



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Semana del 25 de Mayo

Cada juego requiere un equipo mínimo y solo un pequeño número de personas para jugar. Se incluyen modificaciones para el distanciamiento social, la adecuación a la edad y el alojamiento en el hogar. ¡Haz clic en el título del juego en la lista a continuación para llevarte directamente a las instrucciones!

LUNES	<u>I Spy - Yo Espio</u> Un juego que se centra en la escucha y las observaciones de los estudiantes.
MARTES	<u>Blizzard - Tormenta de Nieve</u> Aunque el invierno haya terminado, puedes jugar a este divertido juego para trabajar en coordinación y creatividad.
MIÉRCOLES	<u>Annie I Over</u> ¡Un juego que se puede jugar en interiores o exteriores, trabajando en la coordinación mano-ojo y prestando atención!
JUEVES	<u>4 Corners - 4 Esquinas</u> Un juego interior simple para ayudar a practicar el autocontrol y controlar los movimientos del cuerpo.
VIERNES	<u>Did Ya Ever? - ¿Alguna vez?</u> ¡Un juego de palabras que se puede jugar en persona o virtualmente!

¿Quieres encontrar más juegos que puedas jugar en casa?

www.playworks.org/playathome

Sintonice Facebook Live Recess todos los días de la semana a las 11 a.m., 1 p.m. y 3 p.m. CT

www.facebook.com/MakeRecessCount/



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Lunes: Yo espío

de personas para jugar: 2+

Mejor para edades: 6+

Equipo necesario: No se necesita equipo

Preparación/Tiempo de enseñanza: 5 minutos

Antes de que Empieces

- Asegúrese de que los jugadores sepan que no deben hacer contacto físico entre ellos.

Preparación

- Designe un área de juego apropiada con límites claros..

Cómo jugar

- Se elige un jugador para que sea el Espía, y seleccionan silenciosamente un objeto que sea visible para todos los jugadores.
- No anuncian su elección y, en cambio, dicen: "Veo con mi pequeño ojo algo que comienza con ...", nombrando la letra con la que comienza el objeto elegido (por ejemplo, "Veo con mi pequeño ojo algo que comienza con C" si El objeto elegido es un automóvil).
- Otros jugadores tienen que adivinar el objeto elegido. Los jugadores pueden preguntar directamente sobre posibilidades particulares ("¿Es un árbol?").
- Una vez que un adivinador ha identificado correctamente el objeto, se convierte en el espía para la siguiente ronda y el juego comienza de nuevo. Además, el papel de Spy se puede transmitir en un orden establecido.
- El Spy no puede cambiar el objeto una vez que ha sido elegido.

Ajustes en Casa

- Puedes cambiar a diferentes salas para jugar y obtener más opciones.

Modificaciones para el Distanciamiento

- Asegúrese de que los jugadores no estén tocando nada, especialmente otros jugadores.
- Los jugadores deben darse espacio entre sí durante este juego.



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Ideas de Reto

- Médales el tiempo para ver cuánto tardan los jugadores en perdonar el objeto.

Variaciones de juego

- Use colores para el objeto (ej: "Veo con mi pequeño ojo algo azul"). Incluso puedes usar sonidos (por ejemplo: "Espío con mi pequeño ojo algo que suena como").



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Martes: Tormento de Nieve

de personas para jugar: 1-10

Mejor para edades: 5+

Equipo necesario: 1 Pedazo de Papel

Preparación/Tiempo de enseñanza:
1-2 minutos

Antes de que empieces

- Encuentre un espacio abierto lo suficientemente grande como para que su grupo se pare en un círculo.

Preparación

- Párese con su grupo en un círculo en el medio de su espacio abierto.
- Tome el pedazo de papel y rasgue o corte con unas tijeras un montón de pequeños rectángulos (aproximadamente 2 "de ancho por .5" de alto). Estos serán los copos de nieve.

Cómo jugar

- Para la primera ronda, elija a alguien para sostener uno de los copos de nieve (rectángulos de papel). Cuando todos estén listos, lanza el copo de nieve tan alto como puedas en el aire.
- Mientras el copo de nieve flota, trabaje junto con su equipo para atraparlo antes de que toque el suelo.
- Si puedes atraparlo antes de que toque el suelo, avanzas a la siguiente ronda gritando "Solo uno más" y agregando otro copo de nieve.
- En la segunda ronda debes atrapar AMBOS copos de nieve para subir, en la tercera ronda debes atrapar TODOS los tres para subir, la cuarta debes atrapar TODOS los cuatro ... y así sucesivamente
- Si en algún momento arrojas los copos de nieve al aire y no puedes atrapar TODOS los copos de nieve, intenta esa ronda nuevamente.
- Siga jugando y sea creativo con la forma en que trabajan juntos para atraparlos a todos.

Ajustes en casa



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

- Intente dejarlos caer desde un punto más alto (por ejemplo, desde la parte superior de las escaleras) para que todos los que estén debajo de usted puedan atraparlos.

Modificaciones para el Distanciamiento

- Juega con tu propio conjunto de copos de nieve o en un equipo de 2 y compite para ver quién puede atrapar más

Ideas de Reto

- ¿En cuántos copos de nieve puede trabajar su grupo?
- ¿Cuántos puedes atrapar sin usar tus manos?

Variaciones de juego

- Juega en grupos más pequeños, con un compañero o solo.



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Miércoles: Annie I Over

de personas para jugar: 2+

Mejor para edades: 5+

Equipo necesario: Una pelota pequeña y una estructura para arrojarla

Preparación/Tiempo de enseñanza: 2 minutos

Antes de que empieces

- Make sure you have a building, house, playground structure, or fence that you can throw the ball over.

Preparación

- Dos equipos, divididos equitativamente, se paran en lados opuestos de una estructura con un equipo sosteniendo la pelota.

Cómo jugar

- Divide el grupo en dos equipos.
- Use Piedra Papel o Tijera para decidir qué equipo lanza primero.
- Cada equipo se para en lados opuestos de una estructura
- El equipo de lanzamiento grita "¡ANNIE I OVER!" cuando un jugador lanza la pelota sobre la estructura al equipo del otro lado.
- Si un jugador del equipo de captura atrapa la pelota antes de que toque el suelo, el equipo de captura corre alrededor de la estructura para etiquetar a los jugadores del otro equipo o golpearlos con la pelota.
- Si ningún jugador en el equipo de captura atrapa la pelota antes de que toque el suelo, es su turno de gritar "¡ANNIE I OVER!" y lanzar la pelota al otro equipo.
- El Equipo de Lanzamiento necesita estar preparado para atrapar una pelota que regresa sobre la estructura, o correr alrededor de la estructura de manera segura hacia el otro lado si el otro equipo ataca.

Alojamiento en Casa

- Puede jugar sobre una casa, garaje, cerca o cualquier otra estructura sobre la que pueda arrojar una pelota de manera segura.



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

- Si no hay una estructura disponible, configure un rectángulo grande y juegue su alrededor. ¡Usa tu imaginación para lanzar la pelota sobre tu castillo invisible!

Modificaciones para el Distanciamiento

- ¡Sin etiquetado! Juega con una pelota para cada jugador. Los jugadores DEBEN lanzar una pelota a otros jugadores debajo del hombro en lugar de marcar.
- Asegúrese de limpiar todo el equipo y lavarse las manos antes y después de cada juego.



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Jueves: 4 Esquinas

de personas para jugar: Cualquier tamaño

Mejor para edades: 6-10

Equipo necesario: ninguno

Preparación/Tiempo de enseñanza: menos de 5 minutos

Antes de que empieces

- Selecciona un jugador para estar en el medio
- Selecciona qué esquina es 1, 2, 3 o 4

Preparación

- Use cualquier área con cuatro esquinas (ej. sala de estar, salón de clases, etc.)

Cómo jugar

- El jugador en el medio contará lentamente 1-10
- Mientras cuentan, todos los demás jugadores deben encontrar una esquina
- Si los jugadores no encontraron una esquina a las 10, deben sentarse
- Después de contar al jugador en el medio, señala con el dedo o llama a una esquina.
- Si su esquina está seleccionada, debe sentarse
- El jugador del medio contará nuevamente y repetirá los pasos.
- El último jugador en pie comienza en el medio

Alojamiento en casa

- En lugar de usar esquinas, busca 4 objetos de colores para usar en lugar de una esquina (cuando se llama tu color, te sientas)
- En lugar de salir de cada ronda, los jugadores en la esquina podrían mover unas tijeras de papel para decidir quién es el próximo en el medio

Modificaciones para el Distanciamiento

- Los jugadores deben estar separados
- Los jugadores deben estar parados sobre un objeto cerca de su esquina (es decir: silla, taburete, escalón, etc.)



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Ideas de Reto

- Dé menos de 10 segundos para llegar a una esquina.
- Debe estar en una nueva esquina cada ronda
- En lugar de numerar las esquinas, cada una debe tener un estado diferente, capitolio estatal o color para involucrar el contenido escolar

Variaciones de juego

- La persona en el medio puede elegir la esquina más ruidosa, la esquina más silenciosa, etc.
- Cambiar a la persona intermedia en cada ronda



RETO SEMANAL DEL JUEGO

¡Aprende y juega un nuevo juego cada día!

Viernes: ¿Alguna vez?

de personas para jugar: 2+

Mejor para edades: 7+

Equipo necesario: ninguno

Preparación/Tiempo de enseñanza:
1-2 minutos

Antes de que empieces

- Encuentra a alguien o un grupo para jugar.

Preparación

- ¿Alguna vez es un juego de palabras que se puede jugar en cualquier lugar, incluso virtualmente? Juega con un pequeño grupo en persona o juega una videollamada con algunos amigos.

Cómo Jugar

- El objetivo del juego es crear historias tontas y ridículas, una palabra a la vez.
- Una persona comienza el juego diciendo "¿Alguna vez lo hiciste?"
- La siguiente persona dice una palabra para continuar la oración.
- La siguiente persona dice la siguiente palabra y así sucesivamente ...
- ¡Sigue agregando palabras a la historia y mira a dónde va! Cualquiera puede comenzar una nueva historia diciendo "¿Alguna vez?"

Ajustes para la Casa

- Jugar durante una comida o en el auto.

Modificaciones para el Distanciamiento

- Asegúrese de que todos tengan una burbuja de 6 pies a su alrededor.

Ideas de Reto

- ¿Cuán ridículas pueden ser tus historias?

Variaciones de juego

- Permita que cualquiera agregue a la historia en lugar de ir en orden