

# 5

ACTIVIDADES PARA EL GRUPO INFANTIL: 6 - 8 AÑOS.



## ACTIVIDADES PARA EL GRUPO INFANTIL. 6 - 8 AÑOS.

### • ME LLAMO Y ME GUSTA

Sentados en un círculo cada niño/a lanzará una pelota a otro/a niño diciendo su nombre y su comida preferida. Cuando lleven un rato, el monitor puede decir que digan su juego preferido, su animal favorito, etc.

¿El grupo sabe mi nombre?

En círculo, un niño/a tira la pelota a otro niño/a y el grupo tiene que gritar el nombre del niño o de la niña.

¿Qué nombres conozco?

Cada niño/a tira la pelota diciendo el nombre del compañero al que se la tira.

Éste es mi amigo/a.

En círculo, cada uno/a dirá el nombre del niño/a de la derecha diciendo: Este es mi amigo/a...

### • BÚSQUEDA DE NOMBRES

Escribiremos los nombres de los niños y niñas con rotuladores sobre papel continuo que colocaremos en el suelo.

Repartiremos a los niños y niñas tarjetones de colores con su nombre; una vez que cada participante tenga su tarjetón, les pediremos que lo copien debajo, imitando de la mejor manera posible la letra del voluntario/a. Para que no estropeen el tarjetón, pueden ensayar en hojas con cuadrículas.

Una vez hecho esto, les pediremos los tarjetones y les preguntaremos si cada uno/a recuerda cómo se escribe su nombre. Si alguno nos dice que no, lo repasaremos con él o ella o pediremos a otro/a niño/a del grupo que le ayude a reconocerlo.

Sentaremos a los niños/as en círculo y colocaremos todos los tarjetones boca abajo, y llamaremos a dos niños/as del grupo que

saldrán al centro y destaparán los tarjetones hasta que encuentren su nombre. Ganará el o la que primero lo encuentre siempre y cuando haya respetado las siguientes normas:

Buscar el tarjetón con su nombre.

Volver a tapar los tarjetones que han descubierto.

Sentarse de nuevo en el círculo.

El juego continuará hasta que todos los niños tengan sus tarjetones en la mano.

Una vez que hemos hecho esto, pediremos a los niños y niñas los tarjetones y los pincharemos en la pared.

### • TE GUSTAN TUS VECINOS

Todos los niños y niñas estarán sentados/as en sillas y formando un círculo. El animador/a, que estará en el centro y sin silla, se acercará a alguien y le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?"

Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.

Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Después de cada pregunta, la persona que quede sin silla continúa el juego.

### • BÚSQUEDA DE NOMBRES EN PAPEL CONTINUO

Escribiremos todos los nombres de los niños y niñas en papel continuo y en este caso, saldrán del círculo de tres en tres y rodearán su nombre con un círculo.

### • RECONOZCO MI NOMBRE

Se inflarán tantos globos como niños y niñas hay en el grupo. Los globos serán de cuatro colores diferentes.

- Primera parte: En cada globo pondremos el nombre de cada

niño/a. Una vez hecho esto, pediremos a los niños que vayan al centro del aula y tiremos todos los globos al aire. Cada niño/a tendrá que buscar el globo con su nombre. Para dar más animación al juego podremos decirles que el último que encuentre su globo nos tendrá que cantar una canción.

Si un globo se explota, el niño que no tenga globo tendrá que inflarlo y poner su nombre, de manera que tenga su globo.

- Segunda parte: Pediremos a los niños/as que tiren de nuevo los globos al aire y que cojan uno cualquiera. Una vez que todos los niños/as han cogido sus globos, tendrán que dárselo a su dueño.

Es importante observar durante este juego:

- Las dificultades.
- Si todos los niños y niñas reconocen los nombres de sus compañeros y compañeras.
- Si tienden a explotar los globos.
- Si hay algún niño/a que no participe en el juego.

Nos sentaremos en el suelo haciendo un círculo y les preguntaremos lo siguiente:

¿Para qué nos sirve conocer el nombre de nuestros compañeros?  
¿Nos gusta que nos llamen por nuestro nombre o por otro? ¿Por cuál?

#### • LO QUE HACE LA MADRE HACEN LOS HIJOS

El monitor/a irá haciendo movimientos que todo el grupo tendrá que imitar. Cuando toque a uno/a de los niños/as éste se convertirá en madre, y así sucesivamente.

Una variante de este juego es que el monitor/a vaya nombrando nombre de animales y a la vez que hace sus movimientos todos los niños y niñas le imiten por ejemplo: serpientes, perros, osos, cocodrilos.

#### • LA COLA DEL DRAGÓN

Los niños se dividirán en dos o tres grupos y cada uno de ellos representará un dragón. El dragón tiene cabeza (representada por el niño o niña que está en la cabeza) y cola (que estará representada por el último niño/a y que llevará un pañuelo colgado a la cintura).

Cada cabeza tiene que intentar atrapar la cola de los otros dragones que llevarán un pañuelo colgado en la cintura. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida, o sea, que la cabeza consigue el pañuelo, el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

#### • ¿QUIÉN HA DESAPARECIDO?

Los niños y niñas cierran los ojos y, mientras los mantienen cerrados, el monitor da una palmada a un niño que en silencio tiene que salir del aula. Cuando el monitor dice YA, los niños y niñas abren los ojos y tienen que saber de quién se trata.

#### • BÚSQUEDA DE COLORES

El monitor dice "color, color...". los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes de que el monitor los atrape. El atrapado pasará a ser el que dice el color.

#### • IMITANDO ANIMALES

A los niños y niñas les encantan las canciones a través de las cuales pueden imitar gestualmente a los animales; como por ejemplo: El Arca de Noé. Intenta buscar canciones de este tipo para cantar al final de las sesiones o en el descanso de alguna actividad.

#### • EL ESPEJO

Por parejas y de pie, un niño dirige y el otro imita los movimientos. Después de unos minutos, es conveniente cambiar de papeles y, cuando se cansen, hacer una pequeña puesta en común sobre las dificultades que han tenido para imitar a los compañeros y cómo se han sentido si ya son capaces de expresar sentimientos.

#### • PALOMITAS PEGADIZAS

Cada palomita salta por la habitación, pero, si en el salto se "pega" con otra, deben seguir saltando juntas. El juego prosigue hasta que se consigue una sola palomita.

- ANIMALES

Dividimos a los niños y niñas en pequeños grupos, otorgando a cada grupo el nombre de un animal y les contaremos una historia o cuento protagonizado por animales. Cada vez que sea nombrado el animal que corresponda a alguno de los grupos, los niños/as emitirán el sonido del animal correspondiente.

- CAZA DE ZAPATOS

Pediremos a los niños/as cuatro voluntarios para jugar a un juego y les diremos lo siguiente: cuando yo cuente 3, tenéis que salir a toda velocidad a buscar zapatos de vuestros compañeros y compañeras. Ganará el que consiga más zapatos en menos de 3 minutos.

Una vez pasados los 3 minutos, haremos un recuento de zapatos conseguidos por cada niño y cada niña, para ver quién ha ganado. Cuando acaba el juego, cada niño y niña tiene que buscar sus zapatos y atarse los cordones. Aprovecharemos esta actividad para analizar el grado de precisión que tienen los niños y niñas para realizar esta tarea.

También podemos hacer este juego con jerseys y chaquetas, pero en el caso de ser chaqueta pediremos a todo el grupo que se las abroche antes de iniciar el juego para que los concursantes tengan menos ventajas y aprovechar la oportunidad de ver cómo se visten, desvisten, abrochan y desabrochan.

Dedicaremos una canción de grupo al niño o niña que gane si ha respetado todas las reglas del juego.

- A LA ZAPATILLA POR DETRÁS

Juego tradicional a través del cual cantaremos y jugaremos a descubrir a qué niño o niña le toca la zapatilla.

El grupo se sentará en el suelo formando un círculo. Se comienza a cantar la canción mientras uno de los niños/as dará vueltas alrededor del grupo. Cuando acaba la canción, el grupo estará con la cabeza apoyada en las piernas y los ojos cerrados. Entonces tantearán para ver si a su espalda está la zapatilla. El que la tiene se levanta para dar alcance al que la ha dejado, el cual intentará ocupar el sitio libre.

A la zapatilla por detrás.  
Ni la ves ni la verás.

Mirar para arriba (miran todos)

que caen judías.

Mirar para abajo (bajan todos la cabeza)

que caen garbanzos.

A callar; a callar

que el demonio va a pasar.

A dormir; a dormir;

que los Reyes Magos ya están aquí.

- EL RÍO

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales); por lo tanto, hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

- EL CONEJO YA ESTÁ AQUÍ

Un juego de corro tradicional que facilita el contacto entre los niños y niñas del grupo.

El conejo no está aquí

ha salido esta mañana

a la hora de dormir.

Pum, ya está aquí

haciendo reverencia

con cara de vergüenza.

Tú besarás al chico o a la chica

que te guste más.

- JUEGO PERCEPTIVO: LOS CUATRO COLORES

Se indica que el color verde significa caminar, el azul detenerse, el amarillo correr y al rojo saltar. Se van sacando cartulinas y los niños/as tienen que seguir las instrucciones.

- CORRER LOS COLORES: PERCEPCIÓN

Se forman grupos de dos o tres niños. Cada grupo tiene asignado

un color. Se muestra a todos un objeto de ese color y el grupo que lo posea debe correr a buscarlo.

- VERBENA, VERBENA LA CASA SE TE QUEMA

Verbena, verbena la casa se te quema.  
Por dónde, por dónde, por la casa del conde.

Un niño está agarrado a la pared formando un puente y todos los niños agarrados de su mano van entrando por debajo hasta que todos quedan enrollados. Cuando esto ocurre, comienza la canción inversa:

A desenredar el carrete.  
A desenredar el carrete.

- TODOS AL UNÍSONO

Una canción que a los niños y niñas les encanta para consolidar los nombres del grupo y aprender a expresarse gestualmente y coordinar movimientos es la siguiente:

María está guisando en la cocina (gestos de cocinar)  
María está guisando en la cocina  
María está guisando en la cocina  
Tocando el viejo Banyo y haciendo (gestos de tocar la guitarra)  
Fli, Fla, Fli, Fla, Flo (gestos de tocar violín a la izquierda)  
Fli, Fla, Fli, Fla, Flo (gestos de tocar la flauta)  
Fli, Fla, Fli, Fla, Flo (gestos de tocar violín a la derecha)  
Tocando el viejo Banyo (gestos de tocar la guitarra)

Se dice el nombre de otro niño o niña y la canción continúa.

- LAS EDADES

Si los niños saben los números del 1 al 10, y estando en círculo cada niño dirá la edad que tiene, el monitor pasará un rotulador y cada niño pondrá el número en su globo correspondiente. Una vez hecho esto, les diremos que formen dos grupos por los colores de los globos, por ejemplo, rojos y amarillos en un grupo y azules y verdes en otro grupo.

Cada grupo tendrá que colocar a los miembros del otro grupo en

una fila en función de la edad de cada niño de menor a mayor. El monitor dirá muy seriamente que cada acierto será un punto y cada fallo que tengan el grupo restará medio punto. Si cada grupo está formado por 6 niños, ésta será la puntuación total. (Si el monitor ve que los niños tienen mucha dificultad con los números dejará que los miembros enseñen el globo con el número correspondiente a la edad si ve que no existe dificultad insistirá en que los miembros del grupo que va a ser ordenado esconda los globos para que los niños adivinen las edades).

Evidentemente, habrá niños que tengan la misma edad y será un pequeño conflicto para los niños colocarlos de manera acertada ya que para hacerlo tendrían que saber los meses de diferencia que hay entre unos y otros, pero en principio no les diremos nada y les dejaremos hacer.

En último lugar, el monitor contará los aciertos y restará los fallos de cada grupo e irá ayudando a los miembros de cada grupo a colocarse de manera acertada preguntando los meses de diferencia que tienen unos con otros. En paralelo irá anotando las fechas de cumpleaños de cada niño en la pizarra para facilitar el concepto de mayor o menor en función de la edad y el mes de nacimiento y para trabajar los meses del año posteriormente.

- ¿QUÉ EDAD TIENE CADA GRUPO?

En círculo de nuevo, y esta vez de manera individual, cada niño tendrá que sumar la edad del grupo que ha ordenado. Para facilitar la tarea en el centro del pequeño grupo, se pondrán los globos con las edades que tienen que sumar (si no quedan globos porque éstos han sido explotados por los niños podemos elegir tarjetones u otro tipo de material). En esta actividad observaremos las dificultades que tienen los niños a la hora de hacer sumas sencillas. Tras esta actividad podemos desarrollar dos actividades:

Que cada niño exponga en su grupo pequeño a la conclusión que ha llegado y que el propio grupo corrija las desviaciones dando argumentos al miembro que se ha equivocado de porqué su razonamiento no es bueno, y una vez hecho esto y en círculo grande, que cada grupo dé sus resultados.

Hacer el círculo grande y que cada niño vaya exponiendo sus resultados. En este caso, será el monitor el que corrija los resultados en el caso de que algún miembro se haya equivocado.

Pero no basta con decir que se han equivocado y ya está. Hay que llevar a los niños a que cuenten bien. Podemos hacerlo con diferentes métodos:

- Palillos.
- Palitos en la pizarra.
- Con los dedos de las manos.

Para hacer estas explicaciones podemos escoger niños colaboradores que nos ayuden a demostrar cómo sacamos los resultados de manera correcta. Si aún así es difícil para algunos niños podemos contar con niños. Así dibujaremos una raya en el suelo e irán pasando 7 niños que iremos contando del 1 al 7 y marcamos este número en la pizarra, los niños que han pasado volverán a pasar esta vez contando a partir del 8 y así sucesivamente hasta que lleguemos a la cifra correcta. Los niños que tienen más dificultad son los que en este caso colaboran con el monitor para ceder el paso de un niño a otro y así facilitar el recuento.

#### • MESES DE CUMPLEAÑOS. ANTES Y DESPUÉS

Habremos anotado con el juego anterior las fechas de cumpleaños junto al nombre del niño.

Juan: 7 años 22 de Febrero de 1995.

Mario: 8 años 13 de Marzo de 1994.

- 1º Los niños se juntarán en grupos por meses de nacimiento:  
Todos los que su cumple sea en marzo.  
Todos los que su cumple sea en abril.
- 2º El monitor habrá escrito en tarjetones todos los meses del año con letras bastante grandes y habrá esparcido los tarjetones por el suelo.
- 3º Cuando el monitor diga 3, un niño de cada grupo tendrá que salir corriendo y buscar su mes de cumpleaños.
- 4º El monitor colocará los meses que hayan sobrado pero de manera desordenada y cada grupo tendrá que salir poner los meses en orden incorporando el mes que tiene su grupo. Los grupos que lo hagan bien pueden acumular un punto. Cuando el grupo termina se canta una canción que el monitor previamente habrá inventado con los meses al tiempo que desordena otra vez los meses para que otro grupo los coloque en el orden adecuado. Y así sucesivamente

#### • QUE SE CAMBIEN TODOS LOS QUE ...

Para que los niños liberen tensiones podemos hacer el siguiente juego:

- 1º Formaremos un círculo con las sillas.

- 2º Nos sentaremos todos menos uno de los monitores que, en este caso, no tendrá silla y que dará la siguiente instrucción "que se cambien de silla todos los niños que tengan 7 años". En este caso, todos los niños de 7 años tendrán que cambiarse de silla dando la oportunidad al monitor para sentarse, pero en este caso se habrá tratado de una prueba para ver si todos los niños han entendido el juego por lo que el monitor no se sentará y dirá la siguiente frase: "que se cambien todos los que lleven gafas". En este caso se sentará y tendrá que continuar otro niño. Sería importante ir anotando todas las frases que vayan diciendo los niños porque a través de estas frases podemos trabajar posteriormente qué nos diferencia y qué tenemos en común.

#### • LABERINTO HUMANO

Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

#### • REFORZANDO EL CONCEPTO DE MAYOR Y MENOR

Dividiremos a los niños en 4 grupos donde las edades estén repartidas y les pediremos que de manera individual contesten

¿Quién es mayor que tú?

¿Quién es más pequeño que tú?

Una vez que se ha hecho esto, les sentaremos en círculo y diremos a cada niño que antes de contestar elija a otro niño al azar y según él va contestando el otro niño tendrá que ordenar a los compañeros. Si el niño ha entendido bien el juego dirá: Juan y Eva son mayores que yo y Marta es más pequeña, y según va contestando irá

ordenando a sus compañeros por edad. Una vez ordenados le dirá al niño elegido. ¿Y tú?. Entonces el niño debe colocarse en el lugar correspondiente. Si lo hace bien, su grupo pequeño ganará un punto y, si se equivoca, volverá a su grupo sin conseguir nada.

En paralelo cada niño que haya hecho la tarea bien asignará un punto para su pequeño grupo. En total cada grupo pequeño puede conseguir 4 puntos más los puntos que acumule si son elegidos y se colocaran en el lugar adecuado.

- SILUETAS DE CADA UNO

En parejas y con papel continuo los niños tienen que dibujar la silueta de su compañero. Una vez hecho esto, cada niño escribirá su nombre y su edad en el centro de la silueta.

Nos sentaremos en gran círculo, cada niño con su silueta y entre todos los niños elegiremos que un niño salga al centro con su silueta. Les explicaremos que ahora vamos a rellenar las siluetas con cosas que le vayamos diciendo al niño/a. Pueden ser cosas que veamos "lleva gafas", "lleva coleta", "tiene pendientes", "lleva pantalones" o cosas que sintamos de él o de ella "es simpático", "me ayuda", "la quiero mucho". El niño del centro tendrá que dibujar lo que le vayan diciendo: se pondrá gafas, se pondrá pendientes, etc. En cuanto a los rasgos que le atribuyen, el monitor irá ayudando a identificarlo para que el niño vaya escribiendo en la silueta, por ejemplo si alguien dice "me ayuda" el monitor preguntará al grupo: ¿Cómo se llama a una persona que ayuda? e irá recogiendo la mejor palabra para que el niño lo anote en su silueta. Habrá que recordar constantemente que solo valen cosas positivas o buenas.

Cuando hayan terminado todos los niños, colgaremos las siluetas en la pared y cada niño nos hará una lectura e interpretación de su silueta según los rasgos que le han dicho los demás. Una vez que el niño ha acabado le haremos la siguiente pregunta: ¿Te pareces a tu silueta? ¿Quieres añadir algo?.

Si la actividad se hace muy larga se puede continuar en otra sesión.

- GALLINITA CIEGA

Todos los participantes se colocan en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro

y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

- PASEMISI- PASEMISA

Pase misi pasemisa  
Por la puerta de Alcalá  
Los de adelante corren mucho  
Los de atrás se quedarán

Se piden dos voluntarios que formarán un puente, Antes de eso los niños elegirán entre dos cosas: fresa, plátano, etc. Todos los niños/as irán pasando hasta que acabe la canción que hará que el puente se cierre capturando a un niño o niña y se le pedirá que elija entre las dos cosas. En función a lo que elija el niño/a, se agarrará detrás del niño/a de la opción elegida. Finaliza el juego cuando todos están agarrados y tirán a ver que equipo gana.

- LOS OBJETOS: PERCEPCIÓN, OBSERVACIÓN Y MEMORIA

Se coloca sobre la mesa o el suelo un conjunto de objetos y se cubren a la vista de los participantes. Se descubren durante un minuto, permitiendo que los observen y los toquen y luego se les tapa. Quien recuerde más gana.

- LAS FIGURITAS

Cada niño piensa en una profesión o deporte. Un niño sale voluntario y da vueltas a todos los demás que se van a poner en movimiento representando la profesión, el niño que dirige el juego tiene que adivinar lo que hacen todos. Y después se cambia al niños/a. Si son muchos niños, se pueden hacer varios grupos.

- ENSALADA DE FRUTAS

Los niños y niñas están sentados en sillas formando un círculo. Cada niño tendrá el nombre de una fruta o de otra categoría cualquiera. Un niño/a en el centro dirá "quiero un cocktail de frutas de..." y menciona las frutas que él desee de las ya descritas y los alumnos que tengan el nombre de esa fruta deberán cambiar de silla; así como también el alumno que pidió el cocktail, deberá

buscar una silla vacía. De esta manera siempre quedará un niño/a sin silla y es él quien pedirá un nuevo cocktail. También se puede pedir un cocktail de "tutifrutí" en donde todos los niños y niñas se moverán de su lugar buscando una silla diferente.

- VUELTAS, VUELTAS Y ME PARO

Los niños y niñas forman un corro y se dan las manos. Los alumnos giran a la derecha o a la izquierda. En el centro, el monitor irá diciendo "Más deprisa, más deprisa" y cuando lo considere conveniente dice "A parar". En ese momento, ellos deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

- DIBUJAR NÚMEROS CON EL CUERPO

Por parejas, uno representa un número con su cuerpo y su compañero debe adivinar qué número es. A continuación, una pareja hace un número de dos cifras y otra pareja debe adivinar de qué número se trata. Y así sucesivamente.

- SECUENCIAS DE CUENTOS

Forma cuatro grupos pequeños y reparte a los niños y niñas de cada pequeño grupo imágenes que correspondan a una misma historia y pídeles que las ordenen. Podemos, para hacer esto, fotocopiar cuentos sencillos y repartirles las fotocopias. Intenta no dar más de 5 dibujos a cada grupo.

- LOS DÍAS DE LA SEMANA

Haz cualquier juego de movimiento para que consoliden los días de la semana. También puedes hacerlo a través de cualquier canción infantil. Y después provoca que cada día uno de los niños/as te diga en que día estamos.

- ¿CÓMO SOMOS?

Al igual que en el juego que te planteamos para las expectativas, a través del cual los niños que se identifican con algún interés se levantan y cambian de silla, podemos hacerlo con las atribuciones

personales para ver cómo se perciben, por ejemplo; somos valientes, somos dormilones, somos traviesos, somos amables. Valora cómo los niños y niñas se perciben e invítalos a reflexionar cómo son los niños del grupo en función de los elementos que más se hayan elegido.

A partir de cómo se valoran, puedes empezar a trabajar muchas más cosas.

- REPRESENTACIONES Y EXPECTATIVAS TEMPRANAS

Los niños y niñas a estas edades ya tienen mucha información del mundo de los adultos, que pueden expresar con sus propias palabras y gestos.

Con esta actividad se trata de extraer la información que tienen sobre los adultos que les rodean:

- Imitando a sus papás y mamá.
- Imitando a sus profesores-profesoras o lo que han hecho en el cole.
- Imitando a sus hermanos mayores.

Los demás adivinarán qué es lo que el niño/a imita.

- PRESENTANDO A NUESTROS AMIGOS/AS:

Los niños se dividirán en parejas y cada uno tendrá que presentar al otro. Previamente se habrán hecho una entrevista muy sencilla:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿Cuál es su juego preferido?
- ¿Qué se pide para su cumpleaños?

Cada niño/a irá presentando a su pareja.

- ESTEREOTIPOS TEMPRANOS

Posiblemente a estas edades los niños y niñas ya traen al aula algunos estereotipos sobre algunos trabajos y colectivos. Podemos hacerles preguntas del tipo:



¿Qué queremos ser de mayores? ¿Por qué?  
¿De dónde es Juan? ¿Cómo es su barrio?  
Vamos a preguntarle cosas de su barrio  
¿De dónde es Marvin? ¿Vamos a preguntarle cosas de su país?

Con esta actividad haremos que los niños y niñas experimenten el centro del escenario y estimulen su fluidez verbal. Corregiremos aquellas distorsiones que vayan apareciendo a través de las preguntas y las respuestas.

- LA CIUDAD

Les diremos que vamos a jugar a representar una ciudad. Unos niños/as harán de semáforos, otros/as harán de coches y otros de peatones.

Cuando el monitor dice "rojo", los niños y niñas que hacen de semáforos levantarán la mano y dejarán pasar los coches que irán lo más rápido que puedan mientras que los que hacen de peatones deben parar. Cuando el monitor dice "verde", los niños y niñas que hacen de peatones pasearán tranquilamente por la calle y los que hacen de coche pararán. Podemos dar a los niños y a las niñas cartulinas para que recuerden lo que les ha tocado. A la voz del monitor de cambio, los niños y niñas deberán cambiar los personajes.

- ¿QUÉ HACEMOS EN EL PARQUE, EN EL CAMPO, EN LA CASA,...?

Dividiremos a los niños y niñas en cuatro grupos y el monitor irá diciendo frases cortadas que los niños y niñas por grupos tienen que completar, por ejemplo: En el parque me divierto con.... Cuando voy a la fuente del parque yo ..... Cuando nos llenamos de barro ....., etc.

- ¿PARA QUÉ SIRVE?

Dividiremos a los niños y niñas en cuatro grupos y el monitor irá diciendo objetos diversos que los niños y niñas por grupos deben decir para qué sirven.

- ¿ENTREVISTAS COLECTIVAS?

Todos los niños y niñas correrán por el aula y cuando un niño/a se cruce con otro le saludará diciéndole muy serio: Hola me llamo tal y quiero saber su nombre, edad y juego favorito y, finalmente, dar las gracias. Los niños y niñas lo irán apuntando y luego tendrán que leer a cuántos niños se han encontrado y lo que les han dicho: Es interesante estimularles para que consigan el máximo número de entrevistas.