



DESARROLLO SANO A TRAVÉS DEL JUEGO

GUÍA PARA PADRES
Y MADRES



Centro Psicopedagógico Municipal
Patronato Socio Cultural
Ayuntamiento de Alcobendas

Índice

¿Por qué es importante el juego?

¿Qué habilidades se desarrollan gracias al juego?

Selección de juegos para la familia

- *Juegos de mesa*
- *Juegos caseros*

Aprender jugando

¿Por qué es tan importante que juegue un niño?

Muchas veces los padres se preguntan sobre este tema, y aun reconociendo la importancia y el valor del juego se cuestionan si se está perdiendo el tiempo al dedicar un rato a esta actividad, sobre todo cuando el niño o niña ha dejado atrás la primera infancia y aparecen obligaciones impuestas (deberes, actividades extraescolares, aprender idiomas, etc.). Diversos autores e investigadores coinciden desde hace décadas en que **el juego es un elemento necesario en el desarrollo evolutivo, emocional, social e intelectual del niño.**

Necesitan jugar para crecer, desarrollarse y aprender.

Desde que son bebés el juego está presente en su vida, el movimiento de brazos y piernas que ejercita lo llena de placer y le permite ir descubriendo sus posibilidades, **aprende a controlar su cuerpo** y a reconocerlo como suyo, ejercita la musculatura que le permitirá gatear primero y caminar después, con lo que le será posible ir conquistando progresivamente la autonomía, **ir descubriendo el mundo que le rodea**, interactuando con él, en un proceso paulatino de adquisición de habilidades. Aprende jugando, manipulando los elementos que su entorno le ofrece, los toca, los muerde, los mira y los integra en su mundo sensorial. **Todo el juego de estos primeros meses va dirigido al reconocimiento del mundo que lo rodea, va discriminando sonidos, rostros, texturas, sabores que le permiten irse introduciendo en la realidad, siempre a través de esta actividad única y lúdica que es el juego.**

¿Qué habilidades se desarrollan gracias al juego?



Conforme los niños y niñas van creciendo los juegos van cambiando, pasan de explorar el entorno a través de los estímulos que perciben por medio de sus sentidos y su cuerpo (tirar un juguete y recogerlo, repetir sonidos, esconder y mostrar algo, etc.) a comenzar a mostrar interés por el mundo del adulto.

Es cuando tienen ya adquirida la locomoción y el lenguaje, cuando hacen del juego un **juego simbólico** (juega por ejemplo a juntar varias sillas y simular que son un coche, a que sus muñecos van a la escuela, dos animales se pelean, etc.). Este tipo de juego es aquel en el que el niño o niña **encuentra sentido al mundo que lo rodea, le permite resolver conflictos, relacionarse con el mundo, ponerse en el lugar del otro.**

También como parte del juego simbólico aparecen los juegos colectivos. Vygotsky, gran teórico del juego dice: **“el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”**, introduce al niño o niña en la empatía y en la solidaridad, en la cooperación y en lo grupal.

Cuando, por ejemplo, una niña juega con animales de plástico y recrea una lucha entre los mismos puede estar descargándose de los sentimientos de rabia y celos generados ese día cuando se peleaba con su hermanito. Cuando un niño juega a ser el maestro de sus muñequitos puede estar asumiendo el rol del que cuida y regaña, premia y castiga, como hace mamá o papá con él cuando interactúa en casa. Cuando una niña coge una caja de cartón y se mete dentro y la caja se transforma en un tren o un avión o un coche y lo conduce, se transporta a un mundo imaginario donde puede controlar la situación como hace el adulto. Cuando un niño consuela a su osito de peluche por las noches antes de dormirse recrea la necesidad que tiene de ser cuidado y consolado por sus padres.

A lo largo de la vida del niño o la niña, el juego va a desempeñar diversas funciones que facilitan su desarrollo: le **ayuda a ampliar su lenguaje y a desarrollar la empatía, a canalizar sus preocupaciones e incluso le permite encontrar soluciones a sus conflictos**, ya que recrea diferentes situaciones a través del juego.

Gracias al juego aprende a relacionarse con los otros, ejercer nuevos roles, expresar necesidades, deseos y dificultades, comprender y aceptar normas, además de incentivar las capacidades mentales, desarrollar su creatividad e imaginación, adquirir gradualmente autonomía, desarrollar la tolerancia a la frustración, expresar emociones e intereses y adquirir hábitos y valores.

El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante todo el desarrollo del niño y no necesita de otro recurso más que la imaginación y el deseo de jugar, y satisface la necesidad de movimiento e interacción. Dice Gross que **“la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño lo hará con un bebé cuando sea grande”**

Si observamos a un niño o niña jugar sin barreras ni limitaciones nos damos cuenta que encuentra juego en los objetos más irrelevantes que nos podamos imaginar, y que con ellos desarrolla juegos ricos y diversos, porque su necesidad de jugar y su capacidad de imaginar hacen de los objetos el elemento perfecto donde volcar toda esa creatividad que llevan dentro.

El juego libre es la esencia del juego infantil, no precisa objetos elaborados, ni luces, ni movimiento, no precisan normas ni instrucciones. Estos juegos y estos juguetes (cajas de cartón, telas, pinzas, cojines, sillas) están en nuestro entorno cumpliendo otras funciones, pero para los niños y niñas pueden ser una inagotable fuente de inspiración y satisfacción. Una nave espacial construida con una caja de cartón, una cueva construida con una manta, un avión con unas sillas, son juguetes y juegos en ocasiones infravalorados y postergados por otros juguetes que en ocasiones carecen de tanto potencial .

¿Cuánto tiempo dedican nuestros hijos e hijas hoy en día a jugar así, libremente?

Debido a las exigencias de la sociedad en que vivimos muchos niños y niñas se ven sujetos a demasiadas obligaciones impuestas por los adultos y disponen de poco tiempo para dedicar al juego. Como ejemplo, pensemos en un niño o niña en edad escolar: cuántas horas pasa en la escuela, cuántas haciendo deberes en casa, cuántas en actividades extraescolares cada día..., lo que le deja muy poco tiempo para dedicar a esta actividad imprescindible para su desarrollo. Es tan importante jugar cómo aprender idiomas, practicar deportes o dedicar más tiempo para ser excelentes en lo académico.

Tal vez sería conveniente parar un momento y pensar si todas las actividades que desarrolla un niño o una niña a lo largo del día son imprescindibles y si hay equilibrio entre el tiempo dedicado a las obligaciones y el dedicado a lo lúdico...

¿Cómo podemos facilitar los adultos el juego libre?

- Podemos permitir que sean ellos, los niños y las niñas, quienes decidan a qué quieren jugar y que puedan repetir el mismo juego cuantas veces quieran, hasta que logren resolver la situación que los llevó a elegir ese juego en concreto.
- No interrumpir su juego bruscamente, si no enseñarles poco a poco a gestionar los tiempos. Es conveniente que sepan de antemano de cuánto tiempo disponen aun antes de tener que finalizar el juego.
- No imponer juegos ni juguetes en función del sexo, ni en función de nuestros propios gustos.
- Ser flexibles y permitir que utilicen objetos para finalidades distintas a aquellas para las que fueron creados (por ejemplo: utilizar una escoba como un caballo o una toalla como una capa de superhéroe, etc.)

¿Cómo se puede crear un ambiente de juego en casa?

- Permitir que resguarde su capacidad de juego y asombro, tan necesaria para poder aprender y evolucionar en el proceso creativo y sanador.
- **Recuperar el juego libre, los juguetes improvisados, dejando tiempos y materiales en la casa para crear, es una necesidad y una obligación de los padres.**
- El juego es una actividad para acercarnos a nuestros hijos e hijas y compartir un rato distendido y placentero tratando de dejar fuera de este momento los regaños, los castigos, etc.

“Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades”.

Michel de Montaigne

*Selección de
juegos para la
familia*

Juegos de mesa

Juegos caseros

Juegos de
movimiento



Juegos de mesa



Jugadores: Entre dos y cuatro jugadores

Edad: A partir de cuatro años

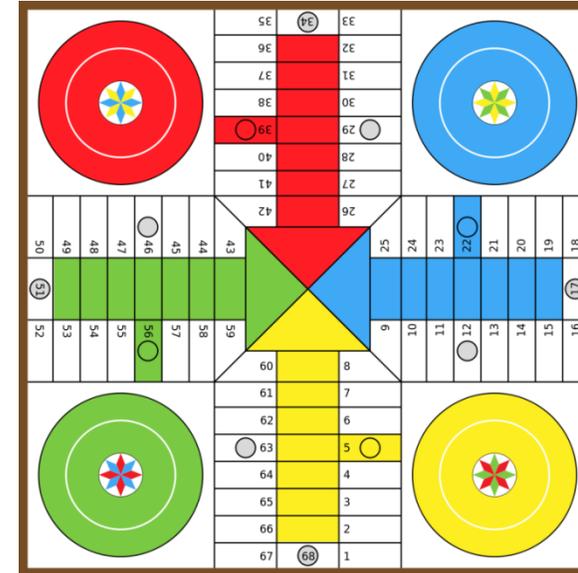
Duración: Corta-media (aproximadamente 30 min)

Talentos:

- **Emocional:** Ayuda a desarrollar una mayor tolerancia a la frustración ya que los niños tienen que aguantar que otros vayan mejor que ellos, no sacar el número adecuado, o que les coman las fichas. También potencia la paciencia, ya que estos tienen que esperar a que llegue su turno para mover las fichas.
- **Cognitivo:** Fomenta la rapidez de cálculo, ya que al haber números en las casillas aprenden que si están en la 24 y sacan un 5, van a la 29.
- **Motor:** Tirar los dados y mover las piezas

Historia: Es una variante del juego *Ludo* en Inglaterra, a finales del S.XIX (1897). Ambos juegos, el Ludo y el Parchís, provienen de un juego de la India llamado *Parchisi* en el S.VI. Es un juego que también se puede jugar en equipo, donde el grupo decidirá qué ficha mover y cuándo, en consenso.

El parchís



Jugadores: A partir de dos jugadores

Edad: A partir de cuatro años

Duración: Corta (Aproximadamente 15 min)

Talentos:

- **Emocional:** Ayuda a desarrollar una mayor tolerancia a la frustración ya que los niños tienen que aguantar que otros vayan mejor que ellos, o caer en las casillas de que les perjudican (volver al principio, tres turnos sin jugar, volver a una casilla anterior, etc.). También potencia la paciencia, ya que estos tienen que esperar a que llegue su turno para mover las fichas.
- **Cognitivo:** Fomenta la rapidez de cálculo, ya que al haber números en las casillas aprenden que si están en la 36 y sacan un 3, van a la 39.
- **Motor:** Tirar los dados y mover las piezas

Historia: Es un juego tradicional, en el que el origen no está muy claro pero se barajan tres teorías: Del 2000 a.C. por los griegos (mientras asediaban Troya), en Florencia por los Médici, o los Caballeros Templarios en el S.XII (inspirándose en el Camino de Santiago).

La oca



Jugadores: A partir de dos jugadores

Edad: A partir de tres años

Duración: Corta-media (Aproximadamente 30 min)

Talentos:

- **Emocional:** Ayuda a desarrollar una mayor tolerancia a la frustración ya que los niños tienen que aguantar que otros vayan mejor que ellos, no conseguir el número exacto para llegar al 100, o caer en las serpientes (lo que les hace retroceder casillas). También potencia la paciencia, ya que estos tienen que esperar a que llegue su turno para mover las fichas.
- **Cognitivo:** Fomenta la rapidez de cálculo, ya que al haber números en las casillas aprenden que si están en la 44 y sacan un 6, van a la 50. El niño debe prestar atención a la parte del tablero en el que está, porque en algunas ocasiones hacia la derecha los números ascienden, y en otras descienden, por lo que sin darse cuenta podrían retroceder en el juego en lugar de avanzar. También ayuda a la orientación, ya que deben orientarse en el tablero.
- **Motor:** Tirar los dados y mover las piezas

Historia: Es un juego tradicional que se inventó en la India sobre el S.VI junto con otros juegos como el *Parchisi*. A este juego lo llamaron *Moksha patam*, y en 1943 se llevó a Inglaterra donde se comercializó con el nombre de *Snakes and Ladders* (*Serpientes y escaleras*).

Escaleras y Serpientes



Jugadores: dos jugadores

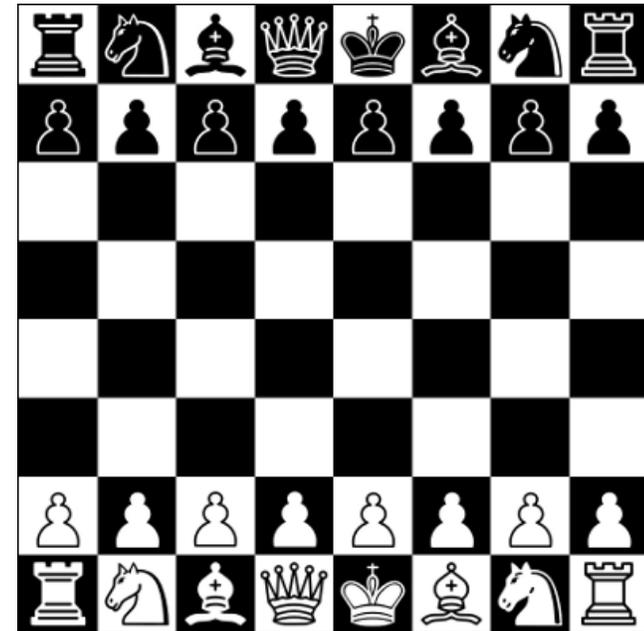
Edad: se considera que a partir de los 4 años ya se tienen las habilidades cognitivas suficientes para aprender los movimientos de cada pieza y las normas básicas.

Duración: Talentos:

- **Emocional:** ayuda a desarrollar la capacidad de planificación, de pensar antes de actuar, la paciencia, el respeto a los turnos, y aprender a gestionar al frustración cuando se pierde.
- **Cognitivo:** se fomenta el razonamiento lógico, el espacial y el matemático .Entrena la capacidad de atención y concentración y la memoria.
- **Motor:** psicomotricidad fina para agarrar las piezas y moverlas correctamente.

Historia: el origen del juego ajedrez aún no está claro. La versión más aceptada sugiere fue inventado en Asia, probablemente en la India, y desde ahí se extendió a China, Rusia, Persia y Europa.

Ajedrez



Cortex

Jugadores: de 2 a 6 jugadores

Edad: a partir de 8 años

Duración: unos 15 minutos

Talentos:

- **Emocional:** se ejercitan habilidades sociales, capacidad de análisis, comunicación y tolerancia a la frustración.
- **Cognitivo:** se trabaja la memoria, el razonamiento espacial, razonamiento lógico, la concentración, la rapidez perceptiva.
- **Motor:** psicomotricidad fina para manejar las tarjetas, etc.

Historia: la primera versión se creó en Estados Unidos hacia el año 1996, posteriormente se han ido creando nuevas versiones.



Jugadores: de 2 a 6 jugadores

Edad: desde 8 años

Duración: unos 20 minutos

Talentos:

- **Emocional:** se entrena el autocontrol, las habilidades sociales, la iniciativa y la autonomía.
- **Cognitivo:** se entrenan áreas como la memoria, la observación, la concentración y la rapidez perceptiva.
- **Motor:** coordinación ojo-mano

Historia: fue creado por tres profesionales aficionados a los juegos de mesa: Carlos López, un ingeniero informático; Domingo Cabrero, licenciado en administración de empresas y Santi Sastibéban, ingeniero técnico en diseño industrial.

Aunque inicialmente la idea era crear una temática sobre naves espaciales, durante el desarrollo del proyecto decidieron que tendría más valor hacerlo sobre un virus que recorriera varias partes del cuerpo. Ya existe una segunda versión.

Virus



Dixit

Jugadores: de 3 a 6

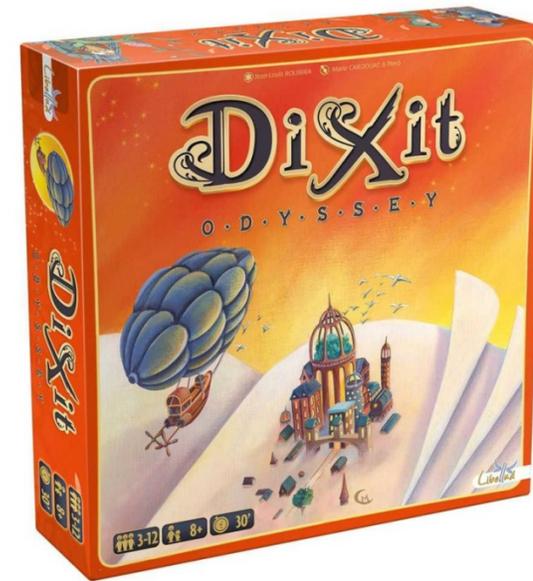
Edad: desde 8 años

Duración: 30 minutos

Talentos:

- **Emocional:** entrena el respeto por los turnos, la capacidad para tomar la iniciativa, la participación, la empatía.
- **Cognitivo:** desarrollo del vocabulario, la creatividad, capacidad de observación y de análisis, así como la toma de decisiones.
- **Motor:** psicomotricidad fina para manejar las cartas.

Historia: se creó en el año 2008. Ha recibido varios premios, entre ellos al mejor juego del año en España en 2009 y 2010. Existen expansiones posteriores.



Rory's Story Cubes

Jugadores: de 1 a 12 jugadores

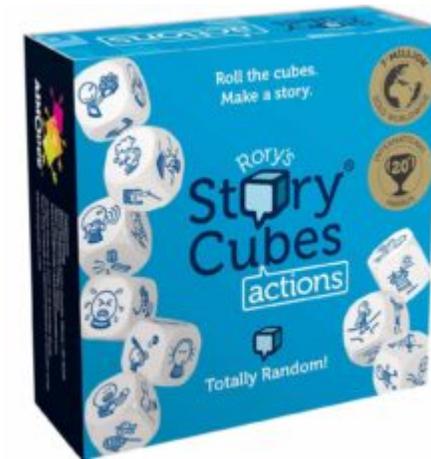
Edad: desde los 8 años

Duración: 20 minutos

Talentos:

- **Emocional:** ayuda a desarrollar la creatividad, la imaginación y la iniciativa, así como la empatía, el respeto y otras habilidades sociales.
- **Cognitivo:** se trabaja el lenguaje, la capacidad de análisis, capacidad de asociación y la observación.
- **Motor:** psicomotricidad fina para manipular los dados.

Historia: creado a partir de una simple observación. En 2004, Rory se dio cuenta de cómo las imágenes más simples despertaban la imaginación. Entonces tuvo una idea: utilizar estas imágenes para crear e inventar historias. Rápidamente, la idea tomó la forma de un juego, y el juego tomó la forma de dados cubiertos con símbolos. El juego se llamó: Rory's Story Cubes. En 2006 se vendieron los primeros juegos y se hicieron famosos en Europa y Estados Unidos.



Rummikub

Jugadores: de 2 a 6 jugadores

Edad: a partir de 8 años

Duración: 45 minutos

Talentos:

- **Emocional:** se trabaja la paciencia, el respeto por los turnos y la tolerancia al error.
- **Cognitivo:** cálculo, razonamiento matemático, observación y concentración.
- **Motor:** psicomotricidad fina para manipular las fichas. Coordinación ojo-mano.

Historia: El juego original lo creó en los años 40 Ephraim Hertzano, un inventor rumano, después emigrado a Israel. Más tarde lo exportó a Europa occidental y América



Juegos caseros



Jugadores: A partir de cinco jugadores

Edad: A partir de 5 años

Duración: Media-larga dependiendo del número de participantes (30-45 minutos)

Talentos:

- **Emocional:** Ayuda a desarrollar una mayor tolerancia a la frustración ya que los niños pueden decir muchas películas/animales y no acertar ninguna. También potencia la paciencia, ya que estos tienen que esperar a que llegue su turno para representar la película/animal.
- **Cognitivo:** Deben pensar en todas las películas/animales que conocen. Se debe prestar atención a los movimientos que se están representando para intentar adivinar de qué se trata.
- **Motor:** Mover el cuerpo para representar las películas/animales.

Juegos de mímica (adivinar animales, películas, etc.)



Jugadores: 2 o más

Edad: desde que saben escribir

Duración: indeterminada, depende de cuántas categorías se usen y cuántas letras.

Talentos:

- **Emocional:** se fomenta la curiosidad, el descubrimiento, la tolerancia al error, la paciencia, y se entrenan habilidades sociales.
- **Cognitivo:** atención, concentración, razonamiento verbal, vocabulario.
- **Motor:** psicomotricidad fina, coordinación ojo-mano.

¿Cómo se juega?: se eligen varias categorías (nombre, país o lugar, comida, animal, color, etc.). Se escoge una letra del abecedario y cada jugador debe escribir, en cada categoría, una palabra que comience por la letra elegida, lo más rápido posible. El primero que termina dice STOP y todos deben dejar de escribir. Por cada palabra escrita correctamente en la categoría correspondiente se suman 5 puntos, y si solo un jugador ha puesto una palabra en una categoría determinada, ese jugador suma 10 puntos. Al final de la partida gana quien tenga más puntos.

Stop



	Name	Color	Animal
(S)	Sam	Sepia	Salmon
(T)	Tam	---	Tapir
(D)	Oscar	Orca	Orca
(P)	Paul	Pastel	Panda

Los sentidos

Jugadores: 2 o más. Se puede jugar también por equipos

Edad: desde los 4 o 5 años

Duración: indefinida

Talentos:

- **Emocional:** se entrena la atención plena, la estimulación de los sentidos, el respeto hacia los otros, la comunicación, la superación de miedos, etc.
- **Cognitivo:** percepción e integración de la información, la atención y la concentración.
- **Motor:** psicomotricidad gruesa y fina, coordinación.

¿Cómo se juega?: a un jugador se le tapan los ojos y debe adivinar qué son diferentes objetos, escogidos por el resto de jugadores, a través del tacto, el gusto, el olfato o el oído.



Jugadores: 2 o más

Edad: desde los 4 o 5 años

Duración: indefinida

Talentos:

- **Emocional:** se entrenan habilidades sociales, empatía, paciencia, trabajo en equipo y creatividad.
- **Cognitivo:** atención, observación, razonamiento verbal y razonamiento lógico.

¿Cómo se juega?: un jugador (o un equipo) piensa un personaje famoso o alguien que sea conocido por el resto de jugadores. Los otros jugadores (o el otro equipo) debe adivinar de quién se trata mediante preguntas que comiencen con: ¿Y si fuera..., qué sería? Por ejemplo: ¿Y si fuera un animal? ¿y si fuera un país? ¿Y si fuera un deporte?... Cada vez que se acierta el personaje se consigue un punto y gana el equipo (o jugador) que sume más puntos.

¿Y si fuera...?



Juegos de movimiento



El pañuelo

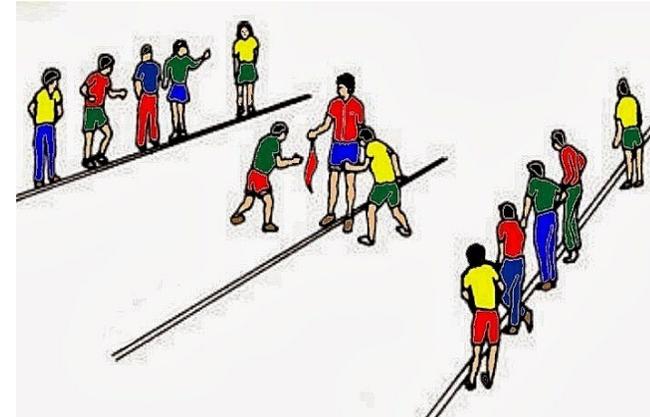
Jugadores: A partir de cinco jugadores

Edad: A partir de 4 años

Duración: Corta-media dependiendo del número de jugadores (15-30 minutos)

Talentos:

- **Emocional:** Ayuda a desarrollar una mayor tolerancia a la frustración ya que los niños tienen que aguantar que les pillen o que el otro atrape el pañuelo primero. También potencia la paciencia, ya que estos tienen que esperar a que llegue su turno para jugar.
- **Cognitivo:** Fomenta la estrategia (coger el pañuelo primero o dejar que lo coja el otro y perseguirle) y la capacidad de anticipación a los movimientos del otro (hacia qué lado se moverá). Se debe prestar atención a los movimientos del oponente. Requiere de una buena concentración para saber a quién le toca salir en cada ocasión, dependiendo del número que diga el que sujeta el pañuelo.
- **Motor:** Los niños deben correr a alcanzar el pañuelo y volver a su equipo antes de que el otro jugador les alcance.



Corros

Jugadores: 3 o más

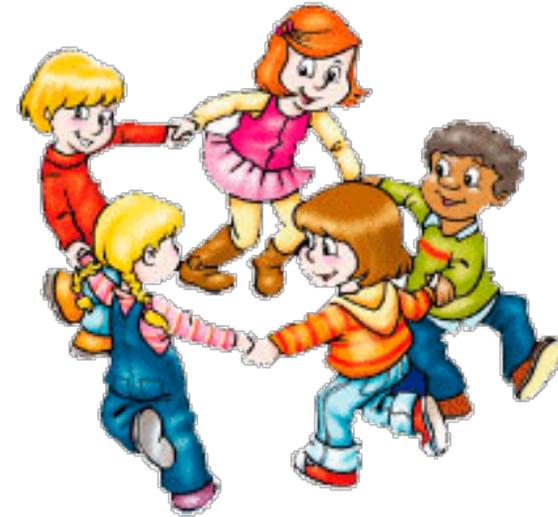
Edad: a partir de 3 años

Duración: Corta

Talentos:

- **Emocional:** desarrollan tolerancia a la frustración en juegos como la zapatilla por detrás al perder
- **Cognitivo:** se debe prestar atención para seguir un ritmo o saber en que momento se ha de reaccionar ante una señal, la respuesta puede ser sentarse o perseguir a un compañero.
- **Motor:** en la mayoría de juegos de corro se promueve la movilidad, pues hay que girar o sentarse rápido. En algunos incluso perseguir a otro compañero.

Historia: Es un juego tradicional de origen incierto que se cree que puede estar relacionado con ritos ceremoniales.



Rayuela

Jugadores: a partir de uno

Edad: Todas las edades

Duración: Corta

Talentos:

- **Emocional:** Se desarrolla tolerancia a la frustración cuando se falla el tiro y la paciencia al tener que esperar tu turno.
- **Cognitivo:** se trabajan la capacidad de razonamiento espacial, el ritmo, la memoria, la observación y la concentración.
- **Motor:** El juego promueve la coordinación motora al tener que saltar a la pata coja esquivando su piedra y recogiendo esta a la vuelta. También favorece la puntería y el desarrollo muscular.



Comba

Jugadores: A partir de uno

Edad: Todas las edades

Duración: Corta

Talentos:

- **Emocional:** Tolerancia a la frustración cuando fallas al saltar, respeto por los turnos, iniciativa y otras habilidades sociales.
- **Cognitivo:** Mejora la atención y la concentración ya que saltar requiere concentrarse en el movimiento de la cuerda para no pisarla.
- **Motor:** Coordinación motora, desarrollo muscular.



Escondite

Tipo: Juego de movimiento

Jugadores: A partir de dos

Edad: A partir de cuatro años

Duración: Corta

Talentos:

- **Emocional:** Se desarrolla tolerancia a la frustración cuando al niño le toca ligar y tarda en encontrar a sus amigos, la paciencia y la autorregulación.
- **Cognitivo:** Requiere razonar con cierta lógica para intentar descubrir donde se han escondido los demás o para buscar un escondite. Se cultiva la capacidad atencional al estar buscando pistas de donde se pueden haber escondido los compañeros, como un sonido o un movimiento cerca. Tiempo de reacción a la hora de localizar a alguien e ir a por él o ella. Y se desarrolla la capacidad de orientación espacial.
- **Motor:** Coordinación motora a la hora de correr para pillar o para salvarse.



Pilla-pilla

Jugadores: Dos o más

Edad: Todas las edades

Duración: Corta

Talentos:

- **Emocional:** Ayuda a desarrollar voluntad y perseverancia al no rendirse cuando se persigue a otro. Se ponen en práctica las habilidades sociales y el respeto hacia los demás.
- **Cognitivo:** se entrenan áreas como la observación, el análisis del comportamiento de los demás, la planificación y la orientación.
- **Motor:** Fomenta la coordinación motora y el desarrollo muscular.





Aprender jugando



Las profesionales del **Taller de Apoyo a 3° de Educación Primaria*** trabajan de forma lúdica y motivadora para captar el interés de los niños y niñas por aprender.

A continuación se recoge una selección de juegos de cartas sencillos, realizada por ellas, que se pueden hacer en familia para pasar un buen rato, acercarnos a nuestros hijos e hijas y, además, ayudarles en su aprendizaje.

Para cada juego propuesto encontrarán una pequeña descripción del mismo y las habilidades que se trabajan mientras se juega.

*** El Taller de Apoyo es un programa municipal que está dirigido a alumnos y alumnas de 3° de primaria, impartido por personal cualificado, en colaboración con los centros educativos del Municipio, cuyo objetivo es prevenir las dificultades de aprendizaje compensando y afianzando los aprendizajes básicos y potenciando progresivamente un mejor hábito y ritmo de trabajo. Se trabaja con grupos reducidos facilitando una atención individualizada.**



¿ECHAMOS UNA PARTIDA?



JUEGOS CON LA
BARAJA ESPAÑOLA
PARA SEGUIR
APRENDIENDO



TALLER DE APOYO
CENTRO PSICOPEDAGÓGICO
MUNICIPAL



EQUIPO DEL TALLER DE APOYO: Nieves del Pozo, Silvia Laso y Laura Velázquez



Somos las profesoras del Taller de Apoyo de 3º de Educación Primaria del Centro Psicopedagógico. Os queremos proponer una serie de juegos y dinámicas para realizarlas en familia que aparte de divertirnos, ayudarán a vuestros hijos/as a potenciar capacidades tales como la observación, concentración y atención. Además de trabajar contenidos escolares relacionados con las matemáticas y la lengua.

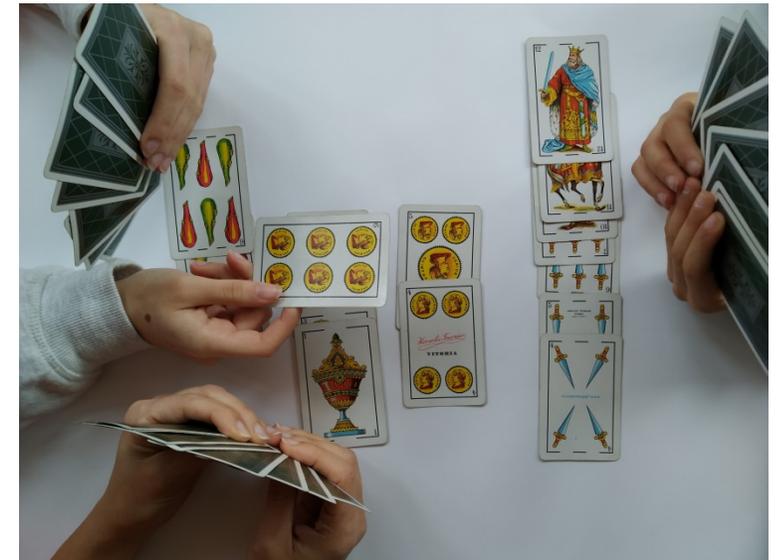
Estos juegos nos pueden ayudar a ejercitar la **rapidez mental**, el **cálculo**, la **concentración**, la **paciencia** y la **tolerancia a la frustración**. Además está demostrado que las **emociones juegan un papel fundamental en el aprendizaje**, sobre todo las emociones positivas. Y, ¿qué puede ser más positivo que pasar un buen rato de diversión con la familia?



El cinquillo

Este juego sirve para trabajar la **atención y la secuenciación**. Consiste en ir alineando los números en orden hasta completar cada palo: oros, bastos, espadas y copas.

El reparto depende de si los integrantes prefieren que se puedan robar cartas (en cuyo caso se darán siete a cada uno al principio, dejando un mazo con el resto en la mesa) o que se repartan todas. Empezará a jugar quien tenga el 5 de oros, que lo pondrá en la mesa y le cederá el turno a la persona de su izquierda. El siguiente jugador podrá sacar el cuatro de oros, el seis de oros o cualquier otro cinco. A partir de ese momento, los demás tendrán que ir poniendo sus cartas sobre la mesa por orden, ya sean números inferiores o superiores. Ningún jugador puede pasar el turno si tiene una carta que puede colocar. Si no le quedan opciones y se han dejado cartas para robar, tendrá que robar una y probar suerte. En caso de que hayan repartido todas las cartas, pasará turno. Ganará el primero que haya conseguido deshacerse de todos sus naipes.



La escoba

Este juego es estupendo para trabajar el cálculo mental. Se comienza repartiendo tres cartas a cada jugador y colocando cuatro cartas encima de la mesa boca arriba. En cada turno, cada jugador intentará sumar un total de 15 puntos entre las cartas que hay en la mesa y una de las que tiene en la mano. Quien llegue a este número, debe colocar sus cartas a su lado boca abajo. Pero, si para llegar se han utilizado todos los naipes de la mesa, se deben colocar boca arriba con uno cruzado encima, y se dirá que se ha hecho “escoba”. Si se da el caso de no poder sumar 15 puntos, el jugador dejará boca arriba en la mesa una de sus cartas, acompañando a las cuatro iniciales.

Para poder sumar es necesario conocer el valor de cada carta: el as, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete tienen su número como valía, pero la sota vale ocho puntos, el caballo nueve y el rey, diez. Además, existen excepciones que suman más cuando se hace el recuento al finalizar la partida: un punto por cada escoba que se consiga hacer, otro punto para quien tenga el siete de oros, un punto para el que más cartas tenga y otro para el que tenga más cartas de oros. También se llevará un punto el que tenga la mayoría de sietes. En caso de empate, se dará un punto a cada uno.



Una jungla en el salón

Ideal para trabajar la **rapidez mental y la memoria**. Cada jugador elige el sonido de un animal diferente. Una vez que os hayáis aprendido todos, repartiréis cartas de una en una. Cuando dos o más jugadores tengan naipes iguales (ases, doses...) o cartas del mismo palo (oro, bastos, copas y espadas) hay que ser rápido en decir el sonido del animal elegido por la otra persona con la que se ha coincidido. Quien lo dice primero pone todo su montón de cartas sobre el contrincante. Pierde el jugador con más cartas al final de la partida. ¡Hay emoción hasta el final y las risas están aseguradas!

Solemos hacer una variante de este juego los primeros días del Taller de Apoyo para aprendernos los nombres y os aseguro que les encanta. En este caso en vez del sonido del animal, decimos el nombre de la persona.



El presidente

Se empieza repartiendo toda la baraja entre los jugadores que vayan a participar. Al que le toque el primer turno tiene que echar una carta, una pareja o un trío de iguales para que el siguiente iguale su jugada. Si a la mesa se ha echado, por ejemplo, un trío de ases, todos los siguientes tendrán que echar también tríos de cartas.

El ganador será quien se quede sin cartas el primero, que será el 'Presidente' en el siguiente turno; y el perdedor el que más tenga, que será 'Culo' en la siguiente partida. Para la ronda de después el presidente le dará sus dos peores cartas a 'Culo' y este le dará sus dos mejores al 'Presidente'.

Se puede añadir en la partida la opción de 'Vice-presidente' y 'Vice-culo', que harán la misma función que 'Presidente' y 'Culo' pero, únicamente, con una carta. Con este juego se ejercitamos nuestra **capacidad de frustración**.



El relojito

Se juega con una baraja española. Cuanto más rápido, más divertido resulta.

Se reparten todas las cartas a todos los participantes y empieza el juego la persona a continuación de quien ha repartido. Por turnos, se irá tirando una carta al centro para que todos puedan verla a la vez que se va repitiendo el orden de la baraja: “As, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo y rey” (si nuestra baraja cuenta con ochos y nueves, también tendrán que decirse). Si a alguien le coincide el número de la carta con el que ha dicho y el siguiente jugador se da cuenta, tendrá que quedarse con todo el montón que hay acumulado. Si el siguiente jugador no se da cuenta, será él quien tenga que quedarse con lo amontonado. Pierde quien más cartas tenga al final de la partida.



El mentiroso

Se necesitan, como mínimo, tres participantes. Este es un juego muy sencillo en el que ganará el que sepa mentir mejor y consiga quedarse sin cartas el primero.

Se reparten todos los naipes entre los jugadores y se empieza en el sentido de las agujas del reloj. Tendréis que ir echando una carta, una pareja, un trío o más de tres cartas en el centro de la mesa y decir en voz alta lo que se ha desechado, pero se puede no decir la verdad.

Por ejemplo, se pueden dejar cuatro cartas y decir “cuatro sotas” y que esto sea cierto, o decirlo y que en realidad hayamos soltado tres sotas y un caballo. En ese caso, el siguiente jugador será quien decida si es verdad o mentira lo que se ha dicho. Si decide que es falso y, al comprobar, las cartas coinciden con lo afirmado, todas las cartas se las llevará él. Si opina que lo dicho es correcto, él seguirá echando cartas al montón hasta que alguien decida que es mentira. Si alguien es pillado en su mentira, esta persona se llevará todas las cartas sobre la mesa.



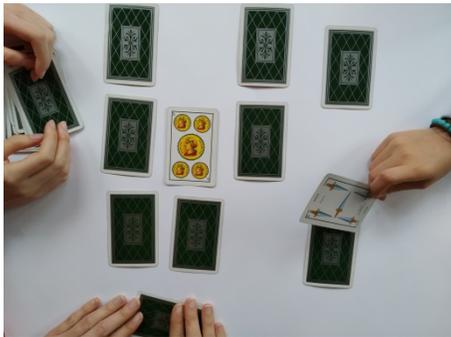
La carta corrida

Para empezar, solo se dará una carta a cada participante, que únicamente podrá ver él. El objetivo es **no quedarse con la del número más bajo**, en este caso un as, y conseguir la más alta, el rey. Comienza la partida quien esté a la izquierda de la persona que ha repartido. Mirará qué le ha tocado y decidirá si se la queda o si le pide al de su izquierda la suya para intentar conseguir una de mayor valor. Si otro jugador quiere cambiar su carta siempre hay que aceptar, excepto si se tiene un **rey** que, en ese caso, ya se será el ganador por tener el valor más alto. Cuando el turno llegue al que ha repartido, este no puede intercambiar con nadie, pero sí podrá levantar una carta del mazo si así lo decide.

Cuando todos los participantes hayan intercambiado, o no, su carta, se levantan todas y gana el que haya tenido suerte y haya conseguido quedarse con el número mayor.



Cada oveja con su pareja



Este es un clásico juego para trabajar la **memoria**. Coloca todas las cartas boca abajo en cuatro filas. Cada jugador está autorizado a levantar dos cartas para intentar formar una pareja (dos tres, dos caballos, dos sietes...). Si no lo logra, dará la vuelta a esas dos cartas y el turno pasa al siguiente. Si encuentra la pareja, tendrá una nueva oportunidad para levantar dos naipes más. El vencedor es quien obtenga más cartas al final de la partida. Una variante más sencilla es elegir sólo dos palos de la baraja y reducir así el número de parejas.



Va de farol

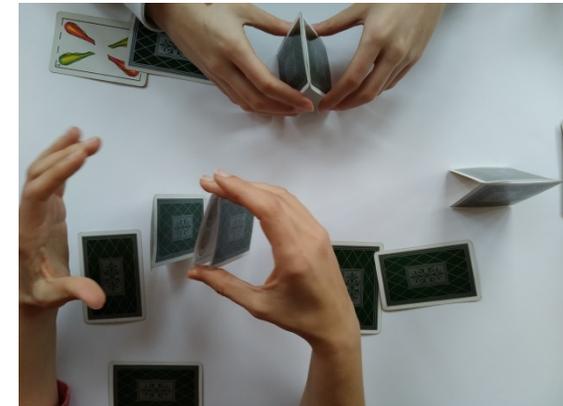
Reparte todas las cartas entre los jugadores. El que empieza, coloca una boca abajo e indica su valor, por ejemplo, un seis. El resto de participantes, en turnos sucesivos, deben ir completando la baraja. Si no tiene la carta adecuada, puede mentir pero, si uno sospecha, debe decirle: "¡Vas de farol!", y levantarla.

El mentiroso debe recoger todos los naipes de la mesa e incorporarlos al montón con que está jugando. Si dijo la verdad, es el delator quien se los lleva. Gana el juego quien se quede antes sin cartas.



Pequeños constructores

No es tarea fácil. Construir una torre de naipes requiere **habilidad** y **paciencia** pero el resultado es espectacular. Para conseguirlo, coloca dos cartas formando un triángulo equilátero con respecto a la base, añadiendo a continuación más cartas, siempre en parejas. Cuando tengas la base, edifica el suelo del siguiente piso colocando nuevos naipes. En cada nivel de ascenso deberás colocar un triángulo menos para que tu torre vaya decreciendo. Empieza con tres pisos y ve ampliando tu construcción poco a poco. Trabajarás tu **psicomotricidad fina**.



¡A cazar!

Haz dos parejas de dos jugadores cada una. Con tu compañero de equipo, inventa una señal secreta (toser, tocarse la oreja, tararear una canción...) y ponte frente a él. El otro equipo hace lo mismo.

Reparte cuatro cartas a cada uno. El resto formará un montón para robar. Distribuye cuatro cartas de ese montón encima de la mesa, cara arriba: cada uno roba las cartas que pueda (cuanto más rápido sean, mejor), pero siempre devuelve el mismo número de cartas que cogió. Cuando ya nadie quiere intercambiar cartas se recogen las cuatro cartas y se colocan debajo del montón.

Cuando un jugador reúne cuatro cartas iguales, emite la señal pactada con su compañero, que debe dar un golpe en la mesa y gritar "**¡gané!**". Si el contrario adivina que van a gritarlo, puede bloquear su victoria gritando "**¡pillado!**".



En esta guía hemos recogido sólo una muestra

- Existen muchísimos juegos más, algunos comercializados y otros caseros.
- ¡Os invitamos a descubrir e inventar nuevos juegos y formas de divertirse!
- También, por supuesto, a utilizar los juegos que aquí recogemos de forma alternativa, siempre que sea divertido y respetuoso con todas las personas que jueguen.

Compartir nuestro tiempo es el mejor regalo que podemos dar a quién queremos

Jugando en familia, aprendemos, enseñamos, compartimos... CRECEMOS.



Centro Psicopedagógico Municipal
Patronato Socio Cultural
Ayuntamiento de Alcobendas



2021