

## LISTADO DE JUEGOS PARA FOMENTAR LA IMITACIÓN

### **LA CAJA MÁGICA**

Contenido: Es un juego de conocimiento del propio cuerpo.

Material: Ninguno

Objetivos:

- Controlar posturas

Edad recomendada: 5-6 años

Organización: Individual

Desarrollo: Los niños se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con los brazos, metiendo la cabeza entre las piernas. Y el profesor dice "Se abre la caja y aparecen motos" (por ejemplo), entonces los niños deben imitar al objeto, hasta que el profesor diga "Se cierra la caja" y todos vuelven a su posición inicial.

### **SIMÓN DICE:**

Contenido: Es un juego de presentación

Material: Ninguno

Objetivos:

- Reaccionar rápidamente
- Controlar posturas.

Edad recomendada: 6-7 años

Organización: Grupal

Desarrollo: Todos los jugadores tendrán que hacer lo que el animador proponga con la fórmula "sentados, Simón" (por ejemplo). El truco consiste en permanecer quietos si en vez de "Simón" se dice "Sillón" o "Limón".

Normas: Se elimina a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo bien.

### **NOMBRE Y GESTO**

Contenido: Es un juego de memorización

Material: Ninguno

Objetivos:

- Desarrollar el esquema corporal.

Edad recomendada: 6-7 años

Organización: Grupal

Desarrollo: Todos de pie y en círculo. Consecutivamente cada uno va diciendo su nombre acompañado de un gesto, reverencia, etc., y los demás le devuelven el saludo. Al final se dirán nombres al azar y toda la clase deberá hacer el gesto que hizo.

### **PAREJA DE ESTATUAS**

Contenido: Es un juego de percepción corporal

Material: Venda Para los ojos

Objetivos:

- Distinguir las posibles posturas del cuerpo.
- Aprender a apreciar la organización espacial

Edad recomendada: 6- 7 años

Organización: Grupos de tres.

Desarrollo: Uno es el escultor, que tiene que poner al modelo en la postura que él quiera, mientras el tercero, con los ojos vendados, tiene que descubrir la postura e imitarla. Los papeles van rotando.

### **EL DIRECTOR DE ORQUESTA**

Contenido: Juego de imitación.

Material: Ninguno

Objetivos:

- Afianzar el control tónico y el esquema corporal.

Edad recomendada: 6-7 años

Organización: Grupos de 10 o más

Desarrollo: Se elige a un director mientras el que la queda se aleja. Todos forman un círculo e imitarán al director que simulará tocar diversos instrumentos. Este ha de evitar ser descubierto por el que la queda. Si lo descubre pasa al centro del círculo y la queda.

## **LA CADENA DE GESTOS**

Contenido: Juego de imitación.

Material: Ninguno

Objetivos:

- Afianzar el esquema corporal.
- Memorizar acciones.

Edad recomendada: 7-8 años

Organización: 2 equipos

Desarrollo: Uno de los grupos sale del gimnasio, mientras el otro decide una profesión, que representarán ante uno de los jugadores del otro equipo. Después entra un segundo jugador, y el primero le representará lo que creyó entender. Así hasta terminar. El juego comienza de nuevo al cambiar los turnos ambos equipos.

## **MI DEPORTE**

Consiste en ponerle a los niños música e imitar con movimientos varios deportes (fútbol, tenis, natación, baloncesto, esquí...). Los niños sin darse cuenta realizarán pasos de baile.

## **ESPEJO MÁGICO**

Un alumno se coloca en frente de otro y realiza gestos y movimientos que el otro alumno debe imitar pero a la inversa (como un espejo). Es un juego visual.

## **MI RITMO**

Se puede realizar con o sin música. Se trata de conseguir una mejor coordinación en el niño. Se forma un círculo, se va andando y a los cinco pasos se da un golpeo fuerte, luego a los cuatro pasos, a los tres, a los dos...

Después en el círculo parados, con música, levantamos la pierna izquierda, luego la derecha, damos un paso a la derecha y otro a la izquierda.

### **TODOS QUIETOS**

Al ritmo de la música vamos andando hacia delante, hacia atrás, dando saltos, a la pata coja...y cuando la música se para nos detenemos tal y como estemos.

### **MI AMIGO EL PERIÓDICO**

Este juego sirve para que el niño sea creativo. Cada niño con una hoja de periódico va realizando acciones, como por ejemplo: ponerse el periódico de forma que no nos mojemos, darse aire como si fuera un abanico, ponérselo de gorro, sentarnos en él como si fuera una isla, jugar como si fuera una pelota,...

Por último realizamos un muñeco y por parejas uno mueve el muñeco y el otro tiene que imitarlo.

### **MIS AMIGOS LOS ANIMALES**

En este juego primero el adulto interpreta un animal, sus posturas y sonidos, y el niño tiene que adivinar de qué animal se trata e imitar lo que hace el adulto.

### **ANTÓN PIRULERO**

#### **OBJETIVO**

Dado que quien se distraiga o se equivoque deberá pagar una prenda, el objetivo es estar muy atentos a los movimientos del jugador que hará de director, para seguir correctamente las normas del juego.

#### **DESARROLLO**

#### **DEL**

#### **JUEGO**

El número idóneo de participantes es de ocho a diez. Los jugadores formarán un círculo para que todos se puedan ver entre sí.

\* Durante el juego se irá cantando esta canción: "Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual que aprenda su juego, y el que no lo aprenda pagará, pagará, pagará una prenda."

\* Y mientras todos cantan, cada uno simulará que toca un instrumento cualquiera.

\* El jugador que cumple con las funciones de director también simula que toca un instrumento. En un momento dado se fijará en uno de los jugadores, y se pondrá a interpretar el instrumento que esté tocando este jugador.

\* En ese momento el último jugador debe cesar en su simulación, y se pondrá a tocar el instrumento que antes interpretaba el director. Es decir, se intercambiarán los instrumentos.

\* Esta operación se irá repitiendo hasta que todos los jugadores, menos

uno, que será el ganador del juego, se hayan equivocado en los cambios que el director provoque.  
\* Todo aquel que haya pagado una prenda, al final del juego deberá hacer lo que el director le diga para recuperarla.

## **LOS OFICIOS**

El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia".