico. Los mismo se pueden realizar varias veces a lo largo de una sesión de 30-40 minutos aproximadamente.

PROPUESTA 1: LOS JUEGOS DE ANTES

Será oportuno realizar una pequeña introducción donde se reflexione sobre cómo jugaban antes las mamás y los papás, las abuelas y los abuelos, la importancia de estar al aire libre a merced de la imaginación y en contacto físico con compañeras y compañeros.

Día 1: LAS CUATRO ESQUINAS

Muy sencillo: cuatro jugadores se colocan en cada esquina de un cuadrado y el quinto de ellos en el centro. El objetivo del juego es cambiar de esquina tras contar hasta tres sin que el jugador central consiga hacerse con el lugar antes que uno de ellos. Quien pierda, pasará a ocupar el centro y deberán repetir la misma dinámica.

Día 2: EL TELÉFONO LOCO

Contando al oído del compañero un mensaje que tiene que ir circulando hasta el último jugador, tienen lugar divertidas confusiones al formar frases completamente diferentes a la que dijo el jugador inicial. Cuantas más personas participen, mayor será la dificultad. Es una manera sencilla de pasar el rato y reírse comprobando que el mensaje inicial y el final no tienen nada que ver.

Día 3: SAMBORI

Uno de los juegos clásicos infantiles más completos a nivel de coordinación debido a su mezcla de actividad física, precisión y equilibrio. Consiste en dibujar en el suelo una especie de tablero alargado formado por cuadrados, y cada uno de esos cuadrados tiene dibujado dentro su número correspondiente. Entonces, el jugador debe lanzar algún objeto (lo más común es una piedra) de manera que caiga en uno de los cuadrados. Después, el jugador tiene que recorrer a la pata coja todo el tablero sin pisar el cuadro en el que ha caído la piedra. La piedra debe recogerla, sin dejar de mantenerse a la pata coja, durante el trayecto de regreso al punto de partida.

Día 4: EL PAÑUELO

Un juego muy popular ya que es muy rápido y fácil de hacer: se necesitan dos equipos, enfrentados y colocados uno frente al otro, y una persona ajena a los equipos que se sitúa en el centro de ambos y sostiene el pañuelo con la mano. Cada miembro del grupo tiene asignado un número que se elige previamente, y la persona del centro es la que se encarga de decir en voz alta un número al azar. Entonces, un jugador de cada equipo, los jugadores a los que se haya asignado ese número, tienen que coger el pañuelo y regresar a tu sitio sin que el contrincante les toque. La velocidad y la picardía son esenciales.

Día 5: ESCONDITE COOPERATIVO

Versión del clásico escondite solo que en esta ocasión un solo participante se esconde y el grupo entero debe buscar. Se trata de un juego donde la búsqueda será individual, cuando un participante encuentra al que se escondió, se asegura que nadie le vea o le oiga y se esconde con este. Así hasta que todo el grupo esté finalmente escondido.

PROPUESTA 2: LOS JUEGOS MUSICALES

Juego y música tal como se plantea en el espectáculo es una combinación perfecta para despertar los sentidos, capacidades lúdicas y sensoriales de niñas y niños.

Día 1: ABRAZOS MUSICALES

El facilitador de la actividad pone música y motiva al grupo a bailar. En un momento baja el volumen y exclama ..."abrazos de cinco"... y los participantes sin pensarlo, se abrazarán en grupos de cinco personas. Es cuando todo el mundo está en grupo que se repite la operación, así todas las veces que se desee hasta dar con la cifra necesaria (generalmente el total del grupo)

Día 2: CÍRCULOS MUSICALES

Una versión cooperativa de las clásicas sillas. En esta ocasión se dibujarán círculos de tizas de diferentes tamaños por todo el suelo. Mientras suena la música el grupo baila por fuera de los círculos, cuando se detiene deberán entrar dentro de algún círculo. La cosa se complica pues cada vuelta se van tachando círculos (o trozos de círculos) de modo que se tendrán que ayudar para poder permanecer dentro (será prudente dejar para el final un círculo donde quepa el grupo entero con alguna dificultad).

Día 3: EL EL LIMBO

Otro clásico ¡pero muy divertido! Colocamos una cuerda en posición horizontal, niñas y niños tienen que ir pasándolo por debajo, mirando hacia arriba y al ritmo de la música. El juego se va haciendo más difícil conforme la cuerda se va bajando.

Día 4: SONIDO MEMORIOSO

Dispuestos en círculo le pedimos a un niño que genere un sonido. El siguiente tiene que repetir el sonido anterior y añadir uno nuevo... y así sucesivamente. La dificultad del juego va subiendo ¡porque cada vez habrá más sonidos que memorizar!

Día 5: LA ORQUESTA DIRIGIDA

Un niño se separa del grupo para no oír. El resto forma un círculo y elige a uno de ellos, el director de orquesta, que empezará a hacer música con su cuerpo (palmadas, silbidos, tarareos... ¡El límite es la imaginación!) mientras los otros le imitan. El reto del niño que se ha quedado fuera será adivinar quién es el director o directora de la orquesta.

*Esperamos disfrutéis de los juego de la misma manera que del teatro
nos vemos por los parques a ritmo de Carro de juegos!!!!!!
saludos y gracias*

