



Reto Cerebro 12: Detener a mi Compañero(a)

Preparación

Pida al grupo que se pongan de pie dejando suficiente espacio para moverse.

Reglas

- La regla 1 es que cuando yo aplauda, ustedes caminan por el salón.
- La regla 2 es que cuando digo “Pausar”, dejan de caminar buscan a un compañero(a) y se paran con la puntas de sus pies. Las puntas de sus pies y las de sus compañero(a) deben estar juntas.
- La regla 3 es que cuando yo digo “Reproducir”, ustedes empiezan a caminar de nuevo.

Pasos

1. Colóquese frente al grupo.
2. Empiece a aplaudir. Las niñas y los niños caminan por el salón.
3. Pare de aplaudir y diga: **Pausar**. Cada quien busca un compañero(a) y se paran con las puntas de los pies, de manera que tanto las puntas de sus pies como las de su compañero(a) se toquen.
4. Diga: **Reproducir** y empiece a aplaudir. Todos(as) empiezan a caminar de nuevo.
5. Repita los pasos 2 a 4 con sonidos diferentes y con distintos tipos de movimientos (como gatear, rebotar, saltar, rodar y brincar).

Consejos

- Juegue unos minutos cada vez.
- Juegue por lo menos dos veces al día.
- Dé oportunidad a los niños y niñas para dirigir el juego. Permítales que elijan el tipo de movimiento y el sonido.
- Aumente la dificultad a medida que se acostumbran al juego.
- Use el juego para atraer la atención del grupo a la hora de hacer transiciones entre actividades.

Aumentar el reto

Atención (A), Memoria Operativa (MO) y Control Inhibitorio (CI)

- Diga: **¡Avanzar rápido!** El grupo se mueve más rápido. (A, MO)
- Diga: **¡Retroceder!** El grupo se mueve hacia atrás. (A, MO)
- Diga: **¡Detenerse!** El grupo se detiene en el sitio. (A, MO)
- Aumente el tiempo de pausa. (A, MO, CI)
- Cambie la acción de pausa (por ejemplo, que se paren hombro con hombro, espalda contra espalda o dedo con dedo). (A, MO, CI)
- Haga sonidos distintos o ponga música mientras el grupo se está moviendo (por ejemplo, golpee un tambor, entrechoque unos palillos rítmicos, sacuda una pandereta o ponga un CD). (A)
- Enseñe tipos específicos de movimientos para sonidos diferentes (por ejemplo, aplaudir significa caminar, el sonido de un tambor significa saltar, el de los palillos rítmicos significa gatear, etc.). (A, MO)