

ACTIVIDADES VERANO (PROPUESTAS JULIA)

1. **La búsqueda del tesoro.** Esconde un objeto por la casa o donde te encuentres (ej.: una muñeca, una coche, una prenda de vestir, etc.). Puedes dibujar junto a tu hijo/a en un folio el plano de la habitación donde está escondido el tesoro (el objeto). Mediante pistas y acertijos el niño/a tendrá que descubrir dónde está el tesoro.

Propuesta: si el niño/a se acerca al lugar donde está escondido el objeto se le puede indicar **caliente-caliente** (si está cerca o se está acercando al objeto), o **frío -frío** (si está lejos o se está alejando del objeto).

2. **Adivina, adivinanza.** Un jugador piensa en un personaje u objeto (ej.: un perro, un gato, un mono, una mesa, una pelota, etc.) y el resto debe adivinarlo. Para ello, el jugador puede hacer mímica, gestos, moverse o colocarse como el personaje u objeto pero sin hablar, y el resto debe hacerle preguntas; el jugador solo puede contestar sí o no.

3. **El árbol de la familia.** Consiste en dibujar el árbol de la familia, donde los familiares mayores enseñen a los niños/as quiénes forman la familia. Esta actividad se convierte en un excelente pretexto para rescatar algún álbum familiar en formato papel fotográfico.

Propuesta: se pueden fotocopiar algunas fotografías y formar un árbol familiar, donde recojamos las relaciones de parentesco correspondientes, por ejemplo mediante líneas de colores, cuerdas, lanas. etc.

4. **Continúa la historia.** Esta actividad consiste en inventar una historia, cuento, o disparate. Un jugador comienza con una frase sencilla y el siguiente debe repetirla y, además, añadir algún detalle a dicha frase; y así sucesivamente. La actividad podrá detenerse cuando se desee o cuando la historia tenga una trama divertida.

Propuestas: se puede inventar una canción con una melodía conocida o desconocida. Por otro lado, podemos anotar en tarjetas distintos nombres de animales u objetos (dibujarlos o utilizar imágenes) de modo que, en cada turno se incluya el nombre del animal u objeto que nos apareció en la tarjeta.

5. **Qué ha cambiado?.** EL juego consiste en centrarse en un espacio concreto de la casa o grupo de objetos. El niño/a saldrá de la habitación o se tapaná los ojos para que otro jugador mueva un objeto, lo cambie de sitio o lo esconda; a continuación el niño/a debe averiguar qué ha cambiado en el espacio o grupo de objetos.

6. **Títeres con calcetines**. Nos ponemos un calcetín “Odesparejado” o viejo en la mano e imaginamos un personaje. Solo se necesita imaginación para crear una historia con los personajes del juego.

Propuesta: una versión más elaborada del juego consiste en decorar los calcetines pegando o cosiendo botones, telas, accesorios. etc. para caracterizarlo.

7. **Collages**. Se trata de hacer una manualidad donde utilizaremos pegamento, tijeras y papeles variados (revistas, papeles de colores, periódicos, recortes de papel de regalo, etc.). Con estos materiales podemos inventar o decorar un cuadro, o rellenar una figura previamente dibujada en un folio, (ej.: dibujo de un oso, de una mariposa, mapa de una casa, etc.).

Propuestas: se pueden utilizar trozos de tela, etiquetas de los envases, pegatinas, etc.

8. **¿Nos disfrazamos?**. La actividad consiste en disfrazarse con cosas que tengamos en casa, por ejemplo: sábanas viejas, cartones, tubos vacíos de papel higiénico, cajas de cartón de alimentos, etc. A continuación, disfrutando de nuestra creación podemos contar una historia, inventar un musical, desfile de disfraces, etc.

9. **Karaoke sin parar**. La actividad tiene como objetivo cantar distintas canciones todos juntos. Un jugador comienza a cantar una canción y el resto lo acompaña o la continúa. Cuando el primer jugador se detenga el siguiente debe seguir la misma canción, y podrá terminarla o pasar el turno al siguiente jugador. El resto de jugadores iniciarán su canción cuando se terminen las anteriores.

Propuesta: podemos crear un micrófono o utilizar un objeto como si lo fuera. El primer jugador sostendrá el micrófono y podrá pasarlo al siguiente jugador cuando lo desee. La persona que tenga el micrófono en la mano no puede dejar de cantar hasta que termine la canción o pase el micrófono al siguiente jugador. Por otro lado, podemos establecer un tiempo mínimo (ej: cinco segundos o contar hasta cinco), de modo que, durante ese tiempo el jugador sostendrá el micrófono y cantará; pasado el tiempo podrá pasar el micrófono al siguiente jugador y seguir la misma norma.

10. **Equilibrios**. El juego consiste en mantener el equilibrio con algún objeto o varios sobre una parte del cuerpo (cabeza, mano, hombro, etc.). Por ejemplo, podemos colocar sobre una mano extendida una pelota y seguir un recorrido o tramo. Incrementaremos la dificultad con diversos objetos que sostener sobre el cuerpo o con un recorrido más complicado (con más curvas por ejemplo).

Propuesta: para hacer más divertido el juego podemos pedir al concursante que cante una canción mientras camina.

11. Rompecabezas. El juego consiste en dibujar una imagen sobre un folio, escoger un dibujo ya hecho, fotografía, etc. y recórtarlo en varias piezas (nota: el número de piezas o la forma dependerá de la habilidad de nuestro hijo/a).

Propuesta: a medida que tomemos soltura en la actividad, podríamos establecer un tiempo para hacer el rompecabezas.