

Juegos de hoy y de siempre

En esta ocasión os queremos proponer varias actividades, que sin ser ninguna de ellas una primicia- más bien lo contrario- son actividades más que válidas para reforzar el desarrollo del lenguaje de los y las niñas que se encuentran en el momento previo al inicio de la lecto-escritura.

¿OS ACORDAIS DE.....?



¿Jugar a PALABRAS QUE EMPIECEN POR....?

Una buena forma de introducir a nuestros hijos e hijas en el análisis de la lengua oral y escrita de una forma lúdica, es hacerles conscientes de las similitudes y diferencias entre las palabras. Así podemos ir enseñándoles todas las letras y sonidos.

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

Presentamos un determinado sonido asociado a una letra concreta. Podemos empezar con el sonido por el que empieza su nombre para que lo vivan como algo más cercano y personal (p.e: si se llama "Uxue" , le presentamos el el sonido /u/ y le mostramos su forma escrita. Posteriormente le decimos alguna palabra que empiece también por /U/ y le animamos a que sea ella o el quien piense en otras palabras que conozca que empiecen por ese mismo sonido. . Podemos ayudarle en un principio dándole pistas " ¿ Hay algún compañero/a de clase cuyo nombre empiece igual que el tuyo? , piensa en una fruta , un numero etc.

Con el tiempo necesitará menos pistas y podremos plantear un concurso contabilizando el número de palabras que cada jugador es capaz de evocar .



¿Jugar a PALABRAS ENCADENADAS?

El clásico juego para entretener a los niños y niñas mientras viajan en coche puede ser una estupenda oportunidad no solo para ampliar vocabulario, sino para reflexionar sobre la formación y composición de las palabras y para iniciarse en el conocimiento de los sonidos del habla y de las letras.

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

El jugador que inicia el juego debe pensar una palabra (p.e: bicicleTA) , el siguiente jugador debe pensar una palabra que empiece por la última sílaba de la palabra anterior (p.e: Taburete). Así sucesivamente, hasta que uno de los jugadores no sea capaz de evocar la palabra necesaria.

No hay límite de jugadores. ¡Todos son bienvenidos!



¿Jugar a PALABRAS QUE RIMEN CON...?

Siguiendo con el planteamiento de las propuestas anteriores podemos proponer otro juego.

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

Ponemos sobre el suelo o sobre una mesa varias tarjetas (3, 4, 5...) con imágenes de palabras que rimen entre sí. Las nombramos resaltando la emisión final de la palabra y le animamos a que busque las palabras que “terminan igual”. Podemos empezar presentado tan solo 3 palabras, de las cuales dos riman y una no y luego ir complicando el juego con mas palabras y mas rimas.

Os adjuntamos algunas palabras, con sus correspondientes dibujos para que podáis comenzar el juego; os animamos a crear muchas mas.

ANEXO 1



¿Jugar a *PENSAR TRANSPORTES?* ¿*ANIMALES?* ¿*PROFESIONES?*

Este juego es muy sencillo, y nada tiene que ver con la lecto-escritura. Su objetivo es el desarrollo semántico (aprender vocabulario) , cognitivo (ser capaz de agrupar el vocabulario conocido en categorías superiores) y la fluidez verbal (evocar vocabulario)

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

Hay varias formas de jugar:

- Se escriben y representan en unas cartulinas varias categorías, (se adjunta un ejemplo del posible material). *ANEXO 2*
- Se colocan todas las tarjetas sobre la mesa.
- El primer jugador o equipo coge una tarjeta, para, en un tiempo determinado decir todas las palabras que se le ocurran pertenecientes a esa categoría.
- Se puede llevar un registro del vocabulario que cada equipo haya sido capaz de evocar y al finalizar contabilizar quien ha ganado.
- Una versión más sencilla y menos competitiva es la de seleccionar entre todos los participantes una categoría e ir pensando por turnos una palabra que corresponda a esa categoría seleccionada.

ANEXO 1

 <p>GATO</p>	 <p>PATO</p>	 <p>BOTÓN</p>	 <p>LEÓN</p>
 <p>CONEJO</p>	 <p>ESPEJO</p>	 <p>PAN</p>	 <p>FLAN</p>
 <p>TORO</p>	 <p>LORO</p>	 <p>RATÓN</p>	 <p>CORAZÓN</p>
 <p>VENTANA</p>	 <p>CAMPANA</p>	 <p>RANA</p>	 <p>LANA</p>
 <p>ESTRELLA</p>	 <p>BOTELLA</p>	 <p>AGUJA</p>	 <p>BRUJA</p>

ANEXO 2

<p>INSTRUMENTOS MUSICALES</p> 	<p>ANIMALES</p> 	<p>TRANSPORTES</p> 
<p>HERRAMIENTAS</p> 	<p>COLORES</p> 	<p>FRUTAS</p> 
<p>JUGUETES</p> 	<p>OBJETOS DEL CUARTO DE BAÑO</p> 	<p>EMOCIONES</p> 
<p>PRENDAS DE VESTIR</p> 	<p>PROFESIONES</p> 	<p>MUEBLES</p> 