

Manual de juegos de patio



¿Qué vamos a aprender?

Elaborar instructivos de juegos de patio, empleando los modos y tiempos verbales adecuados, así como palabras que indiquen orden temporal, numerales y viñetas para expresar secuencias.

Para empezar...

Lee la página 75 de tu libro de español

Lee el juego siguiente:

Ponle la cola al burro

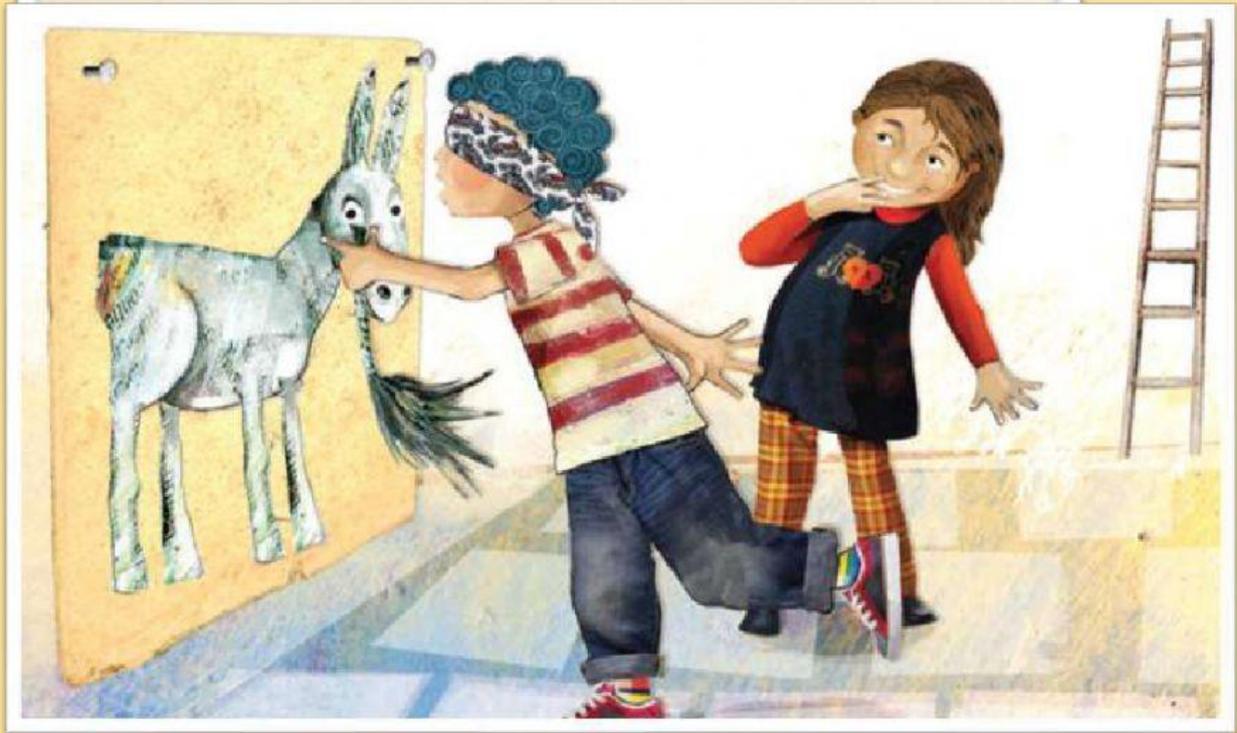
Materiales

- Una cartulina con el dibujo de un burro al que le falte la cola.
- Varias "colas de burro" hechas con cartulina o cartón para pegarlas en el dibujo.
- Cinta adhesiva para pegar las "colas de burro".
- Paliacates o pañuelos para vendar los ojos de los jugadores.
- Repartir a cada jugador una "cola de burro", con un trozo de cinta adhesiva en el reverso. Cada "cola de burro" deberá tener escrito el nombre del participante.
- Formar una fila con todos los jugadores.

Instrucciones

- Pegar la ilustración del burro en una pared, a una altura pertinente para que se encuentre al alcance de los jugadores.
- De acuerdo con el orden de la fila, cada jugador deberá **caminar**, con los ojos vendados, hacia la ilustración del burro con el objetivo de **poner** "la cola" en el lugar correcto. Los demás pueden orientar a sus compañeros sobre qué camino seguir: de frente, izquierda, derecha.

5. **Dejar** cada "cola de burro" en el lugar en el que cada participante la colocó.
6. **Revisar** las "colas de burro" para saber los nombres de los participantes que las pegaron correctamente o se aproximaron al lugar indicado.



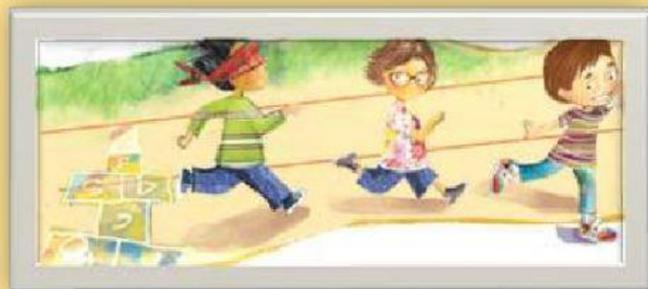
¿En cuántas partes se divide este texto?

¿Cuáles son?

Revisa las palabras del instructivo que están resaltadas.

¿Qué tipo de palabras son?

¿Cuáles son las terminaciones de estas palabras?



Completa el siguiente juego.



Bote pateado

Material

- Un bote de tamaño _____

Instrucciones

1. Formar _____ fila con los participantes en el punto de inicio.



2. Seleccionar al jugador que buscará a sus compañeros.
3. Escoger a otro de los participantes para patear el bote lo más _____ posible.
4. Mientras el buscador corre tras el bote, el resto de los participantes deben correr para esconderse.
5. El buscador debe recoger el bote y colocarlo en el lugar inicial.

6. El buscador debe localizar a los participantes lo más _____ posible.
7. Cuando el buscador encuentre a un participante, deberá regresar y golpear tres veces el bote mientras dice: "Un, dos, tres por _____ Genaro _____ que está escondido en _____ el bote _____".
8. Si el buscador se equivoca de persona, comienza el juego _____.
9. Gana el participante que sea el _____ en ser localizado.
10. El siguiente buscador será el participante a quien se encontró _____.



Las palabras que usaste para completar el juego anterior son **adjetivos** y **adverbios**.

Los **adjetivos** son palabras que denotan los atributos o cualidades de un **sustantivo**. Los adjetivos siempre concuerdan en género y número con el sustantivo al que acompañan.

El **adverbio** es la parte invariable de la oración **que** puede modificar o complementar el significado del verbo, del adjetivo, de otro **adverbio** o de toda una oración. Por **ejemplo**, "Llegué bien", "Debemos despertarnos temprano".

Escribe los adverbios y adjetivos que utilizaste en el juego anterior.

ADVERBIOS	ADJETIVOS

Mediano

Una

lejos

rápido

Nuevamente

último

primero

Lee los siguientes juegos.

Observa que cada uno de los juegos tiene una forma distinta para indicar el orden y la secuencia de las instrucciones.

La traes.

Primero. Existe un jugador que la trae

Segundo. Tiene que correr persiguiendo a los demás jugadores para tocarlos y pasarla.

Tercero. El resto de jugadores no tienen que dejarse tocar.

Por último. Hay dos "casas" las cuales pueden ser un árbol o una pared; dónde los jugadores están a salvo.

Las escondidillas

Instrucciones:

Al iniciar se elige a un niño.

Después, el niño elegido cuenta hasta el 30.

Mientras tanto, los otros jugadores se esconden.

Posteriormente, cuando termina de contar, busca a los otros jugadores.

Para terminar, el primer jugador encontrado será el nuevo contador.

Pastel partido

Instrucciones.

1. Formar un círculo.
2. Elegir una pareja.
3. La pareja elegida deberá dar vueltas alrededor del círculo.
4. La pareja deberá partir a otra pareja
5. A la pareja que partieron debe correr alrededor del círculo en lados contrarios.
6. Llegar a su misma posición.
7. Así sucesivamente sigue el juego.
8. 8. A la misma pareja si le toca tres veces en dar la vuelta deberá bailar la pelusa o el pollito.

La gallina ciega

Materiales:

Un paliacate

Instrucciones.

- A) Escoger un jugador (gallina ciega).
- B) El jugador escogido, tapanle los ojos con el paliacate.
- C) Los integrantes deben contar del uno al tres y empieza el juego.
- D) Los que no son gallina deberán tocar a la gallina y cuidarse de que no sean atrapados.
- E) El que sea atrapado por la gallina deberá ser el siguiente en ser la gallina y así sucesivamente.

Selecciona el juego de acuerdo a la forma de indicar la secuencia de las instrucciones:

Usa adjetivos de orden; es decir utiliza adjetivos ordinales.

La gallina ciega La traes Pastel partido las escondidillas

Usa una secuencia numerada, ya sea con números o letras.

La gallina ciega La traes Pastel partido las escondidillas

Usa frase que indican tiempo; es decir, utiliza frases adverbiales.

La gallina ciega La traes Pastel partido las escondidillas



A redactar tu juego.

Antes de escribirla en este espacio escríbela en tu cuaderno o computadora considerando:

- ❖ Título
- ❖ Los materiales necesarios para jugar.
- ❖ Las reglas del juego (qué se permite y qué es lo que no se puede hacer).
- ❖ Las instrucciones del juego.

También, verifica lo siguiente:

- ✓ La ortografía.
- ✓ La claridad de las instrucciones.
- ✓ Utiliza algunos adverbios: *primero, mientras, después, finalmente*. Si tienes dudas, revisa los ejemplos que estuvimos trabajando .
- ✓ (Recuerden que los adjetivos y adverbios les permiten hacer más claras y específicas las indicaciones).
- ✓ El uso de números o viñetas que les permitan comprender el orden de las instrucciones.
- ✓ Que las indicaciones sigan un orden.

Juego de patio.

