

EL LOBO

En este popular juego italiano, se elige a un niño como "el lobo", quien se para aproximadamente a unos 5 metros de los otros niños que están en la línea de partida, con su espalda hacia el grupo. Los otros niños preguntan "¿Qué hora es, Señor Lobo?" y el lobo se da la vuelta para mirarlos mientras dice la hora (elegida por él). A continuación, los niños dan la cantidad de pasos que indica la hora, por ejemplo, 5 pasos corresponde a las 5 en punto. Los niños se acercan cada vez más, preguntando una y otra vez la hora hasta que el lobo responde "es hora de cenar" y los persigue hasta la línea de partida. Los que alcanzan la línea de partida están salvados, pero si el lobo alcanza a uno de los niños, éste se convierte en el nuevo lobo.

Joc psicomotrius

Regina, Regina Bella

Este juego requiere un mínimo de 4 jugadores, aunque grupos de 10 personas son ideales. Uno de los jugadores es elegido para ser la "regina" ("reina"), quien permanece de pie frente a los otros a través del patio de recreo. Los otros niños cantan: "Regina Regina bella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede, con l'anello, con la punta del coltello?" ("Hermosa, hermosa Reina, ¿cuántos pasos tengo que dar para llegar a tu castillo con la fe, con el anillo, con la punta del cuchillo? ") La reina entonces grita un número y el nombre de un animal. Los niños deben dar esos pasos hacia ella, caminando en la imitación del animal nombrado. El primer niño que llega a la reina gana.

Fazzoletto peo peo

Este juego requiere un mínimo de 5 jugadores, aunque los grupos de 14 son ideales. Todos los jugadores se sientan en círculo a excepción de uno que camina por la parte exterior del círculo llevando un pañuelo. El resto canta: "Fazzoletto Peo Peo se ti trovo ti dareo se ti trovo in un canton ti darei uno scupazon" ("Peo Peo Pañuelo Si te encuentro te daré Si estás en una esquina Te daré un scupazon ") El niño exterior deja caer el pañuelo detrás de la espalda de uno de los niños sentados. Este niño, entonces se levanta, y él y el portador del pañuelo corren alrededor del círculo en direcciones opuestas en el intento de ser el primero en sentarse en los espacios vacíos.

Joc psicomotrius, en part socials

Strega comanda color

Este juego requiere un mínimo de 3 jugadores, aunque los grupos de 11 son ideales. Uno de los jugadores es elegido como la "strega" ("bruja"), quien grita un color. Los otros tienen que tocar un objeto de ese color, ya sea un artículo de ropa o algo en el ambiente circundante, antes que la bruja pueda atraparlos. El primer niño tocado se convierte en la siguiente bruja. Si la bruja actual no tiene éxito, debe gritar otro color.

Joc psicomotrius i en part cognitiu

.. de pocedència pakistani

Los niños pakistaníes adoran jugar a este divertido juego en cualquier parte, aprovechando el lugar donde se encuentran para hacerlo más emocionante. Se elige un jugador al que "le toca", que es quien elige entre "ouch", que significa arriba, y "neech", que significa abajo. Los niños corren y se dispersan, intentando evitar ser tocados. Cuando la elección es "neech", los niños están a salvo únicamente si están encima de algo, como una mesita o tocón de árbol. Es lo opuesto cuando la elección es "ouch", aquí estarán a salvo en el piso. Cambiar rápidamente entre las dos ubicaciones

mantiene el juego emocionante.

Joc psicomotriu- cognitiu

"Battendi" en el idioma local significa "tirar una lanza." Este juego es un concurso de distancia y precisión en el que se utiliza un Woomera. Organiza a los jugadores en equipos de cuatro, dos o uno a uno. Cada jugador toma su turno para correr y tirar. Cuanto más lejos llega la lanza, más puntos gana el equipo. La segunda parte del concurso consiste en tirar a un blanco, en el que el jugador lanza a un objeto especificado. Cuanto más preciso sea el tiro, más puntos se tienen.

Psicomotriu, socia

Plainy clappy Este juego puede ser jugado por muchos niños o sólo por uno, los jugadores se alinean frente a una pared. Cada jugador toma un turno para lanzar el balón contra la pared y capturarla en las formas prescritas por la canción que están cantando: "Plainy, clappy, rolley, to backey, hippy, tippy, a jelly bag and basket". En "plainy" el jugador simplemente arroja el balón contra la pared, aplaude mientras el balón está en el aire y lo atrapa. En "rolley" el jugador lanza el balón contra la pared, gira sus brazos uno sobre el otro y luego lo atrapa. En "to backey" el jugador debe aplaudir detrás de su espalda mientras el balón está en el aire. En "hippy" coloca sus manos en sus caderas mientras el balón está en el aire. En "tippy" toca el piso mientras el balón está en el aire. En "a jelly bag", el jugador forma una "bolsa" con sus manos, tocando y extendiendo ampliamente sus muñecas con el fin de atrapar el balón. En "and basket", el jugador cierra las manos con los nudillos mirando hacia sí mismo para formar una "canasta" y atrapa el balón. Si el jugador comete un error en cualquier punto mientras canta, debe ir al final de la línea y comenzar donde perdió su turno. Existen cuatro etapas en este juego. En el primero, los jugadores pueden mover sus pies cuando elijan. Una vez que terminen el canto así, deben "quedarse quietos" jugando con los dos pies juntos firmemente plantados. En la siguiente etapa, juegan de pie sobre su pie derecho. En la etapa final, juegan de pie sobre su pie izquierdo. El que termina las cuatro etapas primero gana.

Psicomotriu cognitiu

Uzun Essek: el burro largo

En la cultura estadounidense, el "salto de rana" tiene la mayor cantidad de similitudes con el burro largo. Pero, en lugar de saltar por encima de los otros jugadores, como en el salto de rana, los jugadores del burro largo saltan por encima de las espaldas de los otros jugadores. El burro largo implica dos equipos. Ambos equipos forman líneas en las que cada persona se inclina y se aferra a la persona en frente de ellos, formando una larga línea de la espalda hacia arriba. La gente del otro equipo salta en la parte superior de esta línea, tratando de tumbar al otro. El equipo que permanece de pie con el mayor número de personas del otro equipo en la parte superior de la misma, gana el juego del burro largo.

Social (cooperació)

Mbube Mbube

Pronunciado "Mbubei Mbubei", este juego utiliza la palabra zulú para "león". La tribu Zulú está ubicada en lo que es hoy en día la Sudáfrica moderna. El juego es para grupos de seis o más. En este juego, los niños ayudan a un león, o mbube, a localizar y capturar un impala (un animal como un venado, con cuernos). Los jugadores comienzan en un círculo y dos jugadores vendados comenzarán el juego. Uno de ellos será el león y el otro el impala. Primero, ambos jugadores son girados. Luego, los jugadores en el círculo comienzan a llamar al león, "¡Mbube Mbube!". Mientras el impala se acerca al león, los jugadores cantarán más rápido. De forma contraria, cuando esté alejado del león, cantarán más lento y en voz más baja. Si el león no logra capturar al impala en un minuto, un nuevo león es escogido, y si el león captura al impala, un nuevo impala es escogido.

Ampe

Ampe es un juego simple jugado por niños que van a la escuela en Ghana. Tal como Mbube Mbube, Ampe es un buen juego para grupos. En este juego, el grupo escoge a alguien para que sea el líder. Luego, los otros jugadores se paran en un semicírculo mientras el líder los enfrenta en cualquiera de los dos extremos del grupo. El líder y el jugador en el extremo aplauden. Luego, ambos saltan en el lugar al mismo tiempo. Ambos saltan y lanzan un pie hacia adelante. Si ambos adelantan el mismo pie, el líder está fuera y el jugador toma el lugar del líder. Si cada uno adelanta un pie distinto, el líder continúa hacia el siguiente jugador y retoma el mismo desafío físico. Los líderes obtienen un punto cada vez que derrotan a un jugador, y cada jugador tiene un turno para ser el líder. El jugador con la mayor cantidad de puntos gana.

És un joc que dura força temps, és psicomotriu

Kudoda

En Zimbawe, los niños juegan un juego llamado Kudoda. En este juego, los jugadores se sientan en un círculo y un tazón con 20 piedras o bolitas es colocado en el centro del círculo. El primer jugador lanza una piedra al aire (¡ten cuidado de no lanzarla muy alto!). Luego, el jugador intenta recoger tantas piedras como le sea posible antes de atrapar la que arrojó. Después de que cada persona tome un turno, y todas las piedras hayan sido recolectadas, quien tenga más será el ganador.