

## Juego Que Fomenta La Paciencia



Tipo: Juegos    Habilidad: Juego & creatividad, Habilidad social & emocional

Una de las razones por la que un niño lloriquea es porque quiere atención ahora. Los cuatro juegos que presentamos a continuación pueden ayudar a su niño a desarrollar paciencia enseñándoles a esperar su turno. Los niños deben esperar su turno cuando juegan estos juegos, lo cual les ayuda a empezar a entender que no siempre obtienen lo que quieren cuando lo quieren.



### ¿Qué aprendemos?

Esperar  
Recompensa retrasada

### Materiales o ingredientes

### Direcciones

#### **Explorador Morado**

Los niños se forman en dos filas y se toman de las manos. Las filas se colocan frente a frente. Las dos filas deberían estar a cierta distancia para poder correr de la una a la otra.

La primera fila escoge llamar a un niño de la otra fila, diciendo "Explorador Morado, Explorador Morado, deja que [niño escogido] pase a nuestro lado".

Ese niño corre a la otra fila, tratando de cruzarla a través de las manos entrelazadas de dos niños.

Si el corredor logra pasar, él o ella escoge a alguien de esa fila y se la lleva de regreso a su propia fila.

Si el niño no pasa, entonces él o ella se une a esa fila. El juego termina cuando todos los niños terminan en una sola fila.

#### **Luz roja, luz verde**

En este juego, una persona juega a ser la "señal de tráfico" y el resto tratan de tocarla.

Al comienzo, todos los niños se forman en fila a aproximadamente 5 metros (15 pies) del niño que hace de "señal de tráfico". La "señal de tráfico" le da la espalda a la fila de niños y dice "luz verde". En ese momento todos los niños están permitidos de moverse hacia el niño que hace de "señal de tráfico".

En cualquier momento, la señal de tráfico puede decir "¡luz roja!" y voltearse. Todo niño al que se le sorprenda

moviéndose después que esto haya ocurrido sale del juego.

El juego continúa cuando el semáforo les da la espalda de nuevo y dice "luz verde".

El niño que hace de señal de tráfico gana si todos los niños han salido del juego antes que lo hayan tocado.

De lo contrario, el primer jugador que toque a la señal de tráfico gana el juego y gana el derecho de ser la señal de tráfico en el siguiente juego.

### **Mamá, ¿puedo?**

El juego es muy parecido a "Luz roja, luz verde". Hay una línea de meta y una línea de partida.

El jugador que hace de "mamá" se para en la línea de meta. Los otros jugadores se forman en la línea de partida, a aproximadamente 15 pies. "Mamá" le da la espalda a la hilera de jugadores.

Hay varios posibles pasos que se pueden dar en cada jugada. La "mamá" le habla a un jugador por vez para que "dé un paso gigante" o "dé tres pasos de bebé", o "salte 4 pasos normales", etc., pero siempre comenzando con el nombre del jugador, "Juan, da 2 pasos de bebé".

El jugador debe acordarse de decir, "Mamá, ¿puedo?" y esperar a que le den permiso para poder avanzar.

Luego "mamá" dirá "sí" o "no" dependiendo de lo que quiera hacer. Si el jugador se olvida de pedir permiso primero, debe regresar a la línea de partida.

La "mamá" luego se dirige a otro jugador en la línea y continúa hasta que un jugador finalmente llega a la línea de meta. Ese jugador se convierte en la "mamá" para el siguiente juego.

### **¿Qué hora es, Señor Lobo?**

Un jugador es elegido como el "lobo" y comienza a un extremo de una cancha o un área designada para juegos dándole la espalda al grupo.

Luego el grupo en el otro extremo grita "¿Qué hora es, Sr. Lobo?"

El lobo dice una hora que sea exacta (como las 12, la una, etc.). El grupo da ese número de pasos.

Cuando el grupo se acerca al Sr. Lobo y pregunta la hora, el lobo puede gritar "¡La medianoche!" o "¡Es hora de comérselos!" y se voltea para perseguir al grupo.

El primer jugador que el Sr. Lobo toque antes que llegue sano y salvo a la línea de partida se convierte en el lobo para el siguiente juego.