

Juegos Sensoriales

1. Encuentra las diferencias

Se juega en parejas y el objetivo es encontrar las diferencias. Vamos a imaginar que están jugando Sergio y Amparo.

Sergio toma una posición en modo estatua.

Amparo observa muy bien la estatua.

Amparo se da la vuelta.

Sergio tiene que modificar alguna posición de su cuerpo.

Sergio tiene que avisar a Amparo de que se puede dar la vuelta.

Amparo tiene que adivinar qué modificación se ha llevado a cabo.

Nota 1: Se puede restringir los movimientos de la estatua tanto en número como en segmento corporal. Ejemplo: tres diferencias como máximo y solo se pueden mover brazos y manos.

Nota 2: Se puede jugar en grupo. 2-3-4 personas se ponen en estatua y una observa, luego tiene que encontrar las diferencias.

2. Atentos con el oído.

Se asocia una señal sonora a una acción motora. ¿Cuántas? Tantas como se puedan. Ganará la persona que sea capaz de asociar más sonidos a las señales acústicas.

Se comienza explicando la asociación.

Por ejemplo: Amparo dice si doy una palmada, te tienes que sentar en el suelo (seguimos con Amparo y Sergio).

Amparo añade más asociaciones: si se dice “hola caracola”, tienes que dar un salto.

Y una tercera asociación: si doy un pisotón en el suelo, te tienes que quedar en equilibrio con un solo pie.

Sergio se tapa los ojos.

Amparo comienza a hacer sus sonidos y Sergio comienza a realizar las acciones.

Si Sergio no comete ningún error, hay que añadir más asociaciones.

Amparo añade: cuando diga "ki-kiriki" te tienes que tumbar boca arriba.

Y se comienza a hacer los sonidos.

Se puede aumentar la velocidad.

Cuando Sergio falle.

Se cambia el turno. Y es Sergio quién dice qué sonido asocia a qué acción. Comienza con 3 y luego ves añadiendo.

Si Amparo comete algún error... cambio.

Y Amparo prosigue con los 4 sonidos que ya tenía. A los que irá sumando en caso que Sergio no cometa ningún error.

Ganará el juego quién después de 20-30 min. haya conseguido asociar más sonidos a más acciones sin cometer errores.

3. Cuidado que te la pegas

El objetivo del juego es pasar de un punto A a otro B sin tocar ningún obstáculo con los ojos tapados.

¿Cómo se juega? Fácil.

Coloca en un pasillo de la casa diferentes obstáculos: botella, cojín, un vaso de plástico, algún juguete... (cuantos más obstáculos más difíciles).

Siguen jugando Amparo y Sergio.

Amparo monta su circuito, con 3 obstáculos, en el pasillo de la casa.

Sergio observa dónde están los obstáculos y cuando los tenga memorizados, Amparo le venda los ojos.

Cuando los tenga vendados, Sergio tiene que ir de un lugar a otro sin tocar nada.

Si toca algún obstáculo, es el turno de Amparo.

Y Sergio coloca sus 3 obstáculos en el circuito en el orden que considere.

Amparo pasa con los ojos vendados y llega al final del circuito, entonces es el momento de que Sergio coloque un nuevo material. En lugar de 3, coloca 4.

De este modo cada vez que se supere, se va haciendo más complejo el poder llegar al otro punto.

Ganará (o no), el que consiga pasar con mayor número de obstáculos.

4. Juego de Simón dice...

El objetivo es confundir.

Me explico.

Una persona hace de director. La otra/s persona/s hacen lo que dice el director. El director tiene que intentar confundir a las personas que dirige.

Amparo hace de directora y Sergio de dirigido.

Amparo tiene que decir "Simón dice..." y añade una acción. Entero sería "Simón dice... nos sentamos"

Y Sergio se tiene que sentar.

Luego Amparo dice "Simón dice... nos levantamos"

Y Sergio se tiene que levantar.

OJO, que si Amparo no dice "Simón dice..." Sergio no tiene que hacer nada.

Si Amparo dice, "Nos sentamos" (sin decir Simón Dice) y Sergio se sienta. Sergio se ha confundido porque no ha dicho "Simón".

En caso que se confundan, se cambian de roles.

Ganará el juego el que menos confusiones haya tenido en 10 min.